



Im Zeichen des Drachen

von Sven-Eric Valentin und Björn Hinrichs

Ein DSA-Einsteigerabenteuer
für 3-5 Helden



Ort: Das Bornland nördlich von Wosna

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Einleitung	Seite 4
Allgemeines	Seite 4
Einstiegsinfos für die rollenspielerfahrenen Spieler, die DSA kennenlernen wollen	Seite 5
Einstiegsinfos für die Rollenspielneulinge	Seite 5
Die Flussüberquerung	Seite 7
Wer macht denn hier Löcher in den Boden?	Seite 11
Hungrige Wölfe	Seite 15
Die Händlergruppe und ihre Begleiter	Seite 17
Die Geschehnisse der vorletzten Nacht	Seite 22
Schattenspiele vor dem Madamal	Seite 24
Der Lagerplatz der Karawane	Seite 26
Der Weg durch den Wald	Seite 31
Nicht allein im Wald	Seite 32
Patrouille der Räuberbande	Seite 33
Die Höhle im Wald	Seite 35
Der Höhleneingang	Seite 37
Die zweite große Höhle	Seite 38
Weg A	Seite 38
Raum 10 – Die Feuerstelle	Seite 39
Das Höhlensystem	Seite 39
Weg B	Seite 39

Weg C	Seite 40
Weg D	Seite 40
Raum 3 – Das Wasserloch	Seite 40
Holztür	Seite 40
Raum 4 – Das Rattenest	Seite 40
Weg E	Seite 41
Raum 5 – Der Stall	Seite 41
Weg F	Seite 41
Raum 6 – Das Räuberlager	Seite 42
Die Geheimtür	Seite 42
Weg G	Seite 42
Raum 9 – Die Beutekammer	Seite 42
Die Barrikade	Seite 43
Weg H	Seite 43
Raum 7 – Das Spinnennest	Seite 44
Weg i	Seite 44
Raum 8 – Die Spinnenbrut	Seite 44
Der Endkampf gegen die Räuberbande des „alten Drachen“	Seite 46
Die überraschten Heimkehrer – Die Sache wird rund	Seite 47
Die Rückkehr nach Firunsreuth	Seite 49
Der Lohn der Mühen	Seite 50
Anhang	Seite 51
Die Werte der Räuberbande	Seite 51ff
Die Werte der Händlergruppe und deren Angestellten	Seite 57ff
Schicksalspläne und Heldenbögen	Seite 61ff

Einleitung

Das Abenteuer, welches ihr mit diesen Unterlagen leiten könnt, ist für zwei verschiedene Ausgangsbasen geschaffen worden.

Zum einen für die Situation, dass die Spieler völlig neu im Rollenspiel sind und mit DSA mal ins Rollenspiel reinschnuppern wollen. Für diesen Fall liegen Startcharaktere bei.

Zum anderen für die Situation, dass rollenspielerfahrene Spieler DSA kennenlernen wollen. Natürlich könnt ihr auch hier die mitgelieferten Charaktere verwenden. Aber natürlich kann man auch zeitaufwendig welche erstellen.

Sollten Sie das Abenteuer mit DSA-erfahrenen Spielern und deren Charakteren spielen wollen, denken Sie bitte daran, dass die Gegner für Anfänger ausgelegt sind, also angepasst werden müssen. Entweder in der Menge oder in den Werten.

Allgemeines

Egal, welche Variante Sie nun verwenden werden, hier die notwendigen Hintergrundinformationen für das Abenteuer.

Die Handlung spielt im hohen Norden (Firun) Aventuriens, genauer im Bornland nördlich von Wosna. Es ist tiefster Winter (Firunszeit) und die Helden befinden sich in der Gegend um Firunsreuth, ein größeres Dorf zwischen Wosna und dem Totenmoor.

Es hat vergangene Nacht mal wieder geschneit. Die dicken Wolken haben sich im Laufe des frühen morgens verzogen und nun erfreut ihr Euch an der wohligen Wärme Praios (Sonne).

Firunsreuth ist ein Dorf, welches durch Holzhandel groß geworden ist. Vor drei Generationen haben die ersten Holzfäller Bäume geschlagen. Diese werden einmal die Woche nach Süden abtransportiert. Mittlerweile gibt es ein wenig Land- und Viehwirtschaft und das eine oder andere Haus der Götter.

Neben Holz wird mit Holzkohle, Fellen, gegerbtem Leder und Tuch gehandelt. Aber noch immer ist Firunsreuth auf die Unterstützung von außen angewiesen. Besonders im Winter. Und so kommt in dieser Jahreszeit etwa alle zwei Wochen eine kleine Handelskarawane aus Norburg, die das nötigste anbietet und die Waren der einheimischen Bevölkerung aufkauft und mit in den Süden zurücknimmt.

Wenn Sie mehr über die Region des Bornlands wissen wollen, dann schauen Sie doch im „Im Land des schwarzen Bären“ auf den Seiten 25 -106 nach. Für das Einführungsabenteuer sollten die Informationen aber ausreichend sein.

Einstiegsinfos für die rollenspielerfahrenen Spieler, die DSA kennenlernen wollen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Euer letzter Auftrag, den ihr angenommen hattet, war Begleitschutz auf einem Handelsschiff leisten. Das Schiff, ein großer Dreimaster, hat Waren von Prem nach Paavi gebracht.

Nach der stürmischen Reise durch riesige Brecher und durch Eisberge habt ihr Euch in Paavi umgesehen und habt nach einem Schiff, mit dem ihr wieder zurückreisen könnt gesucht. Vergebens. Euch wurde mitgeteilt, dass keine Schiffe mehr auslaufen würden, da der Winter begonnen hätte und die Fahrrinne in Richtung Prem und Thorwal jetzt sehr schnell zufrieren würde.

Und so habt ihr Euch entschieden entlang des Letta nach Süden zu reisen, um so nach Norburg zu gelangen.

(weiter auf Seite 11 (Wer macht denn hier Löcher in den Boden?))

Einstiegsinfos für die Rollenspielneulinge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wieder Schneetag (Montag) - im Firun (Wintermonat), Wie passend!

Denn seit Wochen schneit es immer wieder. Ihr wisst kaum noch wohin mit den Schneemassen. Aber das ist nichts Neues für euch. Seit ihr denken könnt ist es zur Firunszeit so. Dann liegt an den Straßenseiten und an den Hauswänden meterhoch der Schnee. In besonders strengen Wintern kann man oft nur noch die Fenster, Türen und die Schornsteine der einzelnen Häuser sehen.

Jedes Jahr wenn Firuns Hand nach Euch in Firunsreuth greift, lässt sie Euch so schnell nicht mehr los. Daran hat sich in den letzten 15 Jahren nichts geändert. Das einzige was sich geändert hat ist die Größe des Ortes.

Aus den vereinzeltten Häusern ist schnell ein Weiler und dann ein größeres Dorf geworden. Mit den neuen Gebäuden, die entstanden, kamen aber auch neue Gefahren dazu. Marodierende Goblins oder windige Spießgesellen waren der Grund für eine Palisade – eher eine bessere Umzäunung - um das Dorf und die Hochsitze für den besseren und weiteren Überblick.

Allerdings fanden auch neue Mitbürger den Weg in euer Dorf, die unter anderem dringend notwendige Handwerksberufe übernommen haben. So gibt es zum Beispiel seit einigen Jahren einen zwergischen Schmied, der sich um das nötigste kümmert.

Außerdem habt ihr als Kinder Kontakt mit den Kindern eines Elfendorfes bekommen. Einige der neugierigen Jungelfen sind noch heute immer wieder in Firunsreuth, um sich die Rosenohren anzusehen und mit ihnen zu sprechen.

Die eine oder andere Freundschaft hat sich teils gegen den Widerstand der Eltern gebildet und hat bis heute gehalten.

Eigentlich hätte bereits gestern der Wagentross aus Norburg da sein müssen. Aber wegen des Schneefalls, so hattet ihr vermutet, würde er vielleicht erst heute Morgen kommen.

Jetzt da Praios fast seinen höchsten Stand erreicht hat stehen alle am zentralen Dorfplatz und sind verunsichert. Wo bleibt nur der Wagentross?
Ihr seid mit Euren Eltern und den Waren, die ihr verkaufen wollt, ebenfalls zum Dorfplatz gegangen und steht nun in einer kleinen Gruppe zusammen.

Um euch herum hört ihr die Gespräche der Dorfbewohner:

„Hast Du das gestern Abend auch gehört? Da muss ein Gewitter gewesen sein. Zumindest hat es in Richtung Efferd (Westen) mal ganz schön gerummt und geblitzt hat es auch ein paar Mal.“

oder

„... Und dann habe ich meiner Schwester gesagt, dass sie mal nicht den Drachen an die Wand malen soll. Es wird schon nicht so schlimm kommen wie sie es sich immer ausmalen würde.“

oder

„Ich verstehe gar nicht wo die bleiben. Sonst hat sie der Schneefall auch nicht so viel später kommen lassen?“

oder

„Wenn es Frühling wird sollten wir umgehend beginnen, unseren Schutzwall zu verbessern, damit wir besser geschützt sind. Ich war die letzten Tage auf Jagd und da habe ich Spuren gesehen ... ich sage euch. Irgendwas braut sich da zusammen. Die Rotpelze haben was vor!“

und ihr könnt hören wie der Dorfvorsteher sagt:

„Vielleicht sollten wir dem Wagentross mal entgegengehen? Könnte ja sein, dass sie im Schnee hängengeblieben sind und Hilfe brauchen. Wer würde denn losziehen?“

(weiter auf Seite 15 (Hungry Wölfe))

Die Flussüberquerung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid nun schon Wochen unterwegs. Firun hat die Landschaft fest in seinem Griff. Schwer mit Schnee beladene Tannenbäume neigen sich unter der Last und ab und an geht hier und da eine kleine Schneelawine aus den Bäumen ab.

Jeder von euch ist schon Opfer einer solchen Lawine geworden und hat seitdem ziemlich nasse Kleidung. Denn der Schnee ist euch nicht nur auf den Kopf, Rucksack und die Kleidung gefallen, sondern hat auch seinen Weg in den Nacken gefunden, wo er durch die geschmolzen ist.

Weiter geht euer mühsamer Weg durch Wälder, über Auen, über Feldwege und Straßen. Kraftraubend stapft ihr euren Weg voran. Und manchmal sinkt ihr bis über die Knie in den Schnee ein. Das ist der Grund, warum ihr liebe durch Wälder lauft. Dort liegt der Schnee nicht so hoch, so dass ihr nicht so viel Kraft aufwenden müsst und nicht so oft im Schnee versinkt.

Seit einiger Zeit hört ihr wieder mal das gluckern von Wasser. Also muss irgendwo ein See oder ein Bachlauf sein. Also eine Gelegenheit die kleinen, verschließbaren Trinkgefäße, die man unter der Kleidung tragen kann, wieder mit Wasser zu füllen. In den großen Schläuchen friert es nur ein. Und sind die Schläuche zu voll gehen sie mitunter kaputt.

Nun tretet ihr durch eine Tannenschonung und steht tatsächlich dem Rand eines fließenden Gewässers. Nur es ist kein Bach. Eher ein kleiner Fluss. In der Mitte ist noch keine Eisschicht, eine 5 Schritt breiter Bereich ist dort frei, so dass ihr Euch nach einer Furt oder nach einem Steg umsehen müsst. Aber nach dem Blick den Fluss rauf und runter könnt ihr außer vielen Bäumen auf der gesamten Länge keine Furt erkennen. Nur ein kleiner Steg. Doch als ihr dort ankommt, müsst ihr erkennen, dass dieser unter der Schneelast zerborsten ist und Teile von ihm, durch den Fluss, weggetragen worden sind.

Auf jeder Seite sind nur noch die letzten Reste des Steges zu erkennen. Der Steg ist unbrauchbar. Nur zu gut wisst ihr, dass ihr auf die andere Seite gelangen müsst, um euren Weg fortsetzen zu können. Denn einen langen Umweg laufen, um eine andere Brücke zu finden, dazu habt ihr keine Lust.

Für den Spielleiter

Nun ist der Einfallsreichtum Ihrer Helden gefragt. Geben Sie den Helden zu verstehen, dass es sehr kalt ist und der eisige Wind sein übriges tut. Der Weg zurück zur letzten Straße wird wieder 2 Tage dauern. Und auf gut Glück am Fluss entlang um einen weiteren Steg oder eine Brücke zu finden, kann auch die Wahl der falschen Richtung bedeuten und kann sehr zeitaufwendig sein.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Überquerung des Flusses anders zu gestalten. Im Anschluss sind nun ein paar Möglichkeiten aufgeführt. Sollten die

Helden also fantasielos sein, können sie ja den einen oder anderen Tipp geben. Ansonsten reagieren Sie auf die Ideen Ihrer Helden. Hier nun einige Alternativen:

- Schwimmen

Es ist natürlich möglich durch den Fluss zu schwimmen. Allerdings gibt es da ein paar Probleme mit denen Sie die Helden konfrontieren können auf Grund der Witterung und Jahreszeit sogar sollten.

Der Fluss hat zwar nur wenig Strömung, so dass das Schwimmen an sich nicht das Problem darstellen sollte. Sondern viel mehr die eisigen Temperaturen des Wassers.

Sollte ein Held in Kleidung schwimmen wollen, wird er zum einen die Last der nassen Kleidung tragen müssen, als auch den Rest des Tages, bis zum nächsten Lagerfeuer oder vielleicht doch mal wieder einer Gastwirtschaft(?), in der nassen Kleidung weiter wandern müssen.

Daher ist eine *Schwimmen*-Probe +0 bis +7 je nach Kleidung zulässig.

Außerdem sollten Sie pro Meter auf Grund der Wassertemperatur eine Probe verlangen, sowie jedes Mal einige AuP abverlangen. 5 – 15 AuP je nach Last durch die Kleidung sind pro Probe angemessen.

Sinkt die Ausdauer auf 0, wird der Held ohnmächtig, versinkt langsam in der Strömung und muss gerettet werden damit er nicht ertrinkt.

Weiter zu beachten ist, dass die Ränder der Eisfläche bis zum nicht zugefrorenen Bereich nicht sehr stabil sind und man deshalb droht dort einzubrechen, wenn man sich nicht entsprechend Vorsichtig bewegt. Die Gefahr kann mit einer *Gefahren*-Probe erkannt werden.

Mit einer *Wildnisleben*-Probe, die um 5 Punkte erschwert ist, sollte der Held sich nicht mit solchen Bedingungen auskennen und somit wissen, dass man sich liegend, robbend der offenen Stelle nähern sollte, um nicht vorzeitig einzubrechen.

Durch ein vorzeitiges Einbrechen verlängert sich die Schwimmstrecke um etwa 2 Schritt.

Für den Spielleiter

Sollte ein Held nicht äußern, dass er vor dem Einstieg in die Fluten seine Ausrüstung ablegt, wird er wie ein Stein versinken. Da er nicht sofort ohnmächtig werden wird, bleibt ihm noch Zeit den Ballast abzuwerfen, der dann in Richtung des schlammigen Bodens sinkt, und mit einigen hastigen, wenn auch vielleicht ungelernten, Schwimmbewegungen wieder an die Oberfläche kommen.

Machen Sie es den Helden nicht unmöglich aber auch nicht zu einfach den Fluss zu überqueren. Erfahrene Rollenspieler sollten wissen, was es „gesagt getan“ heißt. Ein bisschen müssen die Helden ja auch gefordert werden, um angemessen belohnt zu werden. Und sollten es nur alte Hasen sein, sollten gerade diese die leichte Aufgabe in wenigen Minuten durchgeplant und erledigt haben.

Und was macht der Held mit seiner Ausrüstung?

Achja, und dann ist da noch die Ausrüstung, die der Held bei sich trägt. Rucksack, Gürteltaschen, Waffenscheiden, die Waffen selbst und so weiter. Vielleicht haben die Helden ja auch Tiere bei sich, zum Beispiel einen Hund. Auch die Ausrüstung und das liebgewonnen Haustier muss er ja auf die andere Seite bekommen.

Es ist ihm frei gestellt, ob er sie versucht die Ausrüstung über die eisfreie Zone zu werfen. Aber um sicher zu gehen, dass nichts einbricht und versinkt, muss dabei eine Strecke von gut 10 Schritt überwunden werden.

Das Werfen von Gegenständen

Gegenstände können mit dem Talent Wurfbeile geworfen werden.

Wer dieses Talent besitzt kann also seine Fähigkeit in Wurfbeile komplett verwenden. Wer dieses nicht aktiviert hat, muss sich mit dem FK-Basiswert begnügen.

Dabei gelten folgende Modifikationen für den Wurf über den Fluss:

Für improvisierte Wurfaffen gelten die Reichweiten 1/2/4/8/12 wobei hier von 10 Schritt Distanz zwischen den Eisrändern auszugehen ist, also eher 12 Schritt, um sicher zu gehen.

Damit befinden wir uns in der Kategorie "extrem weit" was zu einem Aufschlag von +10 führt.

Allerdings ist die Zielfläche als sehr groß zu interpretieren und somit gibt es eine Erleichterung von -2.

Sollte das Gewicht des Gegenstands mehr sein als die Hälfte der Körperkraft betragen, wird pro Stein darüber hinaus ein Aufschlag von +1 fällig.

Bedenken Sie auch, dass evtl. zerbrechliche Sachen bei der Landung kaputt gehen können.

Sinnvoller erscheint es da schon, dass sich die Helden kleine Flösse aus Tannenzweigen bauen, die beim Schwimmen mitgezogen werden können. Diese sollten nach einigen Tests so groß geworden sein, dass sie alles tragen was drauf muss.

Mal sehen wie intelligent ihre Spieler sind, denn eines dieser Flöße würde ausreichen. Vorausgesetzt die Gruppe nutzt ihre Seile sinnvoll, um damit das Floß immer von einem Rand des Eises zum anderen zu ziehen.

Und dann könnte man es ja auch so nutzen, dass nur der erste Schwimmer ohne Sicherung zu schwimmen hat. Dieser macht das Seil am anderen Ufer fest, so dass ein gespanntes Seil den anderen die Möglichkeit bietet sich am Seil hinüber zu ziehen. Der letzte bindet es sich um den Körper und kann sich ziehen lassen. ;-)

Aber inwieweit hilft das dem treuen Hund?

- **Brückenbau**

Alternativ kann man versuchen eine behelfsmäßige Brücke zu bauen. Natürlich benötigt man dafür entsprechendes Werkzeug wie Äxte, Seile etc. Zur Not können auch Kampfaffen herhalten.

Sollten die Helden die Waffen verwenden, sollte man aber den BF, durch die unsachgemäße Benutzung der Waffen, auf jeden Fall um mindestens 1 Punkt steigen lassen.

Um einen halbwegs stabilen Steg zu bauen, wird eine versammelte Holzbearbeitungsprobe mit insgesamt 40 TaP* benötigt. Jede Probe dauert dabei 30 Minuten.

Möchte man dagegen nur mit ein paar Bäumen den Fluss überspannen und die Bäume notdürftig mit einem Seil zusammenhalten, dann werden nur 25 TaP* benötigt. In diesem Fall müsste der erstüberquerende Held zwei *Körperbeherrschungs*-Proben schaffen, um sicher auf den rutschigen Stämmen auf die andere Seite zu balancieren.

Darüber hinaus können Sie noch eine *Fesseln/Entfesseln*-Probe verlangen um zu testen, wie gut die Knoten denn halten.

- Flossbau

Alternativ bietet sich noch der Floßbau an. Ähnlich wie oben werden dafür Holzbearbeitungsproben mit 20 TaP* benötigt. Allerdings braucht man noch jemanden, der dieses Steuern kann. Dafür sind *Bootefahren*-Proben nötig. Diese sollten aber nicht erschwert werden, da kaum eine Strömung vorhanden ist. Zu dem Floßbau gesellt sich aber wieder das Problem mit dem brüchigen Eis.

Egal für welche dieser Varianten, oder den Helden fällt noch eine ganz andere Lösung ein, sich die Helden entscheiden. Sie können hier mit der Zeit gegen die Helden spielen.

Beschäftigen Sie Ihre Helden zusätzlich damit, dass die Dämmerung hereinbricht und ein Nachtlager benötigt wird. Oder lassen sie einen Schneesturm aufziehen. Vielleicht kommt ja auch das Gejaule von Wölfen näher.

So können Sie aus einer einzelnen Szene auf der Wegstrecke eine Episode gestalten, die viel Spaß bereiten wird und den Helden das Leben in der rauen Natur näher bringt.

Sollten Sie nicht so viel Rollenspiel mit Proben untermauern wollen, dann lassen Sie einige Proben weg und reduzieren diese nur auf das Nötigste.

Wer macht denn hier Löcher in den Boden?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

So, jetzt habt ihr also auch noch einen eisigen Fluss überqueren müssen. Die Idee zu Fuß nach Norburg zu gelangen war die dümmste Idee, die ihr seit Monaten hattet.

Schon die Idee als Wachmatrosen auf der „Stolz von Paavi“ anzuheuern war dumm, aber die Idee mit der Landreise nach Norburg ...? Okay, im Sommer ja – aber im Winter!?

Diese elendige Kälte will gar nicht mehr aus euren Klamotten. Irgendwie ist auch alles ein wenig feucht. Wenn ihr Euer Nachtlager aufschlägt müsst ihr Eure Decken und Schlafsäcke auffalten. Normales aufwerfen, wie sonst, geht nicht mehr. Und wehe ihr schlaft bei der Feuerwache ein!

Die Essenrationen gehen auch langsam zur Neige. Zunder habt ihr auch nicht mehr viel. Lampenöl und Fackeln sind auch aufgebraucht. Es wird Zeit, dass ihr in die Zivilisation zurückkehrt, um die Vorräte auffüllen zu können.

Zivilisation ... warme Tavernen ... heiße Eintöpfe ... ein edler Tropfen oder ein Humpen Bier ... Solche und ähnliche Gedanken gehen euch immer häufiger durch den Kopf.

Für den Spielleiter

Von Zeit zu Zeit können Sie immer mal wieder *Wildnisleben*-Proben, *Fährtensuchen*-Proben oder auch *Sinnenschärfe*-Proben verlangen und somit die Wanderung durch den tief verschneiten Wald etwas auflockern. Außer den Helden haben noch andere Tiere und Personen Interesse sich im Wald zu bewegen und die eine oder andere Beute zu machen.

An sich sind die folgenden Szenen nicht gefährlich, sondern tragen eher zur Atmosphäre bei. Spielen Sie deshalb die Szenen ruhig aus. Folgende stehen ihnen da zur Auswahl:

- **Der Hasenbau**

In diesem Fall lohnt sich eine *Sinnenschärfe*-Probe. Abhängig vom Gelingen können Sie folgende Texte verwenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gelungene Probe

Beim nächsten Schritt spürst du schnell nach der ersten Belastung, dass der Schnee nachgibt. Gerade noch rechtzeitig verlagerst du dein Gewicht und kannst dem, was dort ist, entgehen. Mit deinem langen Holzstock prüfst du, was dort ist. Anscheinend hast du den Eingang zu einem Hasenbau gefunden. Und wer weiß, was passiert wäre, wenn du dort mit deinem Fuß hineingeraten wärst. So gleich warnst du deine Kameraden, damit sie um diese Gefahrenstelle herumlaufen können.

Misslungene Probe

Beim nächsten Schritt spürst du schon bei der ersten Belastung, dass der Schnee nachgibt. Doch leider reagierst du zu langsam, so dass der Schnee unter deinem Gewicht zusammenbricht und du mit dem Fuß in den Hasenbau stürzt, der sich dort auftut.

Schon wieder bis zum Knie im Schnee versunken. Langsam bist du dir nicht sicher ob es eine so gute Idee war vom festen Pfad abzuweichen. Der Schnee dringt in deine Stiefel ein und beginnt zu schmelzen. So bekommst du schon wieder mal leicht feuchte Füße.

Aber Glück im Unglück. Du bist zwar kopfüber nach vorne gestürzt, doch fängt der weiche Schnee deinen Sturz ab, so dass du dich nicht verletzt.

Nur ohne deine Kameraden wirst du dich nicht aus dieser misslichen Lage befreien können, da dein Gepäck dich nach unten zieht und du dich nicht alleine aus dem tiefen Schnee befreien kannst.

Noch musst du dich über dein Ungeschick ärgern, doch sogleich fällst du in das Lachen deiner Kameraden ein. Vergnügter als noch vor einem kurzen Moment geht die Reise weiter.

Probenpatzer

Beim nächsten Schritt bricht schlagartig unter dir der Schnee weg und du stürzt Kopfüber nach vorne. Zu allem Überfluss hast du dir den Fuß verdreht, der in einem Loch hängengeblieben ist. In dem steckst Du nun fest.

Alleine kannst du dich aus dieser misslichen Lage nicht befreien, so dass du nach Hilfe rufst. Deine noch lachenden Kameraden kommen zu dir geeilt und mit vereinten Kräften graben sie deinen Fuß im Schnee frei.

Vorsichtig befreien sie deinen Fuß aus einem Hasenloch. Dein Fuß schmerzt und scheint schon leicht angeschwollen zu sein, so dass du ihn erst mal mit Schnee kühlst und ihr eine kurze Pause einlegen müsst.

Als ihr dann weitergeht ist das Auftreten sehr schmerzhaft. Fluchend und mit der Gewissheit, dass dies gar nicht so deins ist, zeterst du vor dich hin um, versuchst die Verletzung zu vergessen und den Anschluss an die Gruppe nicht zu verlieren.

Für den Spielleiter

Regeltechnisch hat der Held nun am Fuß eine Wunde, er hat sich den Fuß verstaucht und muss nun mit den Konsequenzen leben, bis er wieder verheilt ist. Vielleicht kennt sich ja einer der Helden mit solchen Wunden aus.

- **Die Schlinge**

Eine *Wildnisleben*-Probe kann einen Spieler vor dieser Situation bewahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gelungene Probe

Gerade passierst du die Bäume an einer kleinen Lichtung mitten im Wald und denkst noch bei dir ‚Mensch ein hervorragender Wildfutter Platz‘, da

ziehst du auch schon reflexartig den vorderen Fuß zurück, so dass die Schlinge ins leere saust. Puh, Glück gehabt.

Misslungene Probe

Du passierst gerade ein paar Bäumen am Rande einer kleinen Lichtung, als sich plötzlich etwas um deine Knöchel zuzieht und du ruckartig auf den Boden und dann in die Luft gezogen wirst. Kopfüber baumelst du an einem Seil über den Köpfen der anderen und siehst, wie das eine oder andere aus deinem Rucksack beziehungsweise Taschen in den tiefen Schnee fällt und versinkt.

Für den Spielleiter

Gehen sie nun her und lassen sie sich die Ausrüstungsliste des betroffenen Spielers geben. Überlegen sie, wo der Charakter sinnvoller Weise welchen Gegenstand mit sich führen würde, so der Spieler es nicht vermerkt hat und bestimmen sie so die Sachen, die nach unten fallen.

Ist der Kamerad wieder befreit worden, wird eine Suche beginnen. Lassen sie für jeden Gegenstand 1 W10 würfeln. Bei einer durch den Spieler angesagten ganz schlechten Zahl, die dann gewürfelt wird, findet sich der Gegenstand nicht wieder. Bei einer durch den Spieler angesagten schlechten Zahl, die dann gewürfelt wird, findet sich der Gegenstand wieder, ist aber beschädigt. Ansonsten findet sich alles unbeschadet wieder an.

Bedenken sie, dass bei den Dingen die nach unten fallen auch Sachen kaputtgehen können, die wiederum Schaden verursachen können. Eine Nadel mag harmlos sein, aber zerbrochenes Glas oder die Schneide einer Waffe?

- **Der bei der Jagd geschossene Hirsch**

In diesem Fall lohnt sich eine *Fährtensuchen*-Probe. Abhängig vom Gelingen können Sie folgende Texte verwenden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gelungene Probe

Wie du so durch den Schnee wanderst stößt du auf eine frische Spur von Rotwild. Du bedeutest den hinter dir laufenden Kameraden stehen zu bleiben, deutest auf die Spur und kniest neben dieser nieder.

Nach einer Weile des genauen Studiums dieser Fährte bist du dir sicher. Die ist nicht alt. Du nimmst vorsichtig deine Fernkampf-Waffe raus, testest die Windrichtung und begibst dich auf die Jagd.

Wenig später siehst du an einer kleinen Lichtung ein Rudel Rotwild stehen. Ein prächtiger Hirsch mit einigen Hirschkühen, dazu zwei Jungtiere und ein älteres Tier.

Du erinnerst dich an die Worte deines alten Herrn, der immer sagte, dass die jungen und kräftigen Tiere, den Bestand wahren. Also konzentrierst du dich auf das ältere Tier und beginnst die Jagd.

Und hier die Werte des Hirsches (Zoobot S. 110)

Auftreten: 2W6+2 Tiere

Schulterhöhe: etwa 8 Spann

Gewicht: 200 Stein

INI 8+1W6 **PA** 7 **LeP** 40 **RS** 1 **K0** 14

Stoß: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+2

GS 16 **AuP** 45 **MR** 0/5 **GW** 9

Jagd: +6, Angriff

Beute: 110 Rationen Fleisch, Geweih (Trophäe), Fell (teuer) oder Leder (teuer)

Besondere Kampfredeln: Überrennen (6, 2W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (3)

Für den Spielleiter

Sollten die Helden den Hirsch bei der Jagd erlegen, dann kommen einige Sachen auf sie zu, die noch zu erledigen sind.

Zum einen muss der Hirsch fachgerecht ausgenommen werden. Mit einer gelungenen *Wildnisleben*-Probe sollten die Helden wissen, dass man den Körper des Hirsches an den Hinterläufen aufhängt um diesen, mit einem gut gesetzten Schnitt am Hals, ausbluten zu lassen.

Nun folgt eine *Kochen*-Probe. Ist diese erfolgreich abgelegt, weiß der Held, wie er mit dem Messer den Körper des Hirsches aufbricht und wie er schneiden muss, um die Innereien so zu entfernen, dass er die Galle oder andere verunreinigende Innereien nicht verletzt.

Ist ihm das gelungen, benötigt er eine weitere *Kochen*-Probe, mit der er beweist, dass er weiß, wie man das Fleisch portioniert.

Abschließend muss mit einer weiteren *Wildnisleben*-Probe unter Beweis gestellt werden, dass der Held weiß, wie er das Messer zu führen hat um das Fell und das Geweih vom Körper zu trennen.

Alles in allem eine Sache, die längere Zeit in Anspruch nimmt, so das man sich auf ein Nachtlager einrichten muss. Dafür gibt es was Warmes zu essen. Frisches Fleisch vom Hirsch.

Der Rest kann aufgehängt werden und wird über Nacht durchgefroren sein. Dies gilt für das Fleisch und das Fell, welches unbehandelt bleiben wird, bis man es zu einem Gerber bringen konnte. Einzig das Geweih (12-Ender) wird fertig sein.

Misslungene Probe

Beim Stapfen durch den Schnee stößt du auf eine Spur im Schnee. Genervt durch die Umstände der letzten Tage und Wochen gehst Du der Spur misstrauisch nach und merkst erst als das Rotwildrudel vor dir, durch dich aufgeschreckt, davon springt, wie frisch die Spur war.

(weiter auf Seite 17 (Die Händlergruppe und ihre Begleiter))

Hungrige Wölfe

Folgende Szene können Sie einbauen, wenn die Spieler weit genug weg sind von ihrem Dorf und den Helden der gedachte Spaziergang langsam ein wenig zu monoton werden sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Karren bewegt sich schwerfällig durch den frischen, tiefen Schnee. Unter euren Füßen knarrt es und immer wieder sinkt ihr Knöcheltief ein.

Nicht nur euch strengt es sehr an den Wagen durch diese Schneemassen zu bewegen. Auch der Ochse der vorne eingespannt ist und zieht schnaubt sehr.

Es hat wieder angefangen zu schneien. Der Schneefall nimmt euch ein wenig die Sicht und friert direkt an eurer Haut fest. Kalte Windböen lass euch immer wieder erschauern. Euch fröstelt. Ab und an nehmt ihr euch ein Stück Dauerwurst vom Wagen genommen und lutscht daran rum, bevor ihr es kauen könnt, um so ein paar Kräfte zu regenerieren.

Für den Spielleiter

Lassen Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe ablegen, wer *Gefahreninstinkt* besitzt ist sogar klar im Vorteil und kann sich seine TaP* auf die Sinnenschärfe als Erleichterung addieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gelungene Probe

Dich überkommt ein mulmiges Gefühl. Deine Nackenhaare stellen sich auf. Du bedeutest deinen Kameraden stehen zu bleiben und still zu sein. Da war das Geräusch wieder. Du vernimmst ein leises knurren und leises knarrzen des Schnees. Aber halt, es kommt aus verschiedenen Richtungen ... von dort ... und dort und auch dort ... Jetzt kannst Du es sehen. Wölfe!! Direkt vor dir und auch neben dem Wagen. Und dort hinten auf der Anhöhe stehen scheinbar weitere Wölfe ein großer und einige Jungtiere.

Lassen Sie ihren Spielern Zeit zu reagieren, aber nicht zu lange. Sie werden von einem Rudel Wölfe eingekreist, so dass aus drei verschiedenen Richtungen je zwei Wölfe angreifen.

Misslungene Probe

Du bist so mit dir selbst beschäftigt, dass du nichts wahrnimmst. Du spielst an deinem Halstuch rum, stellst den Kragen immer wieder auf und versuchst möglichst wenig Schneeflocken, die durch den eisigen Wind wie kleine Nadeln sind, ins Gesicht zu bekommen. Kurze Zeit später siehst du vor euch einen großen Wolf stehen. Dieser zieht die Lefzen hoch, knurrt und schaut euch mit seinen roten Augen an.

Lassen Sie ihren Spielern keine Zeit zu reagieren. Sie sind von einem Rudel Wölfe eingekreist worden. Aus drei verschiedenen Richtungen greifen je zwei Wölfe.

Für den Spielleiter

Wie die Helden dabei vorgehen wollen, sei Ihnen frei überlassen.

Sie könnten den Tieren etwas Fleisch und Wurst vom Karren zu werfen, sich verteidigen oder versuchen die Wölfe zu vertreiben.

Allerdings bedenken Sie, dass die Wölfe ausgehungert sind und es tiefster Winter ist. Auch an Flucht ist auf Grund des Ochsenkarrens und des vielen Schnees nicht zu denken.

Die Wölfe sollten nicht lebensbedrohlich werden, aber schon eine ernste Gefahr darstellen. Sie können natürlich das Verhalten an die Kampfkraft Ihrer Gruppe anpassen. So könnten die Helden versuchen das Alpha-Tier zu erkennen, um dies sehr schnell zu erschlagen, so dass alle anderen fliehen, oder die Wölfe fallen über einen im Kampf sehr stark verwundeten Artgenossen her um ihn zu fressen, oder ähnliches.

Hier nun die Werte von 5 Wölfen und dem Leittier

Werte für alle Wölfe des Rudels

Auftreten: 1W6+2 Tiere, im Winter bis zu 1W20+10 Tiere

Körperlänge: 6 Spann Gewicht: 50 Stein

INI 9+1W6 PA 7 LeP 23 RS 2 K0 11

Biss: DK H AT 10 TP 1W6+3*

GS 12 AUP 100 MR 1 GW 5

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

Leitwolf (Rüde/Fähe)

Körperlänge: 7 Spann Gewicht: 55 Stein

INI 10+1W6 PA 8 LeP 25 RS 2 K0 11

Biss: DK H AT 12 TP 1W6+3*

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach der Auseinandersetzung mit den Wölfen stellt ihr fest, dass es schon wieder sehr dunkel geworden ist. Zu spät um das eigentliche Ziel des Ausfluges zu erreichen. Also wird es Zeit sich einen günstigen Lagerplatz zu suchen und dort Mensch und Tier zu versorgen und zu pflegen. Außerdem wird es höchste Zeit für ein wenig Wärme. Sowohl von außen durch ein Lagerfeuer (*Wildnisleben*-Probe) als auch von innen durch etwas Warmes zu essen und zu trinken (*Kochen*-Probe). Eure Suche nach der vermissten Händlerkarawane müsst ihr wohl morgen fortsetzen. Hoffentlich seid ihr bei der Kälte nicht umsonst losgezogen.

Die Händlergruppe und ihre Angestellten

Für den Spielleiter

Im Folgenden Abschnitt treffen die Helden auf die Gruppe der Händler, denen vor zwei Nächten etwas schreckliches Widerfahren ist.

Lesen sie sich die Informationen zu den kleinen Untergruppierungen der Händlergruppe durch und bestimmen sie im Vorfeld, je nach der Konstellation ihrer Spielergruppe, welche Mitglieder der Händlergruppe die folgenden Dinge (maximale Häufigkeit) zu verarbeiten haben:

- Händler wurde verletzt (1)
- Händler wurde getötet (1)
- Kind/Verwalter ist verletzt (1)
- Kind/Verwalter ist getötet worden (1)
- Kutscher wurde getötet (2)
- Kutscher ist verletzt (1)
- Wachmann wurde getötet (2)
- Söldner wurde verletzt (1)

Je nach Situation ist also der verantwortliche beziehungsweise betroffene Händler oder Freund geschockt über das Schicksal, welches sein Kind, Vater, Freund oder Kamerad erlitten hat. Bedenken sie dies, wenn sie die Händlergruppe gegenüber den Spielern darstellen. Die verletzten Nichtspielercharaktere haben in der Regel Verbrennungen. Eventuell ein gebrochenes Bein oder einen gebrochenen Arm. Prellungen und Schürfwunden wird aber jeder der Gruppe erlitten haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Für die Rollenspielneulinge

Nach einer ereignislosen Nacht, in der eure Wunden ein wenig verheilt sind setzt ihr euren Weg auf der Straße fort. Und schon nach kurzer Zeit begegnet ihr einer Gruppe runtergekommener Leute, die auf notdürftig gebauten Tragen Verletzte hinter sich herziehen.

Als ihr die Gruppe erreicht habt, erkennt ihr die Händler, die regelmäßig zu Euch ins Dorf kommen und nach denen ihr sucht.

Für die rollenspielerfahrenen

Eine Straße!! Wo eine Straße ist, da ist Zivilisation nicht weit. Und das bedeutet warme Räume, warmes Essen und warme Getränke.

Doch kaum habt ihr die Straße betreten, fällt Euer Blick auf eine Gruppe runtergekommener Leute, die auf notdürftig gebauten Tragen Verletzte hinter sich herziehen.

Im Folgenden finden Sie die Beschreibungen der Händler, die mit der Karawane unterwegs gewesen sind. Der eine oder andere ist verletzt. Alle sehen geschockt und durch die Ereignisse der letzten Tage gezeichnet aus. Wenn ein Mitglied der

Karawane gefragt wird was geschehen ist, erzählt von den Geschehnissen der vorletzten Nacht

Die Händler und ihre Begleiter

Für den Spielleiter

Im Folgenden sind die Personen beschrieben, die zur Karawane gehören, welche auf dem Weg nach Firunsreuth war.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Jochin Rodensen und sein Sohn Rowin Rodensen

Das Tuchmachen hat Jochin Rodensen schon von seinem Vater gelernt und gibt das Wissen weiter an seinen Sohn. Rowin Rodensen ist mittlerweile alt genug, um die Gefahren einer Handelsreise kennenzulernen, so dachte zumindest Jochin Rodensen anfangs. Nach den Ereignissen ist er sich da nicht mehr ganz sicher. Ziel der Reise war das Verkaufen diverser Stoffe im hohen Norden und auch bereits fertig geschneiderter Kleidung, die er im Auftrag seiner Nachbarin Tineke Krushin verkaufen will. Darüber hinaus hat er diversen Hausrat geladen. Im Gegenzug für die Waren erhofft er sich von ein paar Nivesen oder vielleicht Elfen eventuell wertvolle Materialien erstehen zu können. Insgeheim erhofft Jochin Rodensen sich eine große Menge Bausch von den Elfen erstehen zu können und den Bausch dann zu horrenden Preisen in Festum verkaufen zu können.

Jochin Rodensen ist ein leicht dicklicher Mann, der nicht nur sehr gemütlich und angenehm wirkt, sondern es auch tatsächlich ist. Der Mit-40er hat schon vieles gesehen und auch viel erlebt. Oft erzählt er Geschichten von seinen verschiedenen Reisen quer durchs Bornland. Wie viel davon wahr ist, bleibt unter dem Mantel des Schweigens verborgen. Er hüllt sich in dicke Wollkleidung, die er mit etwas Leder kombiniert, um den kalten Wind und den Schnee abzuhalten. Seine Stärke ist definitiv seine ruhige Art. Allerdings können ihn Ungerechtigkeiten so sehr aus der Fassung bringen, dass er sich in Rage reden kann. Bei Verhandlungen ist er ein zäher Bursche der sehr viel mit seinem charmanten Lächeln erreicht. Passend zu seiner gemütlichen Art gesellt sich noch die Vorliebe für einen guten Wein oder einem starken Dunkelbier. Im Kampf ist er eher zu vernachlässigen. Er ergibt sich sofort, um Leben und Gesundheit von sich selbst, sowie seinem Sohn zu schützen.

Rowin Rodensen sieht seinem Vater wie aus dem Gesicht geschnitten gleich, ist aber deutlich schlanker gebaut. Zu den Tugenden seines Vaters, gesellt sich noch das jugendliche Feuer und eine gewisse Naivität, sowie die leicht aufbrausende Art, die er von seiner Mutter geerbt hat. Seiner Meinung nach, sollte sein Vater viel Zielstrebtiger vorgehen und nicht so viel in die Kundenpflege, wie es sein Vater nennt, investieren. Rowin Rodensen hat sich im Umgang mit dem Kurzsword ausbilden lassen, um nicht so wehrlos und erbärmlich zu wirken wie das Familienoberhaupt. Allerdings verehrt er trotz allem seinen Vater und sieht ihn als Vorbild. Er würde ihm niemals in der Öffentlichkeit widersprechen, doch hinter

verschlossenen Türen wird so der eine oder andere Disput unüberhörbar ausgetragen.

Oswin Peddersen und sein Verwalter Iber Stipkow

Oswin Peddersen und Jochin Rodensen sind gut befreundet und haben zusammen diese Handelsreise organisiert. Von daher sehen sich beide als heimliche Anführer der Reise und versuchen die Leitung ständig an sich zu reißen. Oswin Peddersen, der sich auf Lederwaren spezialisiert hat, ist allerdings deutlich nüchterner was seine Geschäftsgebaren angeht. Zahlenwerk und Argumente sind seine Verhandlungsstrategie, weniger der persönliche Kontakt. So hart und genau er bei beim feilschen sein mag, genießt er genauso gern und ausgiebig eine gute Pfeife, abends am Kamin und scherzt und lacht. Er hat seinen Verwalter mitgebracht, der ihn bei den Verhandlungen, sowie Vertragsbedingungen unterstützen soll.

Oswin Peddersen besitzt eine trainierte Statur, ist aber wie schon erwähnt, deutlich nüchterner – fast schon militärisch, im Auftreten. Hat er erst mal jemanden in sein Herz geschlossen, dann wird er aber auch die ganzen Vorzüge eines fürsorglichen Familienvaters zu spüren bekommen. Freundschaft und Ehre sind ihm wichtiger als manches Kupferstück oder gar Silbertaler. Oswin Peddersen selber prahlt nicht so sehr mit seinen Reisen und Taten, allerdings schmückt er gerne andere Heldentaten aus, als sei er selbst dabei gewesen. Ein vortrefflicher Umgang mit Schwert und Schild verhinderte bisher größere Verletzungen. Er selber hält seinen Sohn für einen Taugenichts, so dass er plant die Geschäfte langfristig in die Obhut seines Verwalters, einen alten Freund, den er sehr schätzt und oft auch über den grünen Klee lobt, zu übergeben.

Iber Stipkow ist ein sehr intelligenter Mann, der weiß, dass er sehr hoch in der Gunst seines Chefs steht. Er ist ihm treu ergeben, als stünde er in seiner Schuld. Zahlen und Rechtskunde als seine großen Stärken, dazu noch ein gewitztes Auftreten, machen den schlanken Mann zu einem manchmal etwas unterkühlt wirkenden, aber intelligenten und eloquenten Gesprächs- und sehr harten Verhandlungspartner. Er hat gelernt sich mit einer Bihänderaxt zu verteidigen, aber auch im rechten Moment die Waffen zu strecken.

Die beiden handeln mit Lederwaren aus der eigenen Produktion, sowie Waffen, Werkzeuge und Rüstungsteile, welche sie auf Kommissionsbasis verkaufen.

Wulfen Fimske und seine Tochter Jella Fimske

Dieser Händler ist so was wie die „gute Seele“ des Tross. Er hat Bier, Spirituosen aus der städtischen Brauerei und Destille geladen. Dazu gesellen sich diverse Fläschchen und Tinkturen lokaler Alchemisten und Wundärzte, die gegen allerlei Weh-Wehchen helfen sollen und Linderung versprechen.

Wulfen Fimske ist ein groß gewachsener hagerer Mann, dessen Gesicht vom Wetter gegerbt ist. Sein langes blondes Haar trägt er zu einem Pferdeschwanz gebunden. Früher hat er auf einem Handelsegler gearbeitet bis er sich dann der Liebe wegen niedergelassen hat und seine Brauerei und Schnapsbrennerei

eröffnet hat. Auf Grund eines sehr guten Leumundes gelang es ihm schon im Vorfeld das Brau- und Brandrecht zu erwerben. Er ist bekannt für sein süffiges Bier und seinen guten Nusschnaps, sowie den klaren Edelbrand, der so manche Krankheit vertreiben mag. Auch so mancher Adelige konsumiert seine Waren. Von der Art her jedoch kann er sehr cholerisch werden und auch mal einen zuviel von seinem eignen Gut trinken. Wenn er nüchtern ist, dankt er Rahja für ihre Gaben und wirkt eher schüchtern und zurückhaltend. Dabei möchte er nur sein Gegenüber kennenlernen und nach seinen Schwachstellen erkunden, so dass er dann später bei den Verhandlungen bessere Ansatzpunkte hat. Das breite Entermesser, welches er stets bei sich trägt, hat er bei einem Überfall von Piraten erbeutet und sich im Umgang mit selbigen geübt. Oft dient es doch nur als Abschreckung, als dass es wirklich zum Einsatz kommen muss.

Seine Tochter Jella ist begeistert von den Fähigkeiten ihres Vaters. Auch wenn man beiden den Verwandtschaftsgrad nicht ansehen kann, sind sie doch ein eingespieltes Team. Hand in Hand erledigen sie diverse Tätigkeiten. Getrieben von dem Gedanken einst selber eine große Brauerin zu werden, saugt sie alles an Wissen in sich auf, was sie erlangen kann. Ebenso groß, genau so schlank, allerdings mit feuerroten Haaren, die sie zu zwei langen Zöpfen trägt, geben sie ein ungewöhnliches Bild ab. Der Langdolch wurde ihm von einem Grafen geschenkt, als sie diesen vor einem Sturz vom Pferd bewahren konnte. Seitdem trägt sie selbigen voller Stolz. Sie sitzt oft still neben dran und saugt alles Gesprochene in sich auf. Wenn man sie heimlich beobachten würde, würde man sehen, dass sie so einiges auf seinen Wahrheitsgehalt überprüft. Sei es nun durch probieren, diverse Übungen oder ähnlichem. Seit neuestem hat sie sich in den Wirtssohn von gegenüber verguckt, so dass sie gelegentlich als Tagträumerin daher kommt. Auf Grund ihrer überaus weiblichen Figur wird sie oft Opfer derber Witze und Sprüche ihrer männlichen Begleiter. Aber sie wehrt alle mit einem charmanten Lächeln ab und genießt insgeheim, dass sie sehr begehrt wird.

Daanje Dobelsteen und seine Sohn Olko Dobelsteen

Ein Holzfäller mit breiten Schultern, einer großen Axt, etwas derb. So stellt man sich diese für gewöhnlich vor und so sieht Daanje Dobelsteen auch aus, nur dass er kein Holzfäller ist sondern Schreiner. Er stellt allerlei Sachen aus einem Baum her. Beginnend mit einfachen Brettern, Türcargen über Tische und Stühle bis hin zu Himmelbetten oder großen Schränken. Das Holz dafür holt er schon seit längerem aus Firunsreuth, weil die Qualität stimmt. Auf insgesamt vier Fuhrwerken soll Holz zu seiner Schreinerei gebracht werden.

Eigentlich kann er Jochin Rodensen und Oswin Peddersen nicht ausstehen, was er versucht sie nicht spüren zu lassen. Nur er musste mit diesem Handelszug vorlieb nehmen, da seine Holzvorräte für die kommenden Aufträge nicht mehr reichen würde und in nächster Zeit keine weitere Karawane in diese Richtung reisen würde.

So derb er auch wirkt, er hat ein gutes Herz, ist aber im Umgang mit Menschen nicht so geschickt. Oft sagt er das Falsche zum falschen Zeitpunkt, auch wenn er es gar nicht so meint. Seine Frau ist vor 3 Götterläufen an der blauen Keuche

gestorben und bis jetzt konnte er keine neue finden, so dass er ein bisschen verbittert ist.

Sein Sohn Olko Dobelsteen dagegen ist die Fröhlichkeit in Person. Noch lange nicht so muskulös wie sein Vater, aber mit umso mehr Lebensfreude. Ständig macht er ein paar Scherze und neckt vor allem Jella Fimske die ihm sehr gefällt, auch wenn seine Zuneigung nicht erwidert wird. Seine Sommersprossen, der fröhliche Gesichtsausdruck und sein wirres kurzes braunes Haar machen ihn zu einem Angenehmen Zeitgenossen. Er möchte nicht zu sehr in die Fußstapfen seines Vaters treten, sondern sich mehr mit filigraneren Arbeiten sein Brot verdienen. Doch bis jetzt hat er sich noch nicht getraut dies seinem Vater zu gestehen. Er hat angst, dass dieser sich dann noch viel mehr zurück ziehen würde als er es eh schon tut.

(Die Werte für die Händler und deren Begleiter finden sie im Anhang dieses Abenteuers)

Die Angestellten

Für den Spielleiter

Insgesamt werden 8 Kutscher auf der Rückfahrt benötigt. Allerdings können sowohl Iber Stipkow, wie auch Rowin Rodensen und Daanje Dobelsteen eine Kutsche steuern, so dass nur noch 5 weitere Kutschenlenker verbleiben.

Wir haben an dieser Stelle einen exemplarischen Kutscher erstellt, denn Sie je nach Bedarf abwandeln oder einsetzen können. Auch ob es sich um einen männlichen oder weiblichen Kutschenlenker handelt, sei Ihnen überlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Kutscher

Der Kutscher sitzt für gewöhnlich auf dem Kutschbock und treibt die Zossen an, damit sie die schweren Wagen vorwärts ziehen. Dabei ist er sehr im Umgang mit der Peitsche geübt, welche er auch im Kampf einsetzen kann. Mal minder mal mehr derbe Flüche und Sprüche kommen ihm über die Lippen, wenn die Kaltblüter mal wieder nicht so spuren, wie er es sich wünscht. Zu seinen weiteren Aufgaben gehört die Verpflegung der Tiere. Hier spürt man wie er wirklich tickt. Eine innere Verbundenheit zu seinen Pferden wird deutlich wenn er sich unbeobachtet fühlt. Dann streichelt und liebkost er sie, als wären sie seine Frau. Nach außen hin gibt er sich aber als der harte Hund. Mal mehr oder weniger verschwiegen. Besonders abends beim Bier taut er förmlich auf.

Untereinander sind sie eine eingeschworene Gemeinschaft, die zusammen kräftig anpacken kann. Dennoch werden Dispute oft laut und öffentlich ausgetragen. Abends bei einem Bier werden sie aber oft wieder beigelegt.

Die Wachmannschaft

Der Schutz der Händler und der Waren gestaltet sich auf zwei Arten. Zum einen durch die 6 bewaffneten Mitarbeiter der einzelnen Händler, sowie 2 berittenen und bezahlten Söldnern.

Die Mitarbeiter der Händler sind langjährige Mitarbeiter und können durchaus Verwandte der Händler sein. Onkel, Neffen, Schwiegersöhne und so weiter. Aber auf jeden Fall haben die Händler ein familiäres Verhältnis zu den Mitarbeitern.

Die 6 Bewaffneten wurden von den Händlern eingestellt und stammen aus Norburg und Umgebung. Alle von ihnen verfügen über nur wenig Kampferfahrung. Sie betrachten ihre Aufgabe mehr als Abenteuer denn als ein gefährliches Unternehmen. Daher waren sie umso überraschter, als es tatsächlich zu einem Überfall kam. Sie waren mit der Situation völlig überfordert.

Die Söldner wurden von der Wachmannschaft anfangs als notwendiges Übel betrachtet und eher ausgegrenzt. Ihre freie Zeit verbrachten die Wachleute eher im Kreise der ihren.

Die Söldner

Die berittenen Söldner dagegen sind kampferprobt. So manch eine Narbe zeugt von diversen Schlachten und Kämpfen. Sie sind es gewöhnt, dass sie nicht integriert werden und machen sich einen Spaß daraus, die Klischees, die man über ihre Gruppe so landläufig kennt, zu bekräftigen.

Abends tun sie so, als wären sie trinkwütig und spielsüchtig. Geht es allerdings in den Kampf, sind sie es, die schlimmeres verhindern.

Nur in diesem Fall waren auch sie zu überrascht und machtlos.

(Die Werte für die Angestellten und die beiden Söldner finden Sie ebenfalls im Anhang dieses Abenteuers)

Die Geschehnisse der vorletzten Nacht

Wenn die Charaktere die Gruppe der Händler fragen sollten was passiert ist, wird man ihnen das unten Folgende erzählen. Sollte auf Grund der für die Helden neuen und unbekannten Situation keiner auf die Idee kommen, die Gruppe der Händler zu fragen, dann wird einer der Kutscher urplötzlich aus seiner Schockstarre erwachen und mit gläsernem Blick ungefragt erzählen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor zwei Tagen hat die Karawane nach langer beschwerlicher Tagesfahrt, eine gute Stelle zum Lagern gefunden gehabt. Man hatte die Wagen im Halbkreis gestellt und in der Mitte das Lagerfeuer entzündet, so wie schon an vielen Tagen zuvor. Gemeinsam hätte man dann gegessen und getrunken und sich dann, nach Einteilung der Nachtwache, zur nächtlichen Ruhe begeben.

Mitten in der langen Winternacht hätte es dann auf einmal einen Tumult gegeben. Urplötzlich hätte es am Lagerplatz gebrannt und das Feuer ist auf die Wagen überggesprungen, die am Schluss lichterloh gebrannt hätten. Wachleute, Kutscher, Händler und anderes Gefolge wären, teils brennend, durcheinander gelaufen, darum bemüht die Waren von den in Brand geratenen Wägen zu retten, das Feuer zu löschen, die Pferde loszubinden oder den Angreifer auszumachen. Denn immer wieder wären aus der Höhe brennende Feuerbälle auf die Raststelle niedergeprasselt und hätten das Feuer weiter angefacht, so dass ihnen am Schluss

nichts anderes übrig geblieben sei, wie in den Wald zu fliehen und dort Schutz zu suchen.

Kaum Ware hätte man retten können. Nur das was man am Leib trug und das nackte Leben.

Nach einiger Zeit hätte man im Unterholz eine geschützte Stelle gefunden und dort gewartet, bis der neue Tag angebrochen sei. Dann wäre man zurück zum Lagerplatz geschlichen. Dort angekommen fand man fünf der Mitreisenden getötet und durch das Feuer schwer entstellt vor.

Nach den Spuren die man vorgefunden hätte spräche einiges dafür, dass man Opfer eines Drachens geworden sei. Also habe man schnell das nötigste erledigt, um bei Praios' höchsten Stand, nach der notdürftigen Übergabe der Toten in Borons Hallen, weiter in Richtung Firunsreuth ziehen zu können.

Auf dem Weg hätte man noch zwei weitere Verletzte auf dem Weg liegend gefunden. Diese lägen auf den Tragen, bei dem erbärmlichen Rest der Waren. Von den 18 Pferden hätte man nur ein Paar getötete am Lagerplatz gefunden. Vom Rest würde bis jetzt jede Spur fehlen. Und nun sei man auf die Helden gestoßen. Vielleicht könntet ihr ja helfen. Zum einen der Gruppe, um schneller an die Hilfe eines Perainekundigen zu gelangen, zum anderen, um nach den treuen Pferden zu suchen.

Für den Spielleiter

Während der gesamten Begegnung mit der Händlergruppe haben die Charaktere Zeit sich um die einzelnen Personen zu kümmern. *Heilkunde*-Proben magische wie Talenttechnische können helfen.

Geben Sie den Spielern die Möglichkeit in ihre Rollen zu schlüpfen und diese zu spielen. Fordern Sie durch ihr Spiel der Händlergruppe die Spieler der Helden auf zu agieren.

Schattenspiele vor dem Madamal (Mond)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach der Begegnung mit der Händlergruppe zieht ihr mit Euren Rucksäcken weiter. Den Ochsenkarren habt ihr den Verletzten überlassen, die nun mit der Händlergruppe in Richtung Firunsreuth weiterziehen.

Auch die Warnung vor dem Wolfsrudel habt ihr Ihnen mitgegeben.

Anschließend habt ihr Euch auf den Weg gemacht. Mühsam stapft ihr durch den Schnee und erreicht ohne weitere Zwischenfälle am Abend eine gut geschützte Rasstelle, in der ihr Euer Lager aufschlagt. Schnell ein Feuer gemacht und was zum Essen zubereitet. Dann in die Schlafsäcke und Decken.

Für den Spielleiter

Die folgende Szene bietet sich an mit einem Spieler einzeln zu spielen. Lassen Sie die Gruppe ihre Nachtwache einteilen und lassen Sie jeden die übliche *Selbstbeherrschungs*-Probe würfeln.

Gelingt die Probe teilen Sie dem Charakter mit, dass seine Schicht ohne besondere Ereignisse vorbeigeht.

Misslingt die Probe, dann lassen sie den Charakter aus seinem Schlaf aufschrecken, weil es laut knackt. Wenn er sich dann verwirrt umsieht und um den Lagerplatz schleicht, werden er und die eventuell geweckten Kameraden nichts finden. Allerdings wiederholt sich das knacken, was man dann als „prasseln“ des Feuerholzes identifizieren kann.

Beim dem Charakter, der die mittlere Wache hält, ist es eigentlich egal, ob seine Probe gelingt oder nicht. Trotzdem lassen sie ihn würfeln.

Anschließend ziehen sie den Spieler kurz zur Seite und vermitteln Sie ihm unter 4 Augen die unten stehenden Informationen. Anschließend soll er dann seine Reaktion an die Gruppe weitergeben.

Besonders Stimmungsvoll könnte es werden, wenn ein Zwerg diese Beobachtung macht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit deiner Decke engumschlungen sitzt du nahe am Feuer, achtest aber darauf, dass die Funken deine Decke nicht in Brand setzen können.

Wie lang mag es her sein, dass du geweckt wurdest, um deine Wache zu halten? Es ist wirklich bitterkalt und dich fröstelt es, obwohl du extra gerade noch ein paar Scheite Holz nachgelegt hast. Gelangweilt stocherst du in der Glut herum. Was wohl gerade die hübsche Nachbarstochter Dythlinde / der gutaussehende Nachbarsjunge Ronar macht? Ob sie/er auch an dich denkt?

Doch weiter kommst du mit deinen Gedanken nicht, denn plötzlich verdunkelt sich die Nacht. Irritiert blickst du zum Madamal hoch, das noch vor kurzem in seiner vollen Pracht am Nachthimmel stand. Es ist auch noch da. Allerdings - der Schatten der sich davor abzeichnet ist atemberaubend!

Bisher kanntest du so was nur aus Sagen und von Zeichnungen, aber dir wird sofort klar. DAS - das IST ein Drache. Er muss riesig sein und sonderlich hoch fliegt er scheinbar auch nicht. Du bist dir noch nicht sicher, ob du verängstigt oder

beeindruckt sein solltest, als du das Gefühl hast der Drache blickt auf dich herab und bleibt einen Moment in der Luft stehen ... Dann wendet er sich um und fliegt weiter. Sekunden später löst sich Deine Starre.

Für den Spielleiter

Nun darf der Spieler handeln. Der Drache wird den kleinen armseligen Menschlein keinen weiteren Blick widmen, sondern kurz darauf von dannen fliegen. Allerdings ist der Schatten so gewaltig, dass man ihn auch noch am Nachthimmel in einiger Entfernung ausmachen kann. Dabei handelte es sich in der Tat um einen der größten Drachen, einen sogenannten Kaiserdrachen. Ein sehr erhabendes Geschöpf. Warum er allerdings hier vorbei geflogen ist, ist völlig unbekannt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr durch die Nachtwache alle geweckt worden seid und diese euch die wirre Geschichte von einem Drachen vor dem Madamal, der auf ihn herabgeblickt hätte erzählt hat, schaut ihr kopfschüttelnd in dem Versuch euren gesunden Schlaf wieder aufzunehmen kurz zum Madamal hinauf. Und tatsächlich da ist ein Schatten zu erkennen, der auch jetzt noch deutlich die Umrisse eines Drachens zeigt.

Für den Spielleiter

Die Szene dient nur dazu, den Verdacht, dass es sich um einen Drachen handelt, der für den Überfall verantwortlich ist, weitere Nahrung zu geben.

Der Lagerplatz der Karawane

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach dem Erlebnis der vergangenen Nacht habt ihr nicht mehr so gut geschlafen. Noch bevor die Praiosscheibe den Horizont beginnt zu übersteigen seid ihr alle wach und beschließt zu packen und weiter zu ziehen.

Ihr stapft die Straße entlang und erreicht nach einigen Stunden eine bizarr anmutende Stelle. Das muss der Lagerplatz sein, an dem die Händler überfallen wurden.

Es liegen schneebedeckte, verkohlte Trümmer von circa 6 Wagen in einer kleinen Lichtung an der Straße rum. Auch die Bäume am Rand der Lichtung sind teilweise verkohlt. Wie wenig so übrig bleibt, wenn ein vollgeladener Wagen der Raub der Flammen wird.

An einer Seite sind 5 kleine Hügel zu sehen. Auf jedem ist ein improvisiertes Boronrad zu erkennen. Da liegen also die Toten des Überfalls.

Und irgendwo in dem Trümmerfeld liegen die Leiber von zwei verkohlten Pferden.

Für den Spielleiter

Der Wagenzug bestand insgesamt aus 4 Planwagen (und einem Holztransporter auf dem drei weitere, zerlegte Holztransporter verschnürt waren). Die Planwagen darf man sich nicht wie im wilden Westen vorstellen, sondern wie 2-achsige Wagen, die von zwei Tieren gezogen werden. Üblicherweise sind es 2 Kaltblüter.

Die Wagen bestehen aus hohen Seitenwänden die von oben mit einer Plane abgedeckt sind und hinten mit einer Holzklappe verschlossen werden können. Vorne ist der Kutschbock auf dem bis zu zwei Personen Platz finden.

16 Kaltblüter als Zugtiere und 2 Reitpferde der bewaffneten Begleiter, waren dabei.

Sollten die Charaktere in den Trümmern herumstochern und suchen können sie sogar noch Sachen finden. Die möglichen Fundsachen in den Überresten der Karawane:

(Pro Charakter ein Wurf mit 2 W6)

Würfelergebnis	Fund
2	intakte Fechtwaffe (Rapier)
3	ein kleines Fass Bier, 10 Maß
4	Arm- oder Beinschienen aus Leder
5	verbeulte/r Pfanne/Topf
6	verrußte/s Bluse/Hemd
7	angekokelter Stoffballen - Gewicht 5 Stein und Wert noch 2 D
8	verrußte Hose
9	ein Kleidungsstück aus Leder
10	eine Flasche Schnaps
11	intaktes Langschwert
12	intakte Phiole mit LE-Trank (10 Punkte)

Mehr ist nicht zu finden. Alles andere ist durch die Flammen soweit vernichtet, dass es nicht mehr brauchbar ist.

Für den Spielleiter

Folgende Talentproben können durch die Helden bei der Untersuchung des Lagerplatzes gemacht werden und somit auf unterschiedlichen Wegen zu Ergebnissen führen, welche die Helden in ihrem ersten Abenteuer weiterbringen sollten. Möglich sind hier *Fährtsensuche*-Proben, *Sinnenschärfe*-Proben.

Fährtsensuchen-Probe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr den ersten Eindruck des verheerenden Feuers und seiner Folgen verarbeitet habt, sucht ihr Euch eine geschützte Stelle in der unmittelbaren Nähe des Lagerplatzes, um dort eure Ausrüstung abzustellen. Anschließend beginnt ihr damit die Trümmer genauer zu betrachten. Das eine oder andere Teil dreht ihr um, stößt es mit den Füßen beiseite oder verschiebt es mit der Waffe.

Langsam werden Eure Kreise größer und so kommt ihr immer weiter weg vom eigentlichen Lagerplatz und kommt mehr und mehr auf die Straße, in den nahen Wald und auf den Teil der kleinen Lichtung, der hinter den Wagen liegt.

Gelungene Probe (1)

Plötzlich bleibst Du stehen, denn Du bist Dir sicher etwas unter dem neuen Schnee entdeckt zu haben. Mitten auf der Straße. Du kniest Dich vorsichtig daneben nieder und beginnst den Pulverschnee mit wedelnden Bewegungen zu beseitigen. Darunter kommt eine Vertiefung zum Vorschein, die eine Art langes Oval von etwa einem Schritt Länge bildet und dabei gut einen Halben Schritt breit ist. An dem einen Ende des Ovals gibt es aber keine halbkreisförmige Linie sondern vier zackenartige Vertiefungen.

Du rufst die anderen zu Dir und bittest sie um Hilfe. Und je länger ihr Euch diese Vertiefung anschaut, desto größer wächst der Gedanke in Euch, bis ihn einer tonlos ausspricht: „Eine Drachenspur.“

Tatsächlich sieht die Vertiefung wie der Abdruck einer Drachentatze aus.

Und wenn ihr Euch die Straße weiter in Richtung Wosna und Norburg bewegt, findet ihr auch noch mehr. Und zwischen den Spuren könnt ihr jetzt auch die Vertiefung erkennen. Dort muss der Körper oder der Schwanz des Drachen seine Spuren hinterlassen haben. Mittlerweile ist das Muster der Spur durch eure eigenen Fußstapfen übersäht. Aber ihr habt was gefunden.

Für den Spielleiter

Im weiteren Verlauf des Abenteuers werden die Helden etwas finden, was aussieht wie der Fuß eines Drachen. Allerdings ist es bloß ein gebasteltes Gestell. Nicht perfekt aber immerhin wirkungsvoll genug, um im Schnee eine Spur zu legen, die den Verdacht auf einen Drachen zumindest wachsen lässt. In dem hohlen, nur nach oben offenen, Gestell des Fußes liegt eine Drachenschuppe. Mit einem Fuß Länge nicht sehr groß, aber dafür echt. Dies scheint ein seltenes Fundstück zu sein.

Gelungene Probe (2)

Wenige Schritt vom Lagerplatz entfernt siehst Du in altem Schnee, der durch das Feuer einen kleinen Eispanzer bekommen hat eine seltsame Spur. Du kannst Dir nicht vorstellen was es ist ... nein ... Du willst es nicht! Denn nach dem was Du da siehst und nach dem was Du gelernt hast, müsste es sich bei der Spur um das Muster einer Schuppe handeln ... einer Drachenschuppe!

Misslungene Probe

Langsam genervt läufst du unmotiviert durch die Gegend. Dir will nichts auffallen. Ein paar mal schon bist Du auf der Eisschicht, die sich durch das Feuer im Umfeld des Brandherdes gebildet hat, ausgerutscht. Der Hosenboden ist nass und der verlängerte Rücken schmerzt.

Sinnenschärfe-Probe

Für den Spielleiter

Wenn die Helden den Lagerplatz, die Lichtung und die Straße abgesucht haben, können sie noch in den gegenüberliegenden Wald eindringen und nach Spuren suchen. Dort werden sie bei einer erfolgreichen *Fährtsuchen*-Probe, die sie wieder neu verlangen sollten, Abdrücke von Pferdehufen finden, die weg von der Straße führen. Kombinieren sie die Proben für die Spieler mit Sinnenschärfe-Proben. Das wird, die zurzeit vielleicht demotivierten Helden, neu motivieren, da sie eine zweite Chance riechen, etwas weiterführendes zu finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt die nähere Umgebung mehr oder weniger erfolgreich abgesucht. Nun bleibt eigentlich nur noch die gegenüberliegende Waldseite. Vielleicht gibt es ja da was zu finden. Ihr betretet den Wald durch das dichte Unterholz und sucht weiter.

Gelungene Fährtsuchen-Probe

Du siehst Dich um und willst es schon fast aufgeben, als Du im Schnee den Abdruck von Hufen siehst. Hier müssen also einige der geflüchteten Pferde wegelaufen sein.

Gelungene Sinnenschärfe-Probe oder einer der Charaktere sagt jetzt explizit an, dass er auch in die Baumkronen schaut

Du siehst dich um und dein Blick bleibt in einer Baumkrone hängen. Was ist das denn? Bretter in einem Baum? ‚Seltsam‘ denkst du und gehst näher ran. Tatsächlich Bretter auf eine Astgabel. Und die sind sogar mit Seilen fixiert. Und da geht eine Hängebrücke von einem Plateau zu einem anderen. Und da hinten verläuft noch eine Hängebrücke. Es ist auch noch ein weiteres Plateau da. Je länger du dich umsiehst, desto größer und klarer wird für dich das Bild. In den Bäumen an der Straße, hoch über dem Dickicht sind große Plateaus. Und auf denen ist irgendetwas montiert.

Du siehst dich noch ein wenig um und findest, etwa 10 Schritt von der Straße entfernt, hinter einem dicken Stamm eine Strickleiter, die nach oben in den Baum führt. Du rufst deine Kameraden und zeigst ihnen alles.

Für den Spielleiter

Sollte die *Sinnenschärfe*-Probe erfolgreich gewesen sein und die Helden die Plateaus gefunden haben werden sie wohl über die Strickleiter in die Anlage klettern wollen, um sich das Ganze genauer anzusehen.

Verlangen sie hier durchaus eine Kletterprobe, die sie erleichtern können, so jemand die Leiter unten stehend straff hält.

Und denken Sie daran, dass es Helden geben kann, die an Höhenangst leiden. Verlangen Sie also entsprechende Proben für das Erklimmen des ersten Plateaus und für das nutzen der schwankenden Hängebrücken, um dies zu berücksichtigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt das Plateau über die Strickleiter betreten und schaut euch um. Das sieht alles relativ neu aus. Es scheint drei Aufgänge zu geben, von denen ihr den mittleren genommen habt. Alle scheinen etwa 10 Schritt von der Straße weg hinter dicken Baumstämmen zu sein. An jedem Einstieg in das System ist ein mittelgroßes Plateau, von dem Hängebrücken in Richtung des zur Straße hin gelagerten Zentrums führen. Zwischen Einstieg und Zentrum liegen einige kleinere Plateaus auf denen was gelagert wird. Außerdem gibt es in den vorderen Bäumen eine Seilkonstruktion, zu der einige Windenräder gehören.

Um herauszubekommen, was auf den kleineren Plateaus gelagert wird, begeben ihr euch über die von eurem Plateau startende Hängebrücke dorthin. Als ihr dort ankommt seht ihr eine Ansammlung von kleinen, kugelförmigen Tonkrügen. Diese haben an der Öffnung einen Korken, aus dem ein Stück Leinen herausragt. Daneben stehen geflochtene Weidenkörbe in den zu Kugeln gedrehte Ballen aus Reisig und Stroh liegen.

Als ihr noch weiter nach vorne in Richtung Straße geht, erreicht ihr eines der drei größten Plateaus. Auf ihm ist es etwas rutschig, bedingt durch einen größeren Fleck, der sich von der vorderen, der Straße zugewandten Seite des Plateaus bis zum entgegen gelegenen Ende der Plattform erstreckt.

Für den Spielleiter

Nun können die Helden anfangen zu tüfteln. *Mechanik*-Proben können hier hilfreich sein. *Alchemie*-Kenntnisse sind ebenfalls hilfreich, so die Helden nicht schon vorher darauf gekommen sind, was sie hier haben.

Abschließend kann auch noch eine *Orientierungs*-Probe nützlich sein.

- *Gelungene Mechanik-Probe*

Dem erfolgreichen Helden geht ein großes Licht auf. Das Ganze sieht nach einem Katapult aus. An dem Ende von drei Seilen hängt ein kleiner Lederbeutel. Gerade so groß, dass er einen der Tonkrüge

oder einen der Strohballen aufnehmen kann. Mit den Windenrädern wird dann das nach hinten führende Seil über einen Flaschenzug in Spannung gezogen und über einen Haltehaken gezogen, den man durch einen Auslöser lösen kann, so dass der Lederbeutel seinen Inhalt wegkatapultiert.

- *Gelungene Alchemie-Probe*

Gelingt einem Helden die Alchemieprobe, so fällt ihm ein, dass es sich bei den Tonkrügen um Brandgeschosse handeln könnte. Öffnet er eines der Gefäße riecht es deutlich nach Öl.

Entnimmt er eine Probe, so wird er feststellen können, dass das Öl mit anderen alchemistischen Stoffen versetzt wurde, so dass es leichter entflammbar ist und länger brennt.

- *Gelungene Orientierungs-Probe*

Ist diese Probe erfolgreich, stellen die Helden fest, dass die Ausrichtung des Katapults in Richtung des Lagerplatzes liegt. Wenn man im vorderen Bereich des Katapults einige dicke Äste, an denen Seile befestigt sind, mit diesen zur Seite zieht, dann kann man die verbrannten Überreste der Karawane sehen.

Der Weg durch den Wald

Für den Spielleiter

Egal, ob die Helden die Anlage in den Bäumen entdeckt haben oder nicht, die Hufspuren im Schnee sollten sie gefunden haben. Wenn sie diesen folgen wollen, werden sie ihre Ausrüstung holen müssen, die sie ja abgelegt haben.

Danach werden sie zielstrebig den nicht mehr ganz frischen Hufspuren folgen und dabei interessantes entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach einer Weile, habt ihr euch, auf einer Breite von 20 Schritten, etwa 8 Schritt in den Wald vorgearbeitet. Außer dem was ihr bereits gefunden habt ist nichts Neues dazu gekommen. Also holt ihr Eure Ausrüstung und folgt den Spuren, die ihr habt.

Für den Spielleiter

Lassen Sie die Helden in unregelmäßigen Abständen *Fährtsensuchen*-Proben oder *Sinnenschärfen*-Proben (Geruch) machen. Je nach Erfolg geben sie Informationen die unten folgen an die Helden weiter.

- *Gelungene Spurenlesen-Probe*
 - (a) Du findest neben den euch schon bekannten Spuren der Pferde neue Spuren von weiteren Pferden. Aber nicht nur das. Es kommen Fußspuren dazu. Zwei drei verschiedene Schuhabdrücke. Die eine Spur könnte von einem Reiterstiefel stammen, die andere vielleicht von Halbschuh. Alle Spuren führen weiter in den Wald hinein.
 - (b) Schon wieder neue Spuren. Diesmal scheinen es Kufenspuren zu sein. Solche Spuren hinterlasst ihr zu Hause auch, wenn ihr mit dem Schlitten in den Wald fahrt, um die Fallen zu kontrollieren oder Brennholz zu holen. Die gefundenen Spuren sind durchaus tief in den Schnee gedrückt, so dass man daraus schließen kann, dass die Schlitten eine gewisse Last hatten.
 - (c) Und noch mehr Fußspuren. Auch diese schließen sich der Gruppe an, deren Spuren ihr seit geraumer Zeit folgt.
- *Gelungene Sinnenschärfe-Probe*

Je weiter weg ihr von der Straße kommt, desto schlechter wird die Luft. Es stinkt wie nach faulen Eiern.
- *Gelungene Sinnenschärfe-Probe (Geruch)*

Je weiter weg ihr von der Straße kommt, desto schlechter wird die Luft. Es stinkt wie nach faulen Eiern. Nur so wie es aussieht, haben die anderen nicht so eine gute Nase wie du.

Nicht allein im Wald

Für den Spielleiter

Mit der Zeit nähert sich ihre Heldengruppe dem Lager einer Räuberbande an. Diese Bande ist für den Überfall verantwortlich. Einen Drachen gibt es nicht. Und eventuell wissen oder ahnen die Helden das bereits, auf Grund der Spuren am Waldrand gegenüber dem Rastplatz der Karawane, so sie die Anlage in den Baumkronen entdeckt haben.

Lassen sie die Spannung trotzdem am Leben. Denn man weiß ja nie. Vielleicht ist da doch ein Drache im Spiel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr seid schon ein ganzes Stück durch den Wald unterwegs und habt mittlerweile einen richtiggehenden Trampelpfad gefunden. Auf diesem haben sich die Spuren von etwa 5 -6 Menschen, etwa 7 Pferden und einiger Schlitten vereinigt.

Halt! War da nicht ein Geräusch?

Für den Spielleiter

Lassen Sie hier eine Sinnenschärfe-Probe machen, die um 5 Punkte erschwert ist. Denn mal ehrlich, mittlerweile wird sich die Heldengruppe auf Grund der Routine auch unterhalten und so mehr den Worten des Mitsuchenden folgen, als zu lauschen, was im Umfeld passiert. Gerade dann, wenn die Gruppe absolute Frischlinge sind.

- **Gelungene Sinnenschärfe-Probe(Hören)**
Aha! Tatsächlich da war was. Du vernimmst Laute, die nach einem Gespräch und Gelächter klingen. Sie werden langsam lauter, scheinen also näher zu kommen.
- **Misslungene Sinnenschärfe-Probe**
Ihr lauscht in die Umgebung und ihr könnt nichts außergewöhnliches vernehmen. Es säuselt der leicht gehende Wind, die Bäume rauschen ein wenig und hier und da ist der Ruf eines Uhus oder das Zwitschern von Vögeln zu hören. Aber sonst nichts, was hier nicht herpassen würde.

Patrouille der Räuberbande

Für den Spielleiter

In Abhängigkeit davon, ob den Helden die *Sinnenschärfe*-Probe gelungen ist oder nicht, entscheidet sich nun, welchen Part Sie zur Fortführung benötigen. Weiter sollten sie auch für Ihre Räuber eine *Sinnenschärfe*-Probe machen, unter den gleichen Voraussetzungen wie die Helden, um zu erfahren, ob die Räuber denn auf die Helden aufmerksam geworden sind.

Aber natürlich ist es ihnen auch freigestellt, beide Situationen abzuhandeln, so die *Sinnenschärfe*-Probe gelungen ist. Schließlich kann sich die Situation ja wiederholen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (mislungene Sinnenschärfe-Probe der Helden und der Räuber)

Ihr lauft weiter der deutlichen Spur hinterher, als urplötzlich aus dem Dickicht des Waldes zwei Leute vor Euch treten. Wie auch ihr sind die beiden überrascht, euch zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (mislungene Sinnenschärfe-Probe der Helden aber gelungene Sinnenschärfe-Probe der Räuber)

Ihr lauft weiter den Trampelpfad hinterher, als ihr plötzlich ein surren hört und sich ein Pfeil in den Boden zwischen Euch bohrt. Kurze Zeit später ertönt das Geräusch wieder und hinter euch springt eine Person auf den Weg und greift euch an.

Für den Spielleiter

Es ist davon auszugehen, dass die Helden sich auf das unbekannte, was auf sie zukommt vorbereiten werden. Sollten sie sich verstecken, dann verlangen sie eine *Sich verstecken*-Probe. Je erfolgreicher diese ausfällt, desto schwieriger wird es für ihre Räuber den Hinterhalt zu erkennen.

Will einer der Helden aus einer erhöhten Position den Hinterhalt unterstützen, dann verlangen sie eine *Klettern*-Probe.

Egal, ob die Helden sich verstecken oder auf einen Baum klettern wollen. Sie werden dabei möglichst leise sein müssen, um sich nicht zu verraten. Somit wird ihnen eine *Schleichen*-Probe nicht erspart bleiben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (gelungene Sinnenschärfe-Probe der Helden, mislungene Sinnenschärfeprobe der Räuber)

Von der Geräuschkulisse, die sich euch nähert ausgehend, vermutet ihr, dass es sich bei der Gruppe um mindestens 2 Personen handelt. Es könnten aber auch drei oder vier sein.

Wie vereinbart gebt ihr euch Zeichen, um das was die besser positionierten Helden sehen an die anderen weiterzugeben.

(Für den Spielleiter: Sollte einer der Helden im Baum sitzen, wird er sehr schnell anzeigen können, wie viele Personen sich der Position der Helden nähern. Entscheiden sie, ob es nur eine 2-Mann-Patrouille ist oder eine Gruppe von 5 Räubern)

Und dann passiert es, die Personengruppe kommt durch das Dickicht auf dem Trampelpfad um die Ecke und geht an den ersten von euch vorbei.

(Für den Spielleiter: Beschreiben sie den Helden nun die Personen, die sich um die Ecke in ihr Blickfeld bewegen)

Dann haben die ersten der Gruppe den von euch vereinbarten Punkt am Pfad erreicht, an dem ihr agieren wolltet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen gelungene Sinnenschärfe-Probe der Helden und der Räuber)

Ihr seid euch sicher, dass da was war. Schnell sprecht ihr euch ab und versucht einen Hinterhalt zu legen. Minutenlang wartet ihr auf die unbekannten. Doch urplötzlich ist nichts mehr zu hören.

Für den Spielleiter

Auch die Räuber haben was gehört und bereiten einen Hinterhalt vor. Es liegt nun an Ihnen, ob Sie den Weg „verlängern“ und diese Szene noch mal spielen oder ob Sie die Helden eine erneute Sinnenschärfe-Probe (Gehör) +5 ablegen lassen. Sollte diese erfolgreich sein, kann der Held die Gegner grob ausfindig machen.

Die Auseinandersetzung mit der Patrouille

Für den Spielleiter

Zur Auseinandersetzung der Helden mit der Räubergruppe. Die Räuber sind von ihrer Überlegenheit überzeugt und werden sich mit allem verteidigen, was sie haben. Erst, wenn im Falle einer 2-Mann-Patrouille der erste zu Boden geht, wird der andere sich ergeben. Im Falle einer Gruppe von 5 Räubern, wird das erst dann passieren, wenn die Gruppe der Räuber 3 Mitstreiter verloren hat und es nicht bei einem 1:1 für den Rest bleibt.

(Die Werte zu den Räubern finden Sie im Anhang)

Die Höhle im Wald

Für den Spielleiter

Nach der Auseinandersetzung, welche die Helden für sich als Gruppe erfolgreich beenden sollten, wird vielleicht der Bedarf an Heilung da sein. Nun können Heilzauber, wie *Balsam Salabunde*, gewirkt, Heiltränke genommen werden und Talentproben wie *Heilkunde Wunden* probiert werden.

Sollten Sie nur eine 2-Mann-Patrouille in die Auseinandersetzung gesendet haben, sollten die Helden daran denken, die Spuren des Kampfes möglichst gut zu verstecken, denn es könnte ja eine weitere unterwegs sein. Sollten die Helden diesen Gedanken haben, dann fordern sie eine *Sich verstecken*-Probe. Mit dieser sind die Spuren und die Personen gemeint, die, wenn sie noch am Leben sind auch geknebelt und gefesselt werden sollten. Die Helden werden das schon wissen und wenn nicht aus ihren Fehlern lernen müssen.

Für den nächsten Abschnitt ist eine kleine Skizze im Anhang, welche die Situation der Höhle und des unmittelbar umliegenden Geländes darstellen soll.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wenig später, nach der Auseinandersetzung auf dem Trampelpfad, wird die Luft schlagartig so schlecht, dass ihr eine *Selbstbeherrschungs*-Probe (+5) machen müsst. Der Gestank ist wirklich unausstehlich, so dass ihr euch feuchte Tücher um Mund und Nase bindet. Kurz danach nähert ihr euch dem Rand einer größeren Senke im Wald an.

Aus dieser Senke zieht mit dem Wind der Gestank in den Wald, der euch in die Nase gestiegen ist. Auf der anderen Seite steigt über dem Rand eine kleine Rauchsäule auf und treibt mit dem Wind durch die Senke zu euch herüber.

Für den Spielleiter

Hier können die Helden nun *Schleichen*-Proben und *Sich Verstecken*-Proben machen, um geräuschlos und möglichst unentdeckt an den äußersten Rand der großen Senke zu gelangen. Auch wenn die Proben nicht gelingen sollten, machen sie die Auswirkungen nicht zu stark.

Ein gebrochener Ast sollte die Helden erstarren lassen, aber keine Aufmerksamkeit in der Senke erzeugen, die nämlich leer ist, was die Helden ja aber nicht wissen.

Allerdings sollte ein Patzer seine negativen Auswirkungen haben. In diesem Falle kann die zweite Patrouille oder die erste, je nach der Begebenheit zuvor auftauchen, welche schnell zu überwinden wäre. Wohl dem Helden, der hier für dauerhafte Ruhe sorgen kann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt Euch in die Gebüsche am Rand der Senke nach vorne gearbeitet. Jetzt habt ihr einen guten Überblick über die gesamte Senke.

Diese hat einen Durchmesser von etwa 30 Schritten und liegt gute 5 Schritt tiefer wie der Waldboden, auf dem ihr zurzeit liegt.

In Richtung Rahja (Osten) öffnet sich der Wald in der Senke auf eine Lichtung in einer Breite von fast 10 Schritten.

Euch gegenüber liegt ein Hügel der vom Boden der Senke aus gesehen etwa 25 Schritt hoch und in der Mitte etwa 40 Schritt breit ist. An seiner breiten, flachen Spitze steigt eine Rauchfahne auf. Auf der Euch zu gewandten Seite des Hügels befindet sich eine große Öffnung in der Wand. Die fast kreisrunde Öffnung hat einen Durchmesser von knapp 6 Schritten.

In der Senke stehen gegenüber der Lichtung 10 Pferde angeleint. 1 Elenviner Vollblut und 9 Tralloper Riesen. Daneben seht ihr 3 große Hundeschlitten, die scheinbar bepackt sind. Allerdings könnt ihr auf Grund der Schutzdecken nicht erkennen, was genau sich auf den Schlitten befindet.

Für den Spielleiter

Sollten die Helden sich die Pferde näher anschauen, werden sie feststellen, dass es sich um die Pferde der Händlergruppe handelt. Das noch anliegende Zaumzeug zeigt die Zeichen der Händler.

Wenn die Helden unter die Abdeckung der Schlitten nachschauen, dann erkennen sie dort Waren, die aus dem Bestand der Karawane stammen müssen. Denn teilweise ist die Ware angebrannt oder verkokelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Weit und breit ist keiner zu sehen. Die Senke scheint verlassen. Ein Lagerplatz mit einer Feuerstelle ist nicht zu erkennen.

In der Senke liegt Schnee, der mit Spuren durchzogen ist. Hier und da liegt Erdreich oder Laub.

Nachdem ihr eine Weile an der Kante zur Senke gelegen habt raschelt es rechts von euch im Gebüsch. Das Geräusch kommt näher. Und kurz bevor ihr glaubt, dass ihr entdeckt werdet, hoppelt ein Kaninchen aus dem Gebüsch und hält schnuppernd die Nase in den Wind.

Eure Witterung aufnehmend schlägt es mit den Hinterläufen auf den Boden und flüchtet, wild Haken schlagend, durch die Senke hinaus auf die Lichtung.

Der Höhleneingang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr ein wenig gewartet habt und sich in der Senke nichts tut, schleicht ihr hinunter in die Senke. Leicht auseinandergezogen, jeder darauf bedacht den anderen zu sichern, soweit dies möglich ist. Euer Ziel ist eine Ecke des Höhleneingangs. Von dort könnt ihr um die Ecke schauen und vielleicht mehr erkennen.

Ohne Probleme erreicht ihr die Ecke. Alles bleibt ruhig. Auch die Pferde.

Für den Spielleiter

Wenn die Helden nun in die Höhle hineinschauen wollen, dann sollten sie es ihnen nicht so einfach machen mit dem was sie erkennen können. Helden mit einem Vorteil zum Sehen im Dunkeln erkennen deutlich mehr wie alle anderen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr erkennt nur Schatten und unklare Schemen. Einzig ein ovaler, glutroter Punkt in etwa 6 Schritt Höhe, der immer wieder aufblinkt, ist für euch deutlich erkennbar. Außerdem könnt ihr alle ein rhythmisches fauchen hören. Und es stinkt bestialisch nach faulen Eiern.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen, so ein Held mit Dämmerungssicht hineinschaut

In der circa 8 Schritt hohen und 10 Schritt im Durchmesser umfassenden Höhle ist nicht viel zu sehen. Auf der rechten Seite liegt eine Menge Holz rum. Links liegt Schutt auf dem Boden. Und am hinteren Ende scheint ein etwa 4 Schritt hoher Durchgang in eine weitere Höhle zu führen.

Mittig an der Decke hängt eine kleine Kanzel in Form eines riesigen Stalaktiten bis auf eine Höhe von etwa 6 Schritt nach unten. Durch die Löcher kann man erkennen, dass da oben etwas brennt.

Aber nichts was Du siehst deutet auf einen Drachen hin. Warum dann aber der Gestank? Und woher kommt dieses fauchende Geräusch?

Für den Spielleiter

Das fauchende Geräusch, welches man hören kann, entsteht durch einen Schloteffekt. Der Schlot befindet sich oberhalb der Feuerstelle und endet an der Oberfläche dort, wo die Rauchfahne aufsteigt.

Das Feuer, welches erkennbar ist, ist übrigens mit für den Gestank verantwortlich. Warum genau, wird den Helden später bewusst werden.

(Eine Skizze der Höhle ist im Anhang zu finden. Auf dieser sind die Gänge, die Räume und die Besonderheiten bezeichnet)

Die zweite große Höhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Wenn ihr die Eingangshöhle durchgegangen seid, erreicht ihr die Durchgangsöffnung zur nächsten Höhle.

Mittlerweile haben sich Eure Augen an das Halbdunkel gewöhnt und so könnt ihr alle erkennen, dass die nächste Höhle in etwa nur die Hälfte von der ersten ist – sowohl in Höhe als auch in der Breite und Tiefe.

Auffällig ist, dass die Qualität der Luft deutlich besser ist, wie noch in der ersten Höhle.

Weiter könnt ihr erkennen, dass auf der gegenüberliegenden Seite ein etwa 2 Schritt hoher und 2 Schritt breiter Durchgang im Felsen verschwindet (Weg B). In diesem scheinen Fackeln zu leuchten. Zumindest ist eine Art Licht zu erkennen.

Für den Spielleiter

Wenn die Helden sich bis zur Hälfte in die Höhle hineingewagt haben und sich dann noch mal umsehen, sehen sie auf der rechten Seite eine weitere kleine Öffnung (Weg A). Gerade breit genug für eine Person. Dieser Gang geht offensichtlich nach oben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

In der Höhle seht ihr auf der linken Seite einen großen Haufen getrocknetes Gras aufgehäuft. Der Haufen langt bis unter die Decke und nimmt die gesamte Seite ein. Auf der rechten Seite hängen an einem Gestell einige tote Hasen und Teile eines Hirsches oder Reh. Daneben stehen einige Kisten und Gestelle, in denen die Felle von Tieren zum Trocknen eingespannt sind.

Weg A

Für den Spielleiter

Wenn Ihre Helden diesen Weg untersuchen wollen, sollten Sie als Spielleiter wissen, dass dort oben ein Räuber sein wird. Der geht seiner Strafarbeit nach.

Somit wird er früher oder später runter in die Höhlen kommen, um sich vom Haufen mit dem Holz neues Brennmaterial zu holen. Sollten die Helden also unvorsichtig werden, könnte es eine böse Überraschung geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der schmale Gang steigt in einem langen Rechtsbogen nach oben an und endet in einer Art Blase. Es stinkt hier so stark nach faulen Eiern wie bisher noch nicht.

Raum 10 – Die Feuerstelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Am Boden dieser Blase brennt ein Feuer. Schon vor der Blase liegt ein wenig Holz am Boden und es stehen Körbe mit Eiern herum. Wobei die Eier nicht mehr frisch wirken. An der Decke ist eine Öffnung zu erkennen, durch die er Rauch des Feuers abzieht.

Für den Spielleiter

Sollte es bisher nicht zu einer Auseinandersetzung mit dem Räuber gekommen sein, bitte entsprechend fortfahren. Lassen Sie den Helden eine *Gefahreninstinkt*-Probe machen oder eine um 5 Punkte erschwerte *Intuitions*-Probe.

Ansonsten kann der Held erkennen, dass hier faule Eier in einer Feuerstelle verbrannt werden. Das ist offensichtlich der Grund für die schlechte Luft in der Umgebung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du willst gerade die Blase betreten, als von der Seite ein Faustschlag in Richtung deines Gesichts fliegt.

(Für den Spielleiter: Hat der Held die Gefahreninstinkt-Probe beziehungsweise die um 5 Punkte erschwerte Intuitions-Probe erfolgreich abgelegt, darf er versuchen zu parieren.)

Das Höhlensystem

Für den Spielleiter

Ab hier werden Sie entscheiden müssen, wann Sie die Helden dem einen oder anderen verbliebenen Räuber begegnen lassen. Ein sinnvoller Zeitpunkt für den Endkampf erscheint das Erreichen des Raums 6 zu sein. Hier ist Platz für viele Leute und man muss an den Helden vorbei.

Lesen Sie sich auf jeden Fall im Vorfeld die einzelnen Raum- und Wegbeschreibungen durch, damit Sie im Bilde sind was passiert, wenn die Helden mal links oder rechts abbiegen, anders wie Sie es erwartet hätten.

Weg B

Ein Gang mit 2 Schritt Breite und 2 Schritt Höhe. Die Wände sind unbeschlagen und an den Wänden hängen abwechselnd links und rechts im Abstand von 3 Schritten brennende Öllampen an der Wand.

Nach etwa 5 Schritten zweigt ein Weg (Weg C) nach rechts ab.

Folgt man weiter dem Weg B, kommt man nach weiteren 5 Schritten an eine weitere Gabelung. Nach links macht der Gang eine enge Kurve (Weg D) und geradeaus geht der Weg in eine langgezogene Rechtsbiegung (Weg E).

Weg C

Weg C ist ein circa 8 Schritt langer Gang. Er verbindet die Gänge E und F mit dem Gang B. Auch in ihm hängen Öllampen.

Weg D

Nach der engen Kurve, die man vom Weg B kommend durchlaufen muss, erstreckt sich der unbeleuchtete Gang etwa 12 Schritt geradeaus, bis er an eine Weggabelung kommt. Folgt man den Weg nach links, erreicht man den Raum 3. Folgt man dem Weg nach rechts, erreicht man eine Holztür.

Raum 3 – Das Wasserloch

Schon von der letzten Weggabelung aus kann man ein sich stetig wiederholendes Tropfen und ein leises Rauschen hören. Betritt man dann den Raum, erkennt man am Boden eine Spiegelfläche, die sich als kleiner See, von etwa 4 Schritt Durchmesser, erweist. An der Decke sieht man Stalaktiten, von denen es tropf und aus dem See steigen vereinzelte Stalagmiten auf.

An der dem Eingang abgewandten Seite läuft beständig Wasser über die Wand nach unten.

Neben dem Eingangsbereich stehen einige leere Eimer.

Die Holztür

Bei der Tür handelt es sich um eine relativ neue Holztür, die den Gang lückenlos verschließt. Sie ist mit einigen Balken verkeilt.

Raum 4 – Das Rattennest

Wenn die Helden auf die Idee kommen sollten, die Balken zu lösen und nachzusehen, was hinter der Tür ist, werden sie eine böse Überraschung erleben. Denn die Räuber waren nicht dumm. Sie haben den Ratten, die hier ihr Nest haben, diese gelassen und nur den Zugang in den Rest der Höhle verwehrt, indem sie eine dicke Tür, die auf der Seite des Rattennestes mit Eisen beschlagen ist errichtet und verkeilt haben.

Jetzt da die Tür sich öffnet, dauert es nicht lange, bis die Ratten wach werden und sie sich den alten Lebensraum zurückholen wollen. Und der unliebsame neue Nachbar ist ja auch da, so dass man ihn gleich bestrafen kann.

Die Werte der Wolfsratten (Zoobot S. 155)

Auftreten: 2W6 + 6 Ratten

Körperlänge: 3,5 Spann

Gewicht: 0,6 Stein

INI 9+2W6 **PA** 0 **LeP** 6 **RS** 1 **K0** 9

Biss: **DK** H **AT** 5 **TP** 1W6-2*

GS 4 **AUP** 20 **MR** 0 **GW** 1

Beute: 1/5 Ration Fleisch, Fell (billig), evtl. Fangprämie 1H / Ratte

Besondere Kampfregeeln: sehr kleiner Gegner (AT: +4 / PA: +7), gezielter Angriff (SP anstatt TP)

Bei mehr wie 5 SP bei einem Helden, bemühen sie bitte das Zoobot auf Seite 155, um die entsprechenden Auswirkungen zu ermitteln.

Weg E

Der Weg E ist ein Gang, der eine lange Rechtskurve beschreibt und etwa 25 Schritt lang ist, bevor er an einer Weggabelung auf den Weg C und den Weg F trifft. Er ist wie der Weg B mit Öllampen beleuchtet. Allerdings hängen diese 5 Schritt auseinander. Auf halber Strecke gibt es eine Öffnung hinter der sich der Raum 5 befindet.

Raum 5 – Der Stall

Der Raum 5 ist eine Art Stall. Im Eingangsbereich ist eine halbhohe Tür eingebaut. Der Raum ist knapp 3 Schritt hoch, 6 Schritt lang und fast 3 Schritt breit. Er wirkt wie ein Tropfen.

In ihm befinden sich neben einer Kuh und zwei Ziegen hauptsächlich Hühner. Etwa zwei Drittel der Fläche sind mit einem höheren Zaun abgeriegelt, so dass die Hühner nicht rauskommen. Im vorderen Bereich stehen drei Schubkarren. Auf einer liegen Mistgabeln und Schaufeln. Auf einer anderen liegen leere Eimer.

Sowohl die Ziegen als auch die Kuh und die Hühner haben um sich herum Stroh und Heu liegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr den Raum betretet, schaut die Kuh gelangweilt in eure Richtung und dreht sich wieder weg. Die Ziegen kommen in freudiger Erwartung an das Gatter gelaufen und beginnen zu meckern.

Auch die Hühner beginnen lauter zu gackern wie sie es schon getan haben.

Für den Spielleiter

Sollten die Helden jetzt relativ schnell schalten und Heu beziehungsweise Wasser besorgen (vorausgesetzt, sie haben die Quellen schon alle entdeckt), dann wird das Gemecker und laute Gegacker schnell aufhören. Wenn nicht, könnte es sein, dass ein Räuber nach dem rechten sieht.

Weg F

Der Weg F ist die Verlängerung des Wegs E nach der Kreuzung mit dem Verbindungsgang C. Er ist etwa 15 Schritt lang und endet im Raum 6. Wie Gang C ist auch er alle 3 Schritt mit einer Öllampe beleuchtet.

Nach etwa 5 Schritt kann man auf der linken Seite eine Abzweigung erkennen, die aber nicht weit geht.

Raum 6 – Das Räuberlager

Der Raum 6 ist eine fast kreisrunde Höhle von 4 Schritt Durchmesser und gut 2 Schritt Höhe. Die Temperaturen sind hier weder kalt noch warm. An der Wand liegen im Kreis verteilt 12 Strohsäcke. Vereinzelt liegen Rucksäcke daneben. Auf der linken Seite stehen 2 alte Bettgestelle, an denen 2 Truhen stehen. Sowohl auf den Betten, als auch auf den Strohsäcken liegen Schlafsäcke oder Woldecken.

Für den Spielleiter

Wenn Sie den Endkampf hier abhalten wollen, dann lesen Sie weiter bei

Der Endkampf gegen die Räuberbande des „alten Drachen“

Sollten Sie den Endkampf woanders planen, dann sollten Sie wissen, dass hinter einem der Bettgestelle sich eine Geheimtür in dem Felsen versteckt.

Die Geheimtür

Diese ist relativ gut versteckt und nur sehr schwer zu erkennen. Ein Held mit dem Talent Bergbau tut sich da vielleicht einfacher. Sinnenschärfe und Zwergnase sind auf jeden Fall hilfreich.

Gelungene Bergbau-Probe +10 oder gelungene Sinnenschärfe-Probe (Auge) oder Zwergnase-Probe

Du hast wieder mal dieses Jucken im kleinen Zeh. Irgendwie sagt die dein Gefühl, dass hier noch was sein muss. Also schaust du dich genauer um. Und tatsächlich. Du findest versteckt hinter dem Bettgestell eine Geheimtür. Und nach kurzer Suche findest Du auch den Öffnungsmechanismus. Als Du diesen betätigt hast, gibt es einen kurzen, kühlen Lufthauch und ein Teil der Wand gleitet zur Seite.

Weg G

Der unbeleuchtete Gang hinter der Geheimtür ist bei einer Höhe von 1,5 Schritt nur so breit, dass nur eine Person in gebückter Haltung hindurchgehen kann. Er endet in dem kleinen, knapp 2 Schritt hohem, Raum 9 mit gut 1,5 Schritt Durchmesser. Der Raum selbst ist sehr kühl und leicht feucht.

Raum 9 – Die Beutekammer

In ihm steht ein improvisiertes Regal und es liegen einige Säcke neben einer Truhe.

- 1) In dem Regal liegen auf dem obersten Regalboden 2 Bücher, die in Öltücher eingebunden sind. Beiden Büchern handelt es sich einmal um einen Volianten in einer Sprache/Schrift, die keiner kennt

(Für den Spielleiter: Es handelt sich um ein Buch in Zayad und beschäftigt sich mit den magischen Möglichkeiten der Heilkunde).

Bei dem zweiten Buch handelt es sich um ein Buch eines Händlers aus Wosna, in dem die Zahlen zu seinen Geschäften stehen.

Auf dem mittleren Regalboden kann man eine kleine Schatulle finden, die, wenn man sie öffnet, einen betörenden Duft freigibt. Dieser scheint von den

Briefen zu stammen, die in der Schatulle liegen. Neben den Briefen findet man dort auch eine goldene Brosche.

(Für den Spielleiter: Offensichtlich die Liebesbriefe die ein Edelmann von seiner Geliebten erhielt. In der Brosche kann man ein Bild einer jungen Frau erkennen.)

Auf dem dritten Regalboden steht eine kleine Holzkiste. In dieser liegen 5 kleine Phiolen mit verschiedensten Inhalten.

(Für den Spielleiter: Ob in den Phiolen magische Tränke sind oder nur „Medikamente“ überlassen wir Ihnen.)

- 2) In der Truhe am Boden können die Helden, nach einer gelungenen *Schlösser knacken*-Probe, das folgende entdecken:
 - 1 Jagdmesser mit verziertem Griff
 - 1 aus Knochen geschnitzte Flöte
 - 1 reich verzierter Trinkbecher
 - 1 Satz Dietriche
 - 1 exquisites Fernrohr
- 3) In den Säcken, die am Boden liegen, finden die Helden 2 Säcke mit Saatgut, 1 Sack mit Daunenfedern und 3 Säcke mit edlen Kleiderwaren (für 6 Personen).

Die Barrikade

Vom Weg F kommend erreicht man nach 2 Schritt eine Barrikade die mit allerhand Schutt, Holz und Müll aufgeschichtet wurde. Nach einem Einsturz sieht es auf jeden Fall nicht aus. Dafür sind die Balken zu perfekt quer über die Gangbreite gestellt und verkeilt. Am oberen Ende des Walls scheint ein kleiner Schlitz mit einer Breite von einem halben Schritt und einer Höhe von einem Drittel Schritt zu sein. Licht ist keines zu sehen. Es geht lediglich ein leichter Windhauch.

Weg H

Sollten die Helden auf die Idee kommen, das kleine Loch im oberen Wall zu vergrößern oder hindurchzurutschen, werden sie eine Fackel oder eine Öllampe benötigen. Denn auf der anderen Seite gibt es kein Licht, nur dichte Staubweben. Teilweise bleiben diese an den Kleidern hängen, ja richtiggehend kleben.

Für den Spielleiter

Tatsächlich handelt es sich um eine Mischung aus Staubweben und Spinnenweben. Je näher die Helden dabei dem Raum 7 kommen desto mehr Spinnenweben werden dabei sein.

Raum 7 – Das Spinnennest

Die Höhle, die man nach weniger wie vier Schritt durch den Gang erreicht, ist wohl 15 Schritt hoch aber nur gute 3 Schritt breit. Die Länge liegt bei 5 Schritt.

Unmittelbar neben dem Eingang zu Raum 7 führt ein weiterer Weg (Weg i) aus dem Raum 7 heraus.

Für den Spielleiter

In etwa 8 Meter Höhe hängt ein großes Spinnenetz an der Decke, welches die gesamte Fläche der Höhle abdeckt. In ihr sitzt eine ausgewachsene (gut 1 Schritt groß) Waldspinne. Diese wird durch Signalfäden, die auch nach unten auf den Boden zu den Helden langen über ungebotenen Besuch informiert. Sollten die Helden also nicht vorsichtig genug sein, wird es zu einer unerfreulichen Begegnung mit der großen Spinne kommen, die sich nicht ergeben wird.

Hier die Werte der Spinne (Zoobot S. 178)

Auftreten: 1W6 Spinnen

Größe: um 1 Schritt

Gewicht: 20 – 30 Stein

INI 4+2W6 **PA** 5 **LeP** 22 **RS** 2 **K0** 13

Biss: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+2

GS 4 **AUP** 15 **MR** 10 **GW** 5

Beute: wertlos

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Weg i

Der Weg i ist zwar nur knapp 1 Schritt breit, aber die Decke ist nicht erkennbar. Es scheint fast so, als ob der Durchgang weiter oben breiter ist als am Boden, wo ihr steht.

Raum 8 – Die Spinnenbrut

Kommen die Helden in den Raum 8, erkennen Sie eine Höhle mit einem Durchmesser von 2 Schritt. In der rechten Wand sind Risse zu erkennen, die in die Höhe führen und weit oben in Lichtspalten enden.

Durch die Öffnungen fällt genügend Licht herein, so dass die Helden unmittelbar nach betreten, wenn nicht schon vorher, ein einziges Gewusel von Spinnen erkennen können. Circa 20 zwischen 3-6 Spann große Waldspinnen sind damit beschäftigt ihr Heim zu spinnen erbeutete Hasen einzuspinnen oder bereits hängende Bündel auszusaugen.

Für den Spielleiter

Solange die Helden keine Dummheiten machen, werden sie von den Spinnen ignoriert. Sollte aber einer damit beginnen das unliebsame Spinnenvieh zu attackieren, werden sich einige der Spinnen um die Eindringlinge kümmern (Anzahl Helden * 2).

Sollte die ausgewachsene Spinne aus Raum 7 noch nicht entdeckt/getötet worden sein, wird diese nach der dritten Kampfrunde über den Köpfen der Helden erscheinen und ihre Brut mit verteidigen.

Hier die Werte der Spinnenbrut

Größe: zwischen 4 - 6 Spann

Gewicht: 10 – 15 Stein

INI 2+1W6 **PA** 3 **LeP** 12 **RS** 2 **K0** 9

Biss: **DK** H **AT** 6 **TP** 1W6-1

GS 3 **AUP** 10 **MR** 10 **GW** 5

Beute: wertlos

Besondere Kampfregeln: Netz (3)

Der Endkampf gegen die Räuberbande des „alten Drachen“

Für den Spielleiter

Die Räuberbande besteht insgesamt aus 19 Mitgliedern. Kopf der Bande ist eine Frau. Winja Laikis ist ihr bürgerlicher Name, ihren Leuten aber nur unter dem Spitznamen „Alter Drachen“ bekannt.

Diesen Namen hat sie in zwei Stufen erhalten. Den Teil „Drachen“, weil sie auf Grund eines Brandmals, welches sie von Geburt im Hals und Gesichtsbereich hat. Dieses Brandmal sieht mit ein wenig Fantasie wie ein in der Luft stehender Drache aus (siehe Deckblatt). Den Teil „Alter“ einfach deshalb, weil sie die älteste der Räuberbande ist.

Der Stellvertreter von Winja ist Josold Brüher. Er ist nicht nur der „Zweite“ was auch sein Spitzname ist, sondern auch so was wie der Lebenspartner von Winja. Sie kennen sich schon sehr lange.

Den Rest der Bande kann man grob in drei Gruppen teilen. Dabei handelt es sich um 6 Fernkämpfer, 6 Nahkämpfer und 5 so gesagte Spezialisten. Diese 17 Bandenmitglieder sind im Alter von 16 bis Ende 20 und Winja treu ergeben.

Die Räuberbande um den „Alten Drachen“ ist schon länger tätig. Bisher haben sie in der Region zwischen Wosna und Norburg, den einen oder anderen Händler ausgenommen, haben mal lange Finger gehabt oder beim Spielen dem Glück ein wenig nachgeholfen. Die Idee für die Art von Tätigkeit, welche sie an der Händlergruppe aus Norburg auf deren Weg nach Firunsreuth erstmalig ausprobiert haben, ist ihnen auf Grund ihres Mechanikus gekommen und seit Monaten vorbereitet worden.

Ihr Unterschlupf, das kleine Höhlensystem, welches die Heldengruppe gefunden hat, ist schon seit Jahren der Unterschlupf der Bande. Hierhin haben sie sich zurückgezogen, wenn die Luft für sie in ihrem Einsatzgebiet dicker geworden ist oder sie sich mal eine Auszeit gönnt haben.

Was alle Mitglieder der Bande gemeinsam haben, ist ein kleines Tattoo auf ihrem Unterarm. Diese zeigt einen kleinen Drachen ((siehe Deckblatt).

Der nun anstehende Endkampf sollte von ihnen so gestaltet werden, dass bei den Rollenspielneulingen genau so viel Gegner auftreten, wie Helden anwesend sind. Sinnig ist, dass zumindest einer der beiden Köpfe der Bande mit dabei ist. Der Rest, so er nicht schon in anderen Szenen ausgeschaltet oder gefangen genommen wurde, ist unterwegs und bietet vielleicht so den Grund für ein Anschlussabenteuer.

Für die erfahrenen Spieler können es auch mehr Gegner sein oder die Gegner werden durch Sie wertetechnisch an die Möglichkeiten der Helden angepasst. Keiner der Räuber wird vorzeitig aufgeben. Erst wenn die Lage aussichtslos ist, werden sich die Räuber ergeben oder versuchen zu fliehen.

(Die Werte zu den einzelnen Räubern finden Sie im Anhang.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen (ausgehend vom Endkampf im Raum 6)

Ihr nähert euch über den Gang scheinbar einer kleinen Höhle. Diese muss hell erleuchtet sein, denn der Gang ist weiter vorne gut in ausreichend Licht zu erkennen. Ihr könnt Getuschel hören, so als ob sich, vor euch, mehrere Personen absprechen. Man scheint euch zu erwarten.

Als ihr in den Bereich kommt, von dem aus man die Höhle einsehen kann, seht ihr einige Schatten in den toten Winkeln der Höhle verschwinden. *(Für den Spielleiter: Theoretisch könnten ein oder zwei der Räuber versuchen aus einer primitiven Deckung (Bettgestelle ?) heraus auf die Helden mit den Kurzbögen das Feuer zu eröffnen. In diesem Fall werden sich die Helden was einfallen lassen müssen. Schildkrötenformation oder ausräuchern – nur so als Beispiel.)* Kurze Zeit später seid ihr in der Höhle angekommen. Ihr schafft es gerade noch einen Halbkreis zu stellen, als die Räuber mit Gebrüll über euch herfallen.

Für den Spielleiter

Hier noch eine mögliche Szene für die Helden nach dem Endkampf. Aber vielleicht wollen Sie die Helden ja auch noch nach den flüchtigen Helden suchen lassen. Da überlassen wir es Ihnen, wie sie das gestalten wollen.

Die überraschten Heimkehrer – Die Sache wird rund

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein anstrengender Kampf liegt hinter euch. Der eine oder andere von euch hat seine Blessuren erlitten. Hier eine blutende Wunde da ein blauer Fleck. Vielleicht ist auch der eine oder andere von seinen Fähigkeiten überrascht oder fühlt sich gekränkt durch den kurzen Spott, den er erdulden musste, weil ihm ein Missgeschick passiert ist.

Doch immerhin ihr habt überlebt und euren ersten Winter erlebt, der nicht so langweilig war wie die vergangenen Winter. Endlich war mal mehr los, wie Schnee schaufeln oder in der Stube herumsitzen. So könnte es durchaus weitergehen.

Diesen Gedanken nachgehend schaut ihr euch um und überlegt was als nächstes zu tun sei. Plötzlich hört ihr eine Stimme, die laut nach jemandem ruft: „Ey Hela! Wir sind wieder da. Kommt mal raus, dann könnt ihr gleich was mit rein tragen.“ ... „Hallo?“ ... „Sind wohl alle drin.“

Für den Spielleiter

Das kann passieren, wenn die Helden noch in der Höhle sind oder wenn sie schon in der Senke sind. Auf jeden Fall können die Ankömmlinge die Senke noch nicht einsehen.

Egal wie, die Rückkehrer tragen schwer gepackte Rucksäcke oder tragen frisches Wild auf der Schulter. Stellt man ihnen einen Hinterhalt, sind es die ersten, die

sofort erkennen, dass eine Gegenwehr sinnlos ist. Sie heben die Hände als Zeichen des Ergebens und lassen sich widerstandslos durch die Helden fesseln.

Die Rückkehr nach Firunsreuth

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach der letzten Auseinandersetzung, die ihr erfolgreich für euch gestalten konntet, habt ihr die toten Räuber zum Übergang in Borons Hallen vorbereitet, so wie ihr es in Firunsreuth gelernt habt.

Parallel dazu habt ihr eure Gefangenen zusammengetrieben und im Stall aneinandergebunden. Danach habt ihr euch die mögliche Beute angeschaut und auf die Schlitten verladen was ihr mitnehmen wollt.

Abschließend habt ihr die Pferde vor die Schlitten gespannt, und seid dann mit den Gefangenen erst in Richtung Waldrand und anschließend weiter in Richtung Firunsreuth gereist.

Für den Spielleiter

Im Anhang finden Sie eine Skizze von Firunsreuth, der Heimat der Spielerhelden (so es die Rollenspielneulinge sind) beziehungsweise dem Ort mit geheizten Räumen, welche durch die Helden lange entbehrt werden mussten.

Die wichtigsten Gebäude sind nummeriert und auf der Skizze bezeichnet. Alle anderen Gebäude stellen Wohngebäude oder Stallungen und Scheunen dar.

Am Ortsrand in Richtung Norden, zwischen den beiden Waldwegen wurde auf einer kleinen Lichtung der Boronsacker angelegt. Zu dem noch kleinen Gelände gehört auch eine kleine Holzhütte, in der ein älterer Borongeweihter wohnt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr nach einem langen Tag ohne Schneefall und bei strahlendem Sonnenschein in Firunsreuth ankommt werdet ihr mit einem großen Hallo begrüßt. Die Dorfbevölkerung ist beeindruckt von dem was ihr erzählt und schaut die Gefangenen mit Verachtung an. Die Dorfbüttel übernehmen die Gefangenen und bringen sie in die einzige große Zelle. Man beschließt in den folgenden Tagen die restlichen Tiere aus dem Höhlensystem zu holen und die Anlage an der Straße zu demontieren.

Die Händler und ihre Begleiter zeigen sich höchsterfreut über die Pferde, welche ihr mitgebracht habt. Somit sind die Pferde jetzt wieder vollzählig. Denn einige hatten in den letzten Tagen bereits, von allein, den Weg ins Dorf gefunden.

Für eure Bemühungen erhaltet ihr von den Händlern jeder 2 Dukaten und ein Empfehlungsschreiben für einen Händler in Norburg, in dem er darum gebeten wird jedem von euch zwei Tränke (Heiltränke oder Astralenergetränke) auf Kosten der Händler zu überlassen.

Am Abend findet eine große Feier statt, an der ihr zum wiederholten Male die Ereignisse der letzten Tage erzählen müsst. Die Geschichte von den Firunswölfen, die Begegnung mit der hausgroßen Spinne und ihrer Brut, dem aussichtslosen Kampf gegen die Rattenplage ...

Der Lohn dir Mühlen

Ihre Helden haben sich 300 AP redlich verdient.

Hinzu kommen Spezielle Erfahrungen in

- dem am häufigsten benutzen Kampftalent,
- Wildnisleben,
- Fährtsensuchen,
- sowie sich verstecken oder schleichen.

Sollten die Helden noch durch weitere Taten gegläntzt haben, dürfen sie da nochmals 1 bis 2 Spezielle Erfahrungen vergeben.

Des Weiteren werden die Helden in den Händlern neue Freunde gefunden haben, sowie an Ansehen in Firunsreuth gewonnen haben.

Vielleicht wollen die Junghelden/die erprobten Recken gleich mit den Händlern weiter gen Süden ziehen. Die Zivilisation ruft.

Diese Reise in Richtung Wosna und weiter nach Norburg kann der Einstieg in ein weiter spannendes Heldenleben werden und natürlich auch ein Abenteuer für sich

Anhang

Die Werte der Räuberbande des „alten Drachen“

Winja Laikis genannt der „Alte Drachen“ - Anführerin

MU 14, **KL** 11, **IN** 14, **CH** 11 **FF** 12 **GE** 14, **KO** 16, **KK**14, **SO** 3, **LeP** 35, **AuP** 33, **MR** 5 **INI** 11 **WS** 8 - **SF**: Finte, Schnellziehen, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / *Gesucht I, Goldgier 5, Unansehnlich*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf: Bogen +7, Dolche +1 , Hieb Waffen +13, Raufen +16, Ringen +4, Säbel +10, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +14

Kampfwerte: Bogen 14, Dolche 8/7, Hieb Waffen 15/12, Raufen 16/14, Ringen 9/9, Säbel 12/12, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 15/12

Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2,5, Schleichen +5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +8, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +6

Gesellschaft: Gassenwissen + 1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +3, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde + 1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +1. Ackerbau +1, Bogenbau +2, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Ausrüstung: Streitaxt

Josold Brüher genannt „Zweiter“ ist der erste Mann nach dem „Alten Drachen“

MU 13, **KL** 11, **IN** 13, **CH** 11, **FF** 12, **GE** 13, **KO** 15, **KK** 13, **SO** 3, **LeP** 33, **AUP** 33, **MR** 5, **INI** 10, **WS** 8 - **SF**: Finte, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / *Gesucht I, Goldgier 5, Unansehnlich*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf : Bogen +5, Dolche +1 , Hieb Waffen +8, Raufen +10, Ringen +4, Säbel +7, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +11

Kampfwerte: Bogen 12, Dolche 8/7, Hieb Waffen 12/10 Raufen 13/11, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 13/12

Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2,5, Schleichen +5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +14, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +6

Gesellschaft: Gassenwissen + 1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährtsensuchen +3, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde + 1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +1, Bogenbau +2, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Ausrüstung:

6 Räuber für den Nahkampf (Namen und Geschlecht überlassen wir Ihnen)

MU 12, KL 11, IN 12, CH 11, FF 12, GE12, KO 14, KK 12, SO 1, LeP 30, AUP 29, MR 3, INI 10, WS 7

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / *Gesucht I, Goldgier 5, Unansehnlich*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf: Bogen +3, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Raufen +5, Ringen +4, Säbel +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +7

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 8/7, Hieb Waffen 10/9, Raufen 10/9, Ringen 9/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 11/10

Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +8, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +6

Gesellschaft: Gassenwissen + 1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährtsensuchen +3, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde + 1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +1, Bogenbau +2, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Ausrüstung: Axt, Holzfälleraxt, Knüppel

6 Räuber für den Fernkampf (Namen und Geschlecht überlassen wir Ihnen)

MU 12, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE14, KO 12, KK 11, SO 2, LeP 28, AuP 31 MR 3, INI 10, WS 6

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (3), Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / *Gesucht I, Goldgier 5, Unansehnlich*

Sonderfertigkeiten: Waldkundig, Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Revier)

Talente:

Kampf : Bogen +10, Dolche +1, Hieb Waffen +5, Raufen +5, Ringen +4, Säbel +2, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen 0

Kampfwerte: Bogen 15, Dolche 8/7, Hieb Waffen 10/9 Raufen 10/9,
Ringen 9/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 7

Körper: Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Schleichen +5,
Schwimmen 0, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +8, Singen 0,
Sinnenschärfe +5, Tanzen 0, Zehen +6

Gesellschaft: Gassenwissen + 1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen +3, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +2,
Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde + 1, Rechnen +3,
Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Tulamidya +3,
Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +1. Ackerbau +1, Bogenbau +2. Fahrzeug Lenken +1,
Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3
Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2

Ausrüstung: Jagdmesser, Köcher, Kurzbogen, Pfeile (20 Stück), Knüppel

1 Wundheiler:

MU 13, **KL** 14, **IN** 13, **CH** 13, **FF** 14, **GE** 10, **KO** 11, **KK** 12, **SO** 5, **LeP** 26 **AuP** 27,
MR 3, **INI** 10, **WS** 6

Vor- und Nachteile: Gebildet (3), Guter Ruf (5), Resistenz gegen Krankheiten,
Schnelle Heilung II / *Arroganz* 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland)

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Stäbe +2,
Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/9, Ringen 9/9,
Säbel 7/7, Stäbe 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 8/7

Körper: Athletik +1, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Schleichen 0, Schwimmen
0, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen
0, Zehen +4

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Überreden +6,
Überzeugen +3

Natur: Fährtensuche +3, Fesseln/Entfesseln + 1, Orientierung +2,
Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

Wissen: Anatomie +7, Götter/Kulte +6, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +9,
Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5

Sprachen: Muttersprache: Garethi +1 2, Sprachen Kennen: Bosparano +5, Isdira
+4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5

Handwerk: Ackerbau +3, Fleischer +4, Heilkunde Gift +8, Heilkunde Krankheiten
+10, Heilkunde Seele +6, Heilkunde Wunden +10, Holzbearbeitung +1, Kochen +5,
Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +1, Webkunst +1

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch. Knochensäge, scharfes Messer, Zangen,
Bohrer, Haken zum Halten, der Wundränder, Verbandszeug, blutstillende und
fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz, Schnaps, Augenbinde

1 Alchemist

MU 14, KL 14, IN 14, CH 12, FF 14, GE 10, KO 12, KK 10, SO 7, LeP 27 AuP 28, AsP 14, MR 8, INI 10, WS 6

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Hohe Magieresistenz (3), Meisterhandwerk, Übernatürliche Begabung, Viertelzauberer / *Neugier 8, Verpflichtungen (gegen über Lehrmeister)*

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt), Ritualkenntnis (Alchimist) +7, Schale; Weihe der Schale

Übernatürliche Begabungen: ANALYS +5, BALSAM +5, KLARUM +5, ODEM +5, VISIBILI +3

Talente:

Kampf: Armbrust +1, Dolche +4, Hieb Waffen 0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen 0, Säbel 0, Wurfmesser 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 9/9, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 7/7, Säbel 7, Wurfmesser 8

Körper: Athletik 0 Klettern 0 Körperbeherrschung +1, Schleichen 0 Schwimmen 0 Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken 0, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen 0, Zehen +3

Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: Fährtensuchen 0 Orientierung 0 Wildnisleben 0, Wissen; Geschichtswissen +2 Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +6 Heraldik +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +6 Mechanik +i, Pflanzenkunde +10, Philosophie +3, Rechnen +2 Rechtskunde +5, Sagen/Legenden +3, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +7

Sprachen: Muttersprache: Garethi +13, Sprachen Kennen: Bosparano +6, Tulamidya +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Nanduria -5

Handwerk: Ackerbau + 1, Alchimie (Meisterhandwerk Zauberelixiere) +10 (+12), Handel +4 Heilkunde, Gift (Meisterhandwerk) +3, Heilkunde Wunden -1, Holzbearbeitung 0, Kochen +4 Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen +4 Schnaps Brennen +3, Schneider 0, Stoffe Färben +2

Ausrüstung: Alchimistische Zutaten (diverse), Dolch, Lederschürze, Mörser, eventuell ein Labor.

1 Holzfäller

MU 12, KL 11, IN 12, CH 10, FF 11, GE 11, KO 13, KK 14, SO 3, LeP 30 AuP 32, MR 3, INI 9, WS 7

Vor- und Nachteile: Ausdauernd (4), Glück, Richtungssinn / *Aberglaube 5, Einbildungen*

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Dorf), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Waldkundig

Talente:

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +3, Raufen +5, Ringen +5, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +6

Kampfwerte: Dolche 9/8, Hieb Waffen 10/7, Raufen 10/9, Ringen 10/9, Säbel 7/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 11/9

Körper: Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schleichen 0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Singen 0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zehen +6

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln + 1, Orientierung +5, Wettervorhersage + 1, Wildnisleben +6

Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte 0, Magiekunde +1, Mechanik +2, Pflanzenkunde +5, Rechnen + 1, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Thorwalsch +4, Tulamidy +4, Zhulchammaqra +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +3, Ackerbau + 1, Boote Fahren +3, Fahrzeug Lenken +4, Grobschmied +2 Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +5. Holzbearbeitung +7, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +2, Seiler +4, Zimmermann +3

Ausrüstung: Holzfälleraxt

1 Jägerin

MU 12, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 11, SO 3, LeP 28, AuP 31, MR 3, INI 10, WS 6

Vor- und Nachteile: Begabung Bogen, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt (3) / *Aberglaube 6, Neugier 5, Raumangst 6, Ungebildet (2), Vorurteile (Zauberer) 6*

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Scharfschütze (Bogen), Waldkundig

Talente:

Kampf: Bogen (Kurzbogen) +8 (+10), Dolche +6, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ringen +3, Säbel 0, Speere +3, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +1

Kampfwerte: Bogen (Kurzbogen) 15 (17), Dolche 10/10, Hieb Waffen 8/8, Raufen 7/8, Ringen 9/8, Säbel 7/7 Speere 10/7, Wurfmesser 7, Zweihandhieb Waffen 7/8

Körper: Athletik +4, Klettern +5, Körperbeherrschung +6, Schleichen +6, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +6, Singen 0, Sinnenschärfe +5, Stimmen imitieren +1, Tanzen 0, Zehen +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis + 1, Überreden + 1

Natur: Fährtensuchen +7, Fallen Stellen +5, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4. Wettervorhersage +4, Wildnisleben (Wald) +7 (+9)

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi +9, Sprachen Kennen: Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 0

Handwerk: Abrichten +2. Ackerbau +1, Bogenbau +1, Fleischer +2, Gerber/Kürschner +5, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5, Kochen +2, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +3, Viehzucht +1

Ausrüstung: Jagdmesser, Köcher, Kurzbogen, Pfeile (20 Stück)

1 Mechanikus

MU 12, **KL** 13, **IN** 12, **CH** 11, **FF** 15, **GE** 11, **KO** 14, **KK** 15, **SO** 8, **LeP** 33, **AuP** 34, **MR** 5 (+3), **INI** 9, **WS** 7

Vor- und Nachteile: Begabung für Mechanik, Begabung für Handwerk, Dämmerungssicht, Gebildet (5), Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zeitgefühl / *Goldgier* 6, *Höhenangst* 7, *Jähzorn* 6, *Meeresangst* 6, *Neugier* 5, *Platzangst* 7, *Selbstgespräche*, *Unfähigkeit Schwimmen*, *Verpflichtungen (Zunft)*, *Vorurteile (Nichtzwerge)* 8, *Zwergenwuchs*

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Kulturkunde, (Mittel reich, Erzzwerge), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Stadtviertel oder Ort)

Talente:

Kampf: Armbrust +3, Dolche +2, Hieb Waffen +6, Raufen +2, Ringen +3, Säbel 0, Wurfmesser 0, Zweihandhieb Waffen +3

Kampfwerte: Armbrust 11, Dolche 10/8, Hieb Waffen 12/10, Raufen 10/8, Ringen 10/9, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 10/9

Körper: Akrobatik -3, Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten -1, Schleichen 0, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken 0, Singen +1, Sinnenschärfe +7, Tanzen +1, Zechen +4

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +7, Überreden +5

Natur: Fährtensuchen -1, Orientierung +5, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -1

Wissen: Geschichtswissen +5, Gesteinskunde +6, Götter/Kulte +6, Hüttenkunde +5, Mechanik (Pumpen und Wasserkraft) +8 (+10), Rechnen +8, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +6, Schätzen +5

Sprachen: Muttersprache: Rogolan +11, Sprachen Kennen Garethi +9, Angram +6, Lesen/Schreiben: Rogolan +10

Handwerk: Alchimie +2, Bergbau (Kanalisation) +7, (+9), Feinmechanik +7, Grobschmied +7, Handel -4, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen 0, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen (technische Skizzen (+9), Schlösser Knacken +3, Schneider 0, Steinmetz -1

Ausrüstung: Messer, Werkzeuge, Kristalllinsen

Die Werte für die Händlergruppe und deren Angestellten

Die Händler und ihre Begleiter

MU 13, **KL** 14, **IN** 15. **CH** 14, **FF** 11, **GE** 12, **KO** 13, **KK** 12, **SO** 8, **LeP** 30, **AUP** 30, **MR** 6, **INI** 10, **WS** 7

Vor- und Nachteile: Verbindungen (6) / *Aberglaube* 5, *Goldgier* 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Strecke)

Talente:

Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen +3, Ringen +2, Wurfmesser 0

Kampfwerte: Armbrust 9, Dolche 8/9, Hieb Waffen 7/8, Raufen 9/9, Ringen 8/9, Wurfmesser 7

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken +1, Singen 0, Tanzen +1, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +10, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +6, Schriftlicher Ausdruck +1, Sich verkleiden +1, Überreden +11

Natur: Fährtensuchen +4, Orientierung +6, Wettervorhersage +4. Wildnisleben +4

Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +5, Sternkunde +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache: Garethi + 15, Zweitsprache: Tulamidya +11, Sprachen Kennen: Mohisch +2, Rogolan +2, Thorwalsch +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +7, Tulamidya +6

Handwerk: Fahrzeug Lenken +5, Handel +12, Hauswirtschaft +6, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kartographie +6, Kochen 0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +1, Schneider +1, Viehzucht +2

Ausrüstung: Repetierarmbrust, Dolch, Keule, Messer

Die Kinder

MU 14, **KL** 13, **IN** 13. **CH** 14, **FF** 12, **GE** 13, **KO** 13, **KK** 13, **SO** 8, **LeP** 27, **AUP** 28, **MR** 6, **INI** 8, **WS** 7

Vor- und Nachteile: Verbindungen (4), Gutaussehend / *Aberglaube* 5, *Goldgier* 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Strecke)

Talente:

Kampf: Bogen +2, Dolche +1, Säbel 0, Raufen +4, Ringen +1

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 8/8, Säbel 7/8, Raufen 10/9, Ringen 8/8,

Körper: Athletik 2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung 1, Sich Verstecken +1, Singen 1, Tanzen +2, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +8, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck 0, Sich verkleiden +1, Überreden +9

Natur: Fährtensuchen +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3. Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +4

Sprachen: Muttersprache: Garethi + 10, Zweitsprache: Tulamidya +8, Sprachen
Kennen: Rogolan +1, Thorwalsch +4, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +5,
Tulamidya +3

Handwerk: Fahrzeug Lenken +3, Handel +9, Hauswirtschaft +4, Heilkunde
Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kartographie +4, Kochen 0, Lederarbeiten +2,
Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2, Schneidern +1

Ausrüstung: Dolch, Säbel/Kurzsword, Kurzbogen

Die Kutscher

MU 13, **KL** 14, **IN** 15, **CH** 14, **FF** 11, **GE** 12, **KO** 13, **KK** 12, **SO** 8, **LeP** 30, **AUP** 30,
MR 6, **INI** 10, **WS** 7

Vor- und Nachteile: Richtungssinn / *Aberglaube* 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Strecke)

Talente:

Kampf: Peitsche+2, Dolche +2, Hieb Waffen 0, Raufen +5, Ringen +2

Kampfwerte: Peitsche 9, Dolche 8/9, Hieb Waffen 7/8, Raufen 11/9,
Ringen 8/9,

Körper: Athletik 0, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1,
Schwimmen +1, Selbstbeherrschung 0, Sich Verstecken +1, Singen 3, Tanzen +1,
Zeichen +4

Gesellschaft: Etikette +5, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +3, Sich
verkleiden +1, Überreden +4

Natur: Fährtensuchen +6, Orientierung +8, Wettervorhersage +6. Wildnisleben +6

Wissen: Brett-/Kartenspiel +6, Geographie +7, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte
+3, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Sagen/Legenden +4,
Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +6

Sprachen: Muttersprache: Garethi + 8, Sprachen Kennen: Rogolan +1,
Thorwalsch +2, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +3,

Handwerk: Fahrzeug Lenken +8, Handel +2, Heilkunde Wunden +4, Kartographie
+8, Kochen 3, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3, Schneidern
+4, Viehzucht +5

Ausrüstung: Peitschet, Dolch, Keule, Messer

Die Wachmannschaft

MU 13, **KL** 10, **IN** 12, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 12, **KO** 12, **KK** 12, **SO** 4, **LeP** 30, **AuP** 28,
MR 5, **INI** 9, **WS** 7

SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Flink (1) / *Aberglaube* 5

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Kulturkunde, (Mittelreich), Finte,
Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch)

Talente:

Kampf : Schwerter +8 (+13), Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +6, Ringen +2

Kampfwerte: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 15/12 (16/13), Dolche 11/9,
Hieb Waffen 12/8, Raufen 10/8, Ringen 8/10

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +5, Schleichen +3,
Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +4, Singen 2,
Sinnenschärfe +2, Tanzen 2, Zeichen +7

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +1
Natur: Fährtsensuchen +4, Fallen stellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +6
Wissen: Götter/Kulte +2, Kriegskunst +1, Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6, Schätzen +3, Tierkunde +1
Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Thorwalsch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 1
Handwerk: Ackerbau +4, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +5, Lederarbeiten +6, Malen/Zeichnen 2, Schneidern +6
Ausrüstung: Kurzschwert/Schwert, Messer, Lederharnisch

Die Söldner / Der Verwalter

MU 14, **KL** 11, **IN** 14, **CH** 10, **FF** 12, **GE** 14, **KO** 14, **KK**14, **SO** 6, **LeP** 34, **AuP** 34, **MR** 5, **INI** 11, **WS** 9

SF: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Schnellziehen, Wuchtschlag

Vor- und Nachteile: Eisern, Flink (1) / *Aberglaube 5, Einbildungen/Unansehnlich*

Sonderfertigkeiten: Defensiver Kampfstil, Kulturkunde, (Mittelreich), Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch)

Talente:

Kampf : Anderthalbhänder (Bastardschwert) +11 (+13), Dolche +4, Hieb Waffen +4, Raufen +4, Ringen +4, Säbel 0, Wurfmesser +2, Zweihandhieb Waffen +8

Kampfwerte: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 15/12 (16/13), Dolche 11/9, Hieb Waffen 12/8, Raufen 12/8, Ringen 10/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 9, Zweihandhieb Waffen 12/12

Körper: Athletik +5, Klettern +3, Körperbeherrschung +7, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +2, Singen 0, Sinnenschärfe +4, Tanzen 0, Zechen +5

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +6, Überreden +3

Natur: Fährtsensuchen +4, Fallen stellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5

Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Tierkunde +3

Sprachen: Muttersprache: Garethi +10, Sprachen Kennen: Oloarkh +4, Thorwalsch +4, Tulamidisch +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen 3

Handwerk: Ackerbau +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen 0, Schneidern +4, Seiler +2/Zimmermann +2

Ausrüstung: Bastardschwert, Dolch, Lederharnisch

Anlagen

- 5 Charaktere für die Rollenspielneulinge
- 1 Ortsplan von Firunsreuth
- 1 Plan des Höhlenkomplexes
- 1 Plan der Senke vor dem Höhlenkomplex