



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für Orkenspalter in den Wettbewerb und erreichte Platz 12.

Feilscher Händel

von Daniel Krüger

Kontakt: hesindian.redo@web.de

Für meine Freundin Michaela, da sie mir immer wieder verzeiht, daß ich soviel Zeit in DSA investiere und sich in den Bann von Aventurien ziehen ließ.

Großer Dank an meine RPG-Gruppe – Michaela, Tanja, Christian B., Christian S. & Sosch – die mich immer wieder ermutigten an dem Wettbewerb Gänsekiel & Tastenschlag teilzunehmen.

Für 3–5 Einsteiger-Helden
Ort: Tiefhusen & Rorwhed
Zeit: Hesinde 32 Hal



Feilscher Handel

VON DANIEL KRÜGER

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN

FÜR MEINE FREUNDIN MICHAELA, DA SIE MIR IMMER WIEDER VERZEIHT,
DAB ICH SOVIEL ZEIT IN DSA INVESTIERE UND SICH IN DEN BANN VON
AVENTURIEN ZIEHEN LIEß.

GROßER DANK AN MEINE RPG-GRUPPE – MICHAELA, TANJA, CHRISTIAN
B., CHRISTIAN S. & SOSCH – DIE MICH IMMER WIEDER ERMUTIGTEN AN
DEM WETTBEWERB GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG TEILZUNEHMEN.

Inhalt

Meisterinformationen.....	3
Copyright.....	4
Akt 1: Aufenthalt in Tiefhusen.....	5
Tiefhusen allgemein	7
Akt 2: Weg des Auftrages	8
Die Anheuerung.....	8
Links und Rechts des Weges	10
Akt 3: Tannhus	11
Ein zweiter Auftrag	13
Akt 4: Der Handel.....	14
Die Flucht und der Fluch	15
Akt 5: Für Tannhus	16
Gefunden.....	17
Akt 6: Nachspiel.....	18
Das Ende?	18
Anhang.....	19
Dramatis Personaz	19
Karten.....	20

„Ein Held fürchtet sich nicht vor einem Kampf, aber er erschrickt vor einer Falle.“
- Irian Sturmfels, Krieger in Greifenfurt



Meisterinformationen

Das Abenteuer

Feilscher Händel ist ein einfach gestricktes lineares Einsteiger-Abenteuer, welches in erster Linie dazu gedacht ist, Helden zu einer Gruppe zusammenzuführen und sodann gemeinsam ihr erstes Abenteuer bestehen zu lassen.

Alles nimmt seinen Lauf in Tiefhusen, wo die Helden sich auf der Suche nach Abenteuern hinbegeben. Natürlich werden erst mal die örtlichen Schänken und Tavernen in Augenschein genommen und die ein oder andere Sehenswürdigkeit ins Auge gefaßt, bis man schließlich von einem norbardischen Händler namens Rogoff Tureljeff angeheuert wird, um seinen Wagen und seine Ladung sicher zu einem Dorf namens Tannhus zu bringen.

Gutes Gold für leichte Arbeit wird es wohl sein, denn es sind lediglich 5 Tage durch die Wildnis des Svellttales und wahrhaftig passiert nicht viel.

In Tannhus, einem idyllischen Nest, haben die Helden dann einen wohl gezwungenen Aufenthalt, denn wo soll man mal eben schnell hin mitten in der Walachei. Dabei entpuppen sich die Bewohner als warmherzige und liebevolle Menschen und die ein oder andere Freundschaft entsteht.

Doch der Handel des Herrn Tureljeff ist in Tannhus noch nicht abgeschlossen und so heuert er die Helden ein zweites Mal an, um ihn zu einer Lichtung zu begleiten, wo er seine Käufer treffen will. Das diese Käufer Feilscher sind hatte er bis dato verschwiegen, ebenso, daß er eine nicht ganz einwandfreie Handelsware gegen gutes Gold tauscht. Dieser Betrug fällt jedoch auf und der *Feilscher Händel* nimmt ein für die Helden wohl unerwartetes Ende.

Um Tannhus vor Schaden und auch sein eigenes Leben zu schützen liegt es an den Helden den geflüchteten Händler aufzuspüren und samt Gold den Feilschern zu übergeben. Dies führt zu einer kleinen Verfolgungsjagd, an deren Ende die Helden hoffentlich siegreich hervorgehen, damit Tannhus idyllisch bleibt und nicht von der Rache der Feilscher heimgesucht wird.

Schlußendlich haben sich ja Helden der Sache angenommen und so dürfte wohl alles zu einem guten Ende kommen, wenn das Gold den Feilschern zurückgegeben wird, während sich die Dankbarkeit der Tannhusener wohl in Grenzen hält, denn sie haben von alledem so gut wie nichts mitbekommen.

Mögliche Helden

Wirkliche Einschränkungen für Heldentypen gibt es eigentlich nicht. Da es sich jedoch um ein Wildnisabenteuer handelt, sollte mindestens einer der Helden sich in dieser Umgebung heimisch fühlen und des Fährtenlesens mächtig sein. Was auch immer z.B. einen Bettler oder eine Tätowiererin dazu treibt einen Händler bei seiner Reise durch die Svelltebene zu begleiten bleibt wohl dem Held-zu-Held Spiel überlassen. Auch dürften zwar einige Heldentypen schwierig zu integrieren sein, wie z.B. ein Praiosdiener, jedoch ist dies ja oftmals so. Magisch begabte Helden sind zwar nicht zwingend erforderlich, wohl aber sehr nützlich gegen die in dem Abenteuer vorkommende Magie der Feilscher.

Die Aufgabe des Meisters

Da dies ein Abenteuer für Einsteiger ist, und auch dafür gedacht eine Heldengruppe eventuell zusammenzuführen, obliegt es dem Meister gerade am Anfang viel zu improvisieren, und den Einbrecher mit der Kriegerin gemeinsam durch die Lande ziehen zu lassen. Es wurde bewußt auf komplizierte Handlungen und schwierige Aufgaben verzichtet, damit die Spieler sich voll und ganz auf die Interaktion ihrer Helden konzentrieren können und sich somit kennenlernen.

Weitere Texte

Das Abenteuer spielt im Svellttal und somit kann man nur die Spielhilfe **Das Orkland** empfehlen, in der vor allem auch Tiefhusen genauer beschrieben sich finden läßt. Ansonsten ist natürlich Regelkenntnis Voraussetzung,

wobei die einzelnen Regelwerke hier jetzt aber nicht aufgeführt werden sollen. Einzig **Mit Wissen und Willen**, wo sich eine etwas genauere Beschreibung der Grolme auf Seite 120 befindet.

Zeittafel

Diese kleine Zeittafel soll ihnen als Meister einen kleinen Überblick über den ungefähren temporalen Verlauf des Abenteuers geben.

- Tag 01: Akt1; "Einstieg"
- Tag 02: Akt1; "Der Markt"
- Tag 03: Akt2; "Die Anheuerung"
- Tag 04: Akt2; "Tiefhusen im Rücken"
- Tag 09: Akt3; "Ankunft in Tannhus"
- Tag 10: Akt3; "Ein zweiter Auftrag"
- Tag 11: Akt5; "Erste Spuren"
- Tag 12: Akt5; "Gefunden"
- Tag 14: Akt5; "Rückkehr zu den Feilschern"
- Tag 14: Akt6; "Ein gemütlicher Abend"

Copyright

Das vorliegende Abenteuer wurde speziell für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb „Gänsekiel & Tastenschlag“ geschrieben, deren Veranstalter namentlich sind:

**Windfeders Wolkenturm,
Der Orkenspalter,**

dsa4.de,

**Das Aventurium &
Alveran.org**

Dieses Abenteuer ging ins Rennen für die Seite Orkenspalter.de.

Dies ist *kein* offizielles Abenteuer der Firma *Fantasy-Productions*. Weitergabe und Kopien jeglicher Art sind erlaubt und sogar erwünscht unter Angabe der Quelle und der Autoren.

Falls ich aus welchen Gründen auch immer gegen irgendein *Copyright* verstoßen haben sollte, bitte ich um Rückmeldung, ich bin sicher, daß wir dies dann auch ohne irgendwelche Komplikationen direkt klären können. Danke.

© 2003 Daniel Krüger

(hesindian.redo@web.de)

Weitere **Abenteuer** und sonstiges **Material** von uns zu **DSA** findet ihr auf unserer Homepage, erreichbar über den Link: www.jadrafurt.de.vu

Aventurien und **Das Schwarze Auge** sind eingetragene Warenzeichen der Firma

Fantasy-Productions GmbH, Erkrath.

(<http://www.fanpro.com/>),

denen ich auch hiermit, insbesondere deren Autoren für **DSA**, Respekt zollen will.

Akt 1: Aufenthalt in Tiefhusen

Da dies ein Einstiegsabenteuer ist, befinden sich die Helden lediglich auf der Suche nach Abenteuern und haben kein festes Ziel in Tiefhusen. Ob sie sich nun schon kennen, oder erst kennenlernen, spielt keine große Rolle. In jedem Fall wird ihnen als Meister etwas Hilfe in die Hand gelegt um sich die Helden vorstellen zu lassen (nachstehend in diesem Kapitel zu finden). Alle Eventualitäten konnten natürlich nicht abgewogen werden, so daß sie wohl etwas die geliebte Meister-Improvisation walten lassen müssen.

Der Aufenthalt in Tiefhusen dient somit hauptsächlich dem Zweck sich erst einmal kennen zu lernen. Wie der Zufall dann spielt, erhält dann die neue Abenteurergruppe auch schon ihren ersten gemeinsamen Auftrag, der wohl nichts außergewöhnliches zu sein scheint, denn es gilt lediglich einen Kaufmann mit seinem Wagen etwas Sicherheit zu bieten.

Dies ist im **Hesinde 1025 BF** zwar nicht das gefährlichste auf Dere, aber auch nicht gerade leicht in einem Gebiet, das zwar von Menschen bewohnt, aber von Orks besetzt ist.

Alles in allem wohl der richtige Platz für Helden.

Einstieg I (Einzelnr Hld)

Nördlich von Lowangen liegt Dein Ziel, Tiefhusen!

Hier mündet der Ror in den Svellt in einer Senke zwischen dem Rorwhed und den Blutzinnen. Weit ausladende Steppen unterbrochen von kleinen Wäldern säumten deinen Weg entlang der Straße des Svellts.

Viel hast Du von Dere noch nicht erblickt und so bist Du schon gespannt welche Eindrücke dich in den Bann dieser Dir unbekanntem Stadt ziehen werden.

Einstieg II (Heldengruppe)

Endlich erblickt ihr wieder die Mauern einer größeren Stadt, Tiefhusen!

Egal wie verschlafen die Stadt an der Mündung der Ror in den Svellt sein wird, es gibt dort echte Betten und ein Dach über dem

Kopf, sowie eine warme Mahlzeit und ein süßes Bier wird wohl auch auf euch warten.

Wie auch immer die Helden reisen, sie werden ohne Probleme durch das Stadttor – vermutlich das Lowanger Tor – kommen, nachdem sie den Obolus von einem Heller pro Bein entrichtet haben und sind sodann in der Stadt zur späten Mittagsstunde. Natürlich können sie auch erst abends eintreffen oder schon am frühen Morgen. Der genaue Zeitpunkt spielt keine relevante Rolle.

Da man nicht voraussehen kann, welche Herberge sich die Helden erwählen, beginnt just am nächsten Tag in der Tiefhusener Markthalle, ein **dreitägiger Markt**, auf dem die umliegenden Handwerker ihre besten Waren feilbieten. Da mit Sicherheit ein jeder Recke nie genug Ausrüstung hat, sollten sie sich dort schon einmal über den Weg laufen.

Auch könnten sie die Helden sanft schon mal in die gleiche Herberge stoßen, nämlich die des Gropus Gelbesacht mit dem Namen **Firun's Gruß**, da diese die erste vom Lowanger Tor ist und wohl auch annehmbar aussieht.

Der Markt

Reges, buntes Treiben herrscht schon, als ihr den Vorhof des sogenannten Pelzmarktes betretet und es scheint, als wenn ganz Tiefhusen versammelt wäre. Durch enge Gassen, zwischen den Ständen muß man sich hier bewegen, und doch ist es interessant, den etliche Handwerker bieten nicht nur ihre Waren feil, sondern gewähren auch Einblicke in ihre Kunstfertigkeiten.

Auch wenn die Orks die Stadt besetzt haben, so geht das Leben von Bauern und Bürgern doch weiter und man sucht Zerstreuung. Selbstverständlich gehen auch jene Gestalten hier ihrer Arbeit nach, die sich ab und wann an fremden Geldbeuteln mit ihren langen Fingern verfangen.

An Waren wird natürlich alles feilgeboten, was sich in dieser Region auch sonst ohne Schwierigkeiten erwerben läßt, nur die Preise sind etwas satter mit 20 Prozent Aufschlag, durch die Besetzung der Orks.

Alles in allem aber wohl eine gute Möglichkeit für Helden ihre Ausrüstung zu ergänzen, sofern sie noch unvollständig ist.

In ziner Tavernz

Von Rauch und dem Geruch nach süffigen Bier ist die Luft im Inneren des Fachwerkhause geschwängert. Ein knappes Dutzend Rundtische mit jeweils einer Handvoll Hocker bieten dem geneigten Gast eine Sitzmöglichkeit um sich mit dem Naß der Fässer, die auf der schweren hölzernen Theke stehen, zu erfrischen.

Die Stimmung ist zwar nicht ausgelassen jedoch herrscht trotzdem eine freundliche Atmosphäre, die einem zum verweilen einlädt.

Wie könnte es anders sein, ein Tisch mit fünf Hockern ist noch frei und an so manchen anderen Tisch sind auch noch der ein oder andere Sitzplatz unbesetzt, an dem man sich wohl niederlassen kann um sein Glück im Würfel- oder Kartenspiel zu suchen. Die Gäste der Taverne zählen allesamt wohl zu den unteren, wenn auch nicht untersten Schichten der Stadt. Um welche Taverne es sich dabei genau handelt, spielt keine Rolle, denn ebenso wie der Markt, soll diese Szene dazu dienen, daß sich die Helden näher kennenlernen und einige gesellige Stunden miteinander verbringen können, in dem sie über ihre bisherige Leben philosophieren. Denn wer will schon mit einem Unbekannten ins Abenteuer ziehen, geschweige denn sein Leben für ihn riskieren. Natürlich können die Helden sich auch erst bei diesen Begebenheiten auch erst kennen lernen, bzw. das erste mal sehen.

Der Ring

Mitten auf dem Markplatz steht ein großer Ring, um den sich immer mehr Leute scharen, aber auch in den hinteren Reihen wird man dank der Erhöhung der kleinen Arena wohl einen guten Blick haben. Offensichtlich soll hier gleich ein Kampf stattfinden.

Bei dem Ring handelt es sich um ein Instrument der Orks, um ihre Besatzung und ihre Stärke den Bürgern Tiefhusens deutlich vor Augen zu führen. Ein jeder der will kann den Veteranen-Ork Khurrach Rittertod herausfor-

dern und versuchen ihn im waffenlosen Kampf zu besiegen. Einziger Ansporn für die menschliche Seite dürfte dabei das Preisgeld von 10 Dukaten, zwei ausgewachsenen Schafen, sowie die Ehre sein. Allerdings ist nicht jeder Ork gleich und man sollte sie nie unterschätzen, denn Khurrach Rittertod ist wohl einer der stärksten und fähigsten Orks im Svelltland. Er soll sogar einen vollgewappneten weidenschen Ritter mit bloßen Händen von einem Pferd im Sturmangriff geholt und getötet haben. Dazu wissen die Schaulustigen, die sich versammelt haben wohl noch etliche gruseligere Geschichten über ihn zu erzählen.

Doch dann kommt es auch zu dem Kampf der Herausforderung:

Stille kehrt ein, als ein Ork den Ring betritt und die Hand hebt.

»Menschen von Tiefhusen! Ihr habt wieder einen Streiter für euch gefunden. Welch Torheit, hehe.

Nun wie dem sei, Khurrach Rittertod wird euch zeigen wie schwächlich ihr Glatthäute seid.«

Ihr seht wie mit diesen Worten Bewegung links und rechts in die Menge kommt und kurze Zeit später stehen sich die offensichtlichen Kontrahenten im Ring gegenüber.

Auf der einen Seite ein stattlicher und muskulöser Ork, dessen viele Narben trotz seines schwarzen Pelzes zu sehen sind. Auf der anderen Seite ein Mann von um die 30 Sommer, dessen muskulöser Oberkörper unbekleidet ist und seicht im Lichte Praios' glänzt. Auch wenn er drei Köpfe größer ist, so scheint der Ork doch nicht beeindruckt sein.

Kurz darauf beginnt der Kampf auch schon und zuerst sieht es so aus, als ob der Mensch gewinnen würde, denn der Ork scheint nicht zum Schlag zu kommen. Nach zwei Dutzend Schlägen jedoch beginnt der Ork innerhalb kürzester Zeit eine wahre Schlag- und Trittfolge zu beginnen und streckt recht schnell seinen Kontrahenten nieder, mit einem finalen Würgegriff, bei dem man selbst in der letzten Reihe noch das Knacken der Knochen hört.

Ein Raunen geht durch die Schaulustigen und Gerede beginnt, während der Leichnam weggetragen wird. Darauf betritt der Ork, der den Kampf ankündigte wieder den Ring und fordert höhnisch jede tapfere Memme der Men-

schen auf gegen Khurrach zu kämpfen, der genug Mumm in den Knochen hat.

Falls ein Held sich dazu entschließen sollte, nur zu, allerdings sollten sie Khurrach nicht seinen Todesgriff bei dem Menschen walten lassen, schließlich steht der Held ja noch am Anfang seines Lebens.

Selbstverständlich sehen die Erfolgsaussichten eines Kämpfers unter den Helden schlecht aus, aber die Orks nehmen bestimmt ihrerseits keinen Anfänger für eine „Darbietung“.

Die Regeln sind denkbar einfach, denn es gibt kaum welche: Waffen außer dem Körper sind nicht erlaubt, ebenso wenig wie Rüstungen (außer leichter Kleidung um die Blöße zu bedecken). Verloren hat derjenige, der nicht mehr aufsteht, sei es nun, weil er bewusstlos ist oder gar seinen letzten Atemzug gemacht hat.

Nachfolgend die wichtigsten Werte von Khurrach:

INI 12	AT 16	PA 15	TP 1W+2
RS 1*	LeP 34	AuP 65	
GS 7	MR 2	KK 16	

Vorteil: Linkshänderin

Bornländischer Kampfstil: Biß, Fußfeger, Griff, Klammer, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Tritt, Würgegriff

** Der RS gilt auch im Waffenlosen Kampf, da sein Fell ihm diesen Bonus gibt.*



Tigfhusen allgemein

Die Stadt zählte 1010 BF noch 1719 Einwohner, was sich wohl auch unter Herrschaft der Schwarzpelze nicht allzu sehr verändert haben sollte. Die Garnison von 20 Stadteigenen dient wohl mehr den aufrecht erhalten von Recht und Ordnung, während bewaffnete Orkentrupps die Vorherrschaft sichern. Tempel gibt es von Hesinde, Firun, Boron, Rondra, Travia und Rahja.

Für weitere und genauere Beschreibungen der Örtlichkeiten, sowie einem Plan der Stadt sei ihnen die Spielhilfe **Das Orkland** ans Herz gelegt, wo sich auch ein Stadtplan befindet. Dabei sollte jedoch bedacht werden, daß die Stadt vor gar nicht allzu langer Zeit (was sind schon ein paar Jahre in Aventurien) belagert und erobert wurde, weswegen sich wohl noch immer etliche Spuren finden lassen, wenn auch das Größte beseitigt wurde.

Akt 2: Weg des Auftrages

Wie auch immer sich die Helden kennengelernt haben, oder ob sie sich schon kannten, sie werden am **3. Tag** von *Rogoff Tureljeff* angesprochen. Der norbardische Händler ist auf der Suche nach einigen gewappneten Recken, die ihn und seine Warenladung sicher durch das Svelltsche Land bringen, da er in der Nähe des südlichen Rorwhed ein wichtiges Geschäft abschließen will.

Just ein einfacher Auftrag bei dem man sich einige Münzen verdienen und etwas mehr über das Reisen in Aventurien erfahren kann, vor allem wenn man einen erfahrenen Händler bei sich hat, der sicherlich schon mehr Staub der Straßen und Wege gesehen hat, als die Helden zusammen.

Ein schönes kleines Abenteuer bei dem schon auf dem Weg zum Ziel die ein oder andere Unwägbarkeit eintritt, jedoch wohl noch nichts, dem die Helden nicht Herr werden könnten.

Die Anheuerung

Wahrlich, es ist ein geselliger Abend für euch, kaum hat man sich kennengelernt, und schon kann man über gemeinsame Witze lauthals lachen. Auch an flüssigen Schmierzeug für eure Kehlen ermangelte es euch nicht.

Es ist ein Abend, wie so viele die Helden wohl noch erleben werden, denn welcher reisende Abenteurer sitzt nicht bei einem gemütlichen Biere oder einem gepflegten Wein beisammen, um über Vergangenes zu philosophieren.

Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten sich die Helden auch getroffen haben (ansonsten wird Rogoff Tureljeff wohl zwei oder drei Tavernen aufsuchen müssen, um genügend Leute zum Schutze seiner Warenladung zu bekommen).

Wie dem auch sei, der Norbarde wird der Helden gewahr, denn immerhin dürften sie wehrhaft aussehen und dazu wohl auch noch für ihn bezahlbar sein.

So kommt es zu einem (hoffentlich) freundlichen Gespräch nach dem Muster der Begrüßung mit Namen, was man denn so treibt, ob man schon viel erlebt hat und zur Krönung, ob

man nicht sich ein paar Goldmünzen verdienen will.

Eine nähere Beschreibung des Norbarden *Rogoff Tureljeff* findet sich im Anhang in der *Dramatis Personae*.

Wichtige Details des Auftrages, welche die Helden sicherlich erfahren wollen sind:

Aufbruch ist der morgige Tag in aller Frühe (etwa zur 8. Stunde). Es geht mit einem vierrädriigen Fuhrwerk, das von einem Pferd gezogen wird Richtung Rahja (Osten), südlich des Rorwhed entlang. Auch wenn das Ziel Tannhus etwa 100 Meilen östlich Luftlinie liegt, so muß ein Pfad gewählt werden, der wohl etwa 150 Meilen Wegstrecke entspricht. Dies entspricht etwa 5 Tagen Reise (Eine Übersicht über die *Reiseroute* befindet sich im *Anhang* unter dem Abschnitt *Karten*). Ein jeder kann sich 3 Dukaten verdienen und die Verpflegung wird auch gestellt. Selbstverständlich ist ja Herr Tureljeff ein Händler und so kann man mit ihm auch Feilschen, wobei er jedoch das Honorar für jeden Helden auf maximal 5 Dukaten anhebt, plus eine Prämie von 1 Dukaten, wenn die Ladung unbeschadet in Tannhus ankommt.

Bei der Ladung handelt es sich um Quarzsand, ein Feingestein welches je 10 Stein Sack sicherlich 20-50 Silbertaler Listenpreis einbringt, und Herr Tureljeff hat eine ganze Wagenladung von 30 Säcken davon. Natürlich wird er den Helden nicht direkt Marktwert und den Preis, der er für den Verkauf erhält auf die Nase binden.

Auch nicht, was um alles in der Welt er damit in Tannhus will. Nur soviel, daß er dort Leute aus dem Rorwhed trifft, die ihm die Ladung abkaufen.

Einkauf für den Aufbruch

Auch wenn Tiefhusen ein „Protektorat“ der Orks ist, so geht der Handel doch weiter und in einer Stadt umgeben von Wildnis (im Vergleich zum Horasreich) ist es ein leichtes Reisebedarf für eben jene Wildnis zu bekommen. Dabei sollten allerdings die Preise leicht höher

ausfallen mit einem Aufschlag von 10-20 Prozent.

An exotische Waren in Tiefhusen heranzukommen dürfte sich dagegen als extrem schwierig erweisen und dann nur mit horrenden Preisen.

Tiefhusen im Rücken

Mit einem Ruck setzt sich polternd das Fuhrwerk in Bewegung. Auch wenn es zuerst so aussah, als ob die alte Schindmäre des Norbarde den Karren nicht von der Stelle bekommen würde, so zieht das klapprige Pferd nun konstant vorwärts und hinter euch entfernt sich das Stadttor von Tiefhusen immer weiter.

Auch wenn genug Platz auf den Karren zwischen der Ladung ist, so meldet sich doch schon recht bald euer Steißbein und noch befindet ihr euch auf den halbwegs ordentlichen Weg Lowangen. Jedoch bald wird es schon querfeldein gehen und somit holpriger.

Abend in der Wildnis

Langsam aber sicher trägt Praios seinen Schild immer näher an den Rand des Dererunds und Bäume & Büsche werfen, sowie auch ihr, immer längere Schatten auf das Gras des Bodens zu euren Füßen.

Rogoff Tureljeff lenkt zielstrebig sein Fuhrwerk auf eine Lichtung, die wohl schon früheren Reisenden als Rastplatz diente, wie man unschwer an der von Steinen gesäumten Feuerstelle erkennen kann.

Dieser Abend ist exemplarisch für jedes Nachtlager, das die Helden aufschlagen werden. Natürlich mit leichten Variationen. Ein Kundiger in Sachen Wildnisleben weiß zu beraten, daß es in dieser Gegend nachts ratsam ist, ein Feuer zu entfachen, da weniger Gefahr von Räubern und ähnlichen Gesindel droht, als von der wilden Fauna.

Eine unwirtliche Begegnung

Schon seit einiger Zeit geht es wieder durch ein lichtet Waldstück, hier und da sirren Bienen und Schmetterlinge durch die Luft und bezaubern mit ihrer Eigenart von Tanz.

Da stoppt Rogoff seinen Wagen, denn vor euch etwa zwei Mannsängen vor der Schnauze des Pferdes erkennt ihr ein filigranes Netz, aber dennoch mit riesigen Ausmaßen.

In der Tat hat der Norbarde recht, daß er erst einmal anhält, denn das Netz gehört zu einer Waldspinne, die dem Pferd gefährlich werden könnte und wer sollte dann den Wagen ziehen. Nun ist es ja schließlich die Aufgabe der Helden, sich um solche Unwägbarkeiten zu kümmern und sollten die nähere Umgebung erst mal sondieren, sowie das Netz entfernen.

Es dürfte dabei wohl zu einer Begegnung mit der Waldspinne kommen, die versucht aus dem Hinterhalt anzugreifen, da sie sich in ihrem Revier bedroht fühlt. Dadurch kämpft das ein Schritt große, schwarz bepelzte Tier auch bis zum Tode. Dies dürfte jedoch für die Helden noch keine allzu große Herausforderung sein, da sie wohl erstens in der Überzahl sein dürften und zweitens die Waldspinne nicht giftig ist.

Die Werte der Waldspinne:

INI 6	AT 9	PA 0	TP 1W+1 (Biß)
RS 1	LeP 20	AuP 15	
GS 3	MR 8	GW 4	

Fzstgcfahrer

Hier und da passiert ihr Pfützen und Schlammrinnen und der alte aber wohl zähe Gaul hat alle Hufe voll zu tun. Die Wagenräder heben mit jeder Umdrehung etwas mehr Schlamm hoch, der an den Speichen und Kranz kleben bleibt.

Da stoppt mit einem letzten Ruck das Fuhrwerk und die vorderen Räder sind deutlich eingesunken.

Die Helden befinden sich mitten auf der Steppe umgeben von vereinzelt Büschen, Sträuchern und Bäumen und das Fuhrwerk hat sich mit seiner vorderen Achse (sprich seinen beiden vorderen Rädern) im Schlamm so festgefahren, so daß sie bis zur Achse eingesunken sind. Die Schlammrinne mißt in etwa 2 Schritt und Menschen, die diese zu Fuß überqueren sinken sicherlich bis zu den Knien ein.

Ein klassisches Hindernis bei Reisen in der Wildnis mit denen die Gruppe hier konfrontiert wird und ihre Erfahrung sammeln kann. Es dürften etliche Möglichkeiten zur Auswahl

stehen, von denen sicherlich viele zur Befreiung des Wagens führen. Anbei einige Vorschläge, sie sollten jedoch auf kreative Vorschläge der Helden auch eingehen, wenn sie Erfolg versprechen.

Zum einen kann man das vordere Fuhrwerk soweit ausbuddeln, das man vor den Rädern eine Bahn aus umliegenden Holz unterlegen kann, die den Untergrund stabil genug machen, um vorwärtszukommen.

Zum anderen könnte man die gesamte Ladung, also die Säcke einzeln herübertragen und dort lagern, bis man das Fuhrwerk wieder herausbekommen hat. Dabei muß jedoch darauf geachtet werden, daß die Säcke „sauber“ bleiben, da sonst der feine und reine Quarzsand immens an Wert verliert.

Zum dritten und wohl alleine ohne andere Kniffe nicht zu gebrauchen, ist es die schiere Körperkraft der Reisenden auf die Probe zu stellen.

Wie es die Helden auch immer schaffen es wird wohl recht bald weitergehen.

Orklandbovist

Leicht senkte sich zuerst der Trampelpfad auf den ihr euch vorwärts bewegt, und nun ist eine stattliche Senke von relativen Steilwänden und einer Tiefe von sicherlich fünf Schritt daraus geworden. Viel scheint dieser Pfad nicht benutzt worden zu sein, denn das Steppengras wächst fast lückenlos und vor euch erheben sich 3 riesige kartoffelähnliche Pilze von sicherlich einem Schritt Durchmesser.

Wohl nicht oft werden die Helden mit diesen Pilzen – Orkland-Boviste – zusammenstoßen, da sie selbst im Orkland selten sind und außerhalb noch seltener. Nichts desto trotz sind sie eine ernstzunehmende Gefahr, wie ein der Pflanzenkunde bewanderter sicherlich sagen kann (Probe +6). Wohl die einzige Möglichkeit dieses kleine, aber durchaus tödliche Hindernis zu umgehen, ist es sie von gebührendem Abstand aus zu Platzen zu bringen (mindestens 5 Schritt), um nicht die tödlichen Sporen einzuatmen. Also mittels Pfeil, Bolzen oder einfachen Steinen, die man am Boden findet.

Weitere Informationen zum *Orkland-Bovist* finden sich im **Herbarium Aventuricum** auf Seite 85. Für eine Ernte der reifen Pilze gibt es auf jeden Fall keinen bekannten Grund.

Ausweitung der Reise

Natürlich stellen die oben dargestellten Szenen keine komplette Reise durch die Wildnis des Svellttales dar. Aber wie so oft kennt nur der Meister die Vorlieben seiner Gruppe und so obliegt es in seinem Ermessen, ob eine ausgedehnte Reise nach dem Geschmack der Helden ist, oder nicht. Dazu gehört natürlich auch die Ausarbeitung eben einer solchen Reise.

Im nachstehenden Abschnitt finden sie dafür eine kleine Hilfestellung, um nicht ganz allein auf verlorenen Posten zu stehen.

Links und Rechts des Weges

Das frühsummerliche Wetter beschert den Helden ein ruhiges und sicheres Vorkommen im gelb-grünen Steppengras. Auch wenn vom Himmel seltener Efferds Element danieder fällt, ist die Landschaft doch noch von etlichen schlammigen Pfützen und Tümpeln durchzogen, die jedoch nicht sehr tief sind und mit Leichtigkeit durchquert werden können. Die Flora ist zu neuem Leben erwacht und zeigt sich in der schönsten farbenfrohen Pracht. Auch die Fauna haben sich schon aus den Winterquartieren gewälzt, so daß ein buntes Reigen herrscht.

Nachstehend finden sie einige Tiere, Kreaturen und Kräuter als Hilfe, um die Wildnis für ihre Helden etwas lebendiger zu gestalten. Für weitere Informationen zu der Landschaft siehe auch *Nördliche Grasländer und Steppen* in der Spielhilfe **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** (Allerdings müssen die Werte für die Kreaturen an die DSA4-Regeln angepaßt werden).

An Tieren begegnet man hier Karenen (45), Karnickeln (46), Steppenhunden (101), Pfeifhasen (47), Gelbfüchsen (74), Ratten (94) und Silberwölfen (112).

Die Flora zeigt auch Kräutervorkommen, welche da wären: Bunter Mohn (40), Wirselskraut (64), Gulmond (22), Messergras (108), Shurinstrauch (90), Tarnele (57), Vierblättrige Einbeere (62) und Zwölfblatt (69).

Die Zahlen in Klammern hinter den Tieren und Kräutern weisen jeweils auf die Seite im **Bestiarium Aventuricum**, beziehungsweise im **Herbarium Aventuricum**.

Akt 3: Tannhus

Hinter den Helden liegt die fünftägige Reise durch das Svellttal als sie Tannhus, ein kleines beschauliches Dorf erreichen. Viele Vergnügungsmöglichkeiten gibt es auf den ersten Blick wohl nicht, jedoch sind die Bewohner warmherzige Menschen und so dürfte der Aufenthalt hier nicht allzu langweilig werden.

Am zweiten Tag in Tannhus tritt Rogoff Turlejeff noch einmal an die Helden heran um ihnen ein weiteres Angebot zu machen, um sich ein paar Extramünzen zu verdienen.

Tannhus für den ziligen Leser:

Einwohner: knapp 100 Seelen

Tempel: kleine Schreine der Peraine und des Firun

Dorfoberhaupt: Oswin Arauken

Wehr: nichts was auch nur im geringsten an einen Büttel erinnert

Schänken: eine gepflegte Schänke namens „Firuns Segen“, mit Qualität 3 und durchschnittlichem Preis

Gasthäuser: Keine

Handwerker: ein Kürschner mit billigen Preisen (85% des Normalpreises)

Händler: Keine

Durchfahrende: gelegentlich fahrende Händler, Quacksalber und ein Geweihter der Peraine.

Sonstiges: Die Bewohner leben hauptsächlich vom Ackerbau, etwas Viehwirtschaft, der Jagd und dem Pelzhandel. Die Behausungen bestehen allesamt aus einfachsten Holzhütten.

Ankunft in Tannhus

Sanft schillern die Praisstrahlen über Dere und die Bahn des Wagens des Gottes der Gerechtigkeit nähert sich stetig den Horizont.

Da erblickt ihr zwischen Baumhainen in der Ferne die Umrisse von Holzhütten, die von Feldern gesäumt sind.

Das Ziel ist erreicht und das noch vor der Dunkelheit, so daß die Helden einen schönen Überblick über Tannhus haben.

Ein gutes Dutzend Häuser und Hütten aus Holz in einem groben Kreise angeordnet bil-

den das Dorf. Umsäumt wird es von Feldern, die bis zu dem etwa 75 Schritt entfernten Bäumen des Waldes reichen. Nach ein paar Blicken kann man auch schon ausmachen, daß die Bewohner wohl hauptsächlich von Ackerbau und Viehwirtschaft leben. Alles in allem sieht man die kleinsten Kinder auf dem Platz (sofern man die Mitte des Dorfes aus Erdreich so nennen mag) des Dorfes tollern. Ältere Kinder und die Erwachsenen sind auf den Feldern ringsum damit beschäftigt ihre Saat zum Sprießen zu bewegen. Aus den Wäldern kommen sieht man einen Trupp von einer Frau und einem Mann mit erlegten Wild kommen, offensichtlich Jäger.

Neugierig, aber nicht aufdringlich werden die Ankömmlinge – die Helden – begrüßt, während Rogoff den Wagen gen Mitte von Tannhus lenkt und vor der örtlichen Schänke namens „Firuns Segen“ zum stehen bringt.

Mit einem freudigen Schnaufer bringt er den Wagen zum stehen und findet freundliche Worte für die Helden, um ihnen für ihre Eskorte zu danken. Selbstverständlich zahlt er ihnen auch ihren Lohn aus und dank seiner Überschwenglichkeit lädt er sie abends auf ein Bier in die Schänke ein.

Nun haben die Helden erst mal etwas Zeit, sich im Dorf umzusehen und wenn sie es noch nicht getan haben, können sie auch anfangen sich Gedanken über ihren Rückweg in die „Zivilisation“ zu machen.

Eine Übersicht des Dorfes mit den wohl wichtigsten Beschreibungen finden sie im nächsten Abschnitt *Das Dorf*.

Das Dorf

Tannhus kann man getrost wohl als „Kaff“ bezeichnen. Mit seinen 100 Seelen und gut einem Dutzend Holzhütten und –Häusern bietet es nicht gerade viel für Helden. Die Bevölkerung besteht fast komplett aus Bauern mit einer Handvoll Jägern die sich ein karges Brot verdienen in der Abgeschiedenheit des Svellttales.

Der **Dorfälteste** nennt sich Oswin Arauken und ist ein Bornländer von wohl weit über 60

Sommern, dessen graues schütteres Haar kaum bis zum Nacken reicht. Mit seinem fülligen Leibe und seiner Knollennase macht der mittelgroße Mann zwar eher den Eindruck, er sei Bierbrauer, jedoch hat er sein Leben lang nicht anderes gemacht, als Felder bestellt und auch heute noch geht er zusammen mit seiner Familie in die Äcker. Sein Wesen kann man ohne Zweifel als warm und gesellig bezeichnen und sein gerechter Sinn läßt die Tannhusener ihn Respekt zollen.

Als einzige richtige Handwerkerin kann man die **Kürschnerin Alginde** bezeichnen, die mit ihrer Familie sich der Fellbearbeitung und Beschaffung verschrieben hat. Die drahtige, braunhaarige Mittdreißigerin kümmert sich hauptsächlich um die Gerbung, weswegen ihr ein leichter Duft der Gerbsäure anhaftet, was ihre Schönheit zwar etwas schadet, aber nichts desto trotz ist sie ein Blickfang. Hoffnung machen könnte man sich, da ihr Mann vor einem Jahr bei der Jagd nach einem Bären ums Leben kam, aber man müßte auch bei den Großeltern vorsprechen, sowie wohl ihren 4 Kindern, plane man etwas Festeres. Einem geselligen Abendspaziergang in charmanter Begleitung wäre sie aber bestimmt nicht abgeneigt.

Dreh und Angelpunkt des Dorfes ist ohne jeglichen Zweifel die **Schänke Firuns Segen**, ein gemütlich eingerichtetes Haus, das von Daria – gerufen wird sie nur Dara – und ihrem Mann Cassim geleitet wird. Bisherig einziger Nachwuchs und ganzer Stolz der jungen Leute ist ihr Sohn Fredo. An jedem Abend findet sich ein Teil des Dorfes in den Räumlichkeiten ein – der Schankraum faßt an die 30 Personen – und frönt einem süffigen Biere. Eine nähere Beschreibung der Schänke finden sie im nächsten Abschnitt *Ein geselliger Abend* und eine Beschreibung der Wirtsleute und ihres Sohnes Fredo in der *Dramatis Personae*.

Eine **Übernachtung** für die Helden in einem Gasthaus ist schlechthin nicht möglich in Tannhus, mangels Gasthaus, jedoch können die Helden in einer kleinen Scheune neben der Schänke ihr Lager aufschlagen, wenn sie in der Schänke nachfragen.

Rogoff Tureljeff nächtigt neben seinen Wagen unter einer einfachen Plane im Schlafsack. Ein vorsichtiger Händler läßt nun mal seine Ware nicht allein.

Ein geselliger Abend

Ihr betretet im Dämmerlicht des ausklingenden Tages das Wirtshaus „Firuns Segen“. Der Schankraum ist gefüllt mit Bauern und Hirten, die lautstark in Gespräche vertieft sind. Die Luft ist vom Dufte des Bieres geschwängert und schwer. Alles in allem scheint es gemütlich zu sein in dem 30 Rechtschritt messenden Raum. An 6 Rundtischen kann man sich niederlassen und auf einfach gezimmerten Hockern seinen Allerwertesten begeben oder man begibt sich an die Quelle des kühlen Nasses an die schwere lange Holztheke. Im steinernen Kamin brennt ein kleines Feuer über den ein schwerer Kessel hängt aus dem leichte Dampfschwaden emporsteigen, wohl von einer einfachen Suppe. In einer Ecke versuchen sich einige Bauern beim Hellerwurf, einem einfachen Glücksspiel der einfachen Leute.

Rogoff Tureljeff sitzt an einem der Rundtische allein und wartet auf die Helden, während er an einem Biere schlürft. Ohne Probleme finden die Helden an dem Tisch Platz – denn es befinden sich fünf freie Hocker dort per Zufall – und Rogoff bestellt sogleich dann für einen jeden einen randvoll gefüllten Krug Bier. Nach einer Plauderei von rund einer Stunde über die vergangenen Tage – oder worüber auch immer die Helden reden wollen – und drei weiteren Runden verläßt der Händler die Helden um sich schlafen zu legen.

Die Helden werden wohl noch nicht zu Bett gehen, denn wir schreiben in etwa erst die 9 Stunde und so können sie sich mit den Tannhusenern anfreunden und eventuell ein Bier zusammen mit ihnen trinken. Auch auf einen Flirt mit einheimischen Frauen und Männern, könnte man sich einlassen, immerhin sind die Helden für die Einheimischen interessante Personen. Oder man bemerkt den jungen Fredo, der Sohn der Wirtsleute, wie er herumtollt und findet ihn niedlich. Auch beim Hellerwurf könnte man sich versuchen, daß gerade von 4 Bauern gespielt wird. Die Regeln sind auch denkbar einfach, ein jeder setzt einen Heller ein, den er von anderthalb Schritt Entfernung gegen die Wand wirft, und dessen Heller am nächsten an der Wand liegen bleibt gewinnt die anderen Heller. Regeltechnisch können sie dies mit dem Talent *Wurfwaffen* oder der Eigenschaft *Fingerfertigkeit* abwickeln und wer

die meisten Punkte in der Probe übrigbehält ist halt am nächsten an der Wand.

Fründlichz Tannhus

Der wohl komplizierteste Teil für den Meister in dem Abenteuer ist der, daß sie den Helden ein Tannhus bieten müssen, das sie gerne haben, bzw. Bewohner, die sie mögen.

Wie sie dies genau anstellen können wir hier kaum beschreiben, denn jede Gruppe hat andere Vorlieben und somit können wir ihnen nur einige Tips liefern, die eventuell zum Erfolg führen.

Zum Einen könnten die Helden sich mit den Wirtsleuten Dara und Cassim anfreunden, da diese beiden Naturen gesprächige Menschen sind und mit ihren recht jungen Jahren dürften sie in etwa im Alter der Helden sein. Ein spendiertes Bier hier, eine Geschichte da und schon freundet man sich an.

Auch könnten die Helden Fredo, den Sohn der Wirtleute, niedlich finden, bzw. sich selber in ihm wiederfinden, als sie noch jung waren und sich etwas mit ihm beschäftigten.

Auch kommt die klassische Liebesgeschichte in Frage, in der ein Held zum Beispiel die schöne Kürschnerin Alginde anbändelt oder eine der jungen Bauertöchter lieben lernt (natürlich gibt es auch charmante Burschen für eine Heldin). Diese Romanze muß nichts festes sein, eben nur so viel, daß man sich für das Schicksal des Dorfes interessiert.

Für das „Anfreunden“ bleibt den Helden auch noch der morgige Tag bis zum späten Nachmittag, wo sie Rogoff Tureljeff wieder aufsuchen wird um ihre Hilfe zu erbitten. Falls die Zeit jedoch nicht reicht um ihren Helden das Dorf schmackhaft zu machen können sie ohne weitere Probleme einen weiteren tag einschieben.

Ein zweiter Auftrag

Es ist schon Nachmittag, als der Händler Rogoff Tureljeff wieder auf die Helden zutritt um ihnen ein weiteres Angebot zu machen. Ein jeder Held kann sich noch mal eine Goldmünze verdingen wenn er ihn begleitet zu dem Ort wo seine Ware übergeben werden soll.

Dieser Ort liegt etwas über 5 Meilen westlich von Tannhus und dürfte bequem in weniger als 2 Stunden erreichbar sein. Dort trifft er die Käufer, Einheimische aus den naheliegenden Bergen wie er sagen wird, wenn er danach gefragt wird. Das es sich um Feilscher handelt wird er möglichste verschweigen, denn er weiß nicht wie die Helden sich dann entscheiden. Auf eine eventuelle Frage der Helden, warum er erst jetzt nach ihren Diensten fragt, beantwortet er mit der Begründung, daß er zwar an keine Gefahr glaubt, aber er wolle doch lieber sicher gehen. Auf jeden Fall würde er sie nach dem Auftrag nach Tiefhusen wieder mitnehmen auf seinen dann leeren Wagen, sofern die Helden es wollten. Dafür gibt es dann aber keine Bezahlung, denn es gibt ja nichts mehr zu schützen.

Sind die Helden unschlüssig oder mißtrauen ihm, denn ein guter Menschenkenner kann erkennen, daß er etwas nervöser ist, als die letzten Tage, kann er sie mit mehr Gold locken, aber keinesfalls mehr als 2 Dukaten pro Kopf.

Natürlich konnten die Helden den Händler auch schon früher auf den Rückweg ansprechen, und auch dann wird er sich bereit erklären die Helden auf seinen leeren Wagen mitzunehmen, sobald er sein Geschäft hinter sich gebracht hat.

Akt 4: Der Handel

Wahrlich, es sieht einfach aus, einfach zu dem von Herrn Tureljeff genannten Treffpunkt, dort auf die Käufer warten, dann den Rückweg antreten und nur noch die güldenen Münzen kassieren. Doch wie so oft im Leben eines Helden geschieht nicht alles so, wie man es sich erhofft.

Erstens sind die Käufer nicht ganz das, was man wohl erwartet hat, und zweitens spielt auch noch jemand ein falsches Spiel, der das Leben der Helden, sowie das Wohl von Tannhus gefährdet.

Auf zum Handel

Schillernd stellt sich euch die Natur am späten Nachmittag dar. Schon nach wenigen Schritten Weg ist Tannhus nicht mehr zu sehen und ihr bewegt euch durch eine Landschaft, die von Bäumen und Büschen bestimmt ist.

Der Weg zu dem von Rogoff genannten Platz wird von Wald und Buschland dominiert und wird immer felsiger, um so weiter die Gruppe kommt. Auch wenn es durch die Wildnis geht, wird die Reisegruppe dieses mal von der Fauna nicht behelligt.

Bis die Helden endlich ihr Ziel erreicht haben, hat sich Praios' Schild schon hinter dem Horizont verabschiedet und die einzigen Lichtquellen sind ein strahlender Sternenhimmel mit Madamal, sowie das letzte Dämmerlicht des Tages.

Ihr erreicht eine Lichtung von annähernd eckiger Form mit einer Seitenlänge von an die 50 Schritt. In der Dämmerung kann man nicht durch das Busch- und Baumwerk schauen, das diesen Platz säumt. Rogoff Tureljeff stoppt seinen Wagen inmitten dieser Lichtung und erklärt, daß das Ziel erreicht sei.

Der Händler wendet noch seinen Wagen um 180 Grad, so daß er wieder direkt auf den Pfad fahren könnte, auf den die Gruppe gekommen ist.

Nun heißt es für die Helden erst mal etwas warten und nach etwa einer Viertelstunde werden sie die Käufer erblicken.

Die Käufer erscheinen

Es ist ruhig, abgesehen von einem leichten Wind, der in den Blättern der Bäume raschelt und einigen Vogelvieh der Nacht, das seine Jagdschreie aussendet.

Mit einem Mal wird diese Stille animalischer und es ist ein Knacken und Biegen der Äste von Efferd aus zu hören.

Im fahlen Scheine der Nacht erblickt ihr gut ein Dutzend kindsgroßer Gestalten, die sich euch nähern.

Auch wenn diese Gestalten näherkommen, sehen sie immer noch wie Kinder aus, selbst wenn sie vor einem stehen. Einzig unpassend in diesem Bild sind die großen Köpfe, die an Wasserköpfe gemahnen.

Rogoff Tureljeff ist natürlich von dieser Erscheinung der kleinen Wesen in grünen Gewandungen nicht überrascht, hat er doch die Grolme erwartet, schließlich sind sie die erwarteten Käufer.

Wie auch immer die Helden reagieren – auf diese ungewöhnlich Geschäftspartner – wird der Handel früher oder später über die Bühne gehen. Herr Tureljeff wird mit einem der Grolme, dessen Gesicht von Falten und gerbter Haut dominiert wird in einer Sprache, die den Helden wohl fremd sein dürfte (Es handelt sich dabei um das wegen seine Schnalz- und Knacklaute nur schwer erlernbare *Grolmisch*; Komplexität 17). Es geht für Grolmisch-Kenner lediglich um die Abwicklung.

Die Ladung – in Form von den 30 Säcken á 10 Stein mit 'Quarzsand' – wird von den Grolmen unter Schnalz- und Knacklauten vom Wagen geladen und auf eine Holzbahre geladen. Wie diese fortbewegt werden soll, ist nicht ersichtlich. Sobald der letzte Sack abgeladen wird, bringen zwei Grolme eine Kiste und laden ihn auf das Fuhrwerk, wohl die Bezahlung.

Wie auch immer sich die Helden verhalten haben, ob sie beim entladen mithelfen oder nicht, der letzte Sack den ein Grolm trägt, fällt zu Boden und das Weiß des Quarzsandes rinnt raus und wird von dem Grolm untersucht.

Die Flucht und der Fluch

Mit einem Mal scheint der Grolm, der den offenen Sack untersuchte ungehalten zu sein und fängt lauthals an zu sprechen, sofern man die Knack- und Schnalzlaute so deuten kann. Die anderen Feilscher kommen zu ihm und untersuchen den Inhalt des Sacks nun auch.

Im optimalen Fall begeben sich die Helden nun zu dem aufgeplatzten Sack um ihn sich auch anzusehen und zu sehen, warum die Feilscher so aufgebracht sind. Falls nicht, wird sie Rogoff Tureljeff dorthin bitten um es sich anzusehen.

Dies dient jedoch nur dem Zweck, daß sich der Händler auf seinen Kutschbock setzen kann und mit seinem Fuhrwerk aus den Staub machen kann, denn er weiß, was die Feilscher so aufbringt: Der sogenannte Quarzsand ist nämlich nicht wirklich Quarzsand, sondern nur ein schlechtes Imitat, das den zweiten Blick nicht standhielt. So hat er den Gewinn, ohne wirklich Ausgaben zu haben.

Während er sein Pferd anpeitscht und sich anschickt fortzukommen schreit der wohl älteste Grolm ein Wort auf Garethi: „Betrug!“

Nun um die Szene noch mal kurz anders zusammenzufassen:

Der Händler Rogoff Tureljeff hat falschen Quarzsand bei seinem *Feilscher Handel* geliefert und somit wurde daraus ein *Falscher Handel*. Da sich die Feilscher aber nun mal nicht gerne betrügen lassen und es auch noch bemerkten, dank des kaputten Sackes, sind sie wütend, denn in ihrem Handelsbuch haben sie nun statt Ein- und Ausgang nur Ausgang stehen für eine Handvoll normalen Sandes.

Die kurzweilige Verwirrung nutzt jedoch der Händler, um sich auf seinen Fuhrwerk zu plazieren, auf dem auch die Kiste mit der Bezahlung ist und sich aus dem Staub zu machen.

Die Feilscher sind recht aufgebracht und werden erst mal ihre Magie einsetzen um wenigstens die Helden festzuhalten.

Doch im Laufe dieses Kampfes sieht der Älteste, daß diese Handlung ihren Verlust auch nicht ausgleicht und so verdammen sie die Helden dazu den flüchtigen Händler mitsamt Gold zurückzubringen. Sollten die Helden binnen 5 Tagen nicht erfolgreich zurückkehren werden sie von den Feilschern gejagt und 'be-

straft', ebenso wie die Tannhusener in ihrem Dorf von den Feilschern heimgesucht werden.

Diese Drohung wird vor allem gegen das Dorf und die Bewohner ausgesprochen, da sie nach der Logik der Feilscher mit dem Händler unter einer Decke stecken, immerhin gewährten sie ihnen ja nun Gastfreundschaft und Obdach.

Dies sollte natürlich für die Helden Ansporn genug sein, immerhin dürften sie Freunde in dem beschaulichen und idyllischen Dorf gefunden haben. Ansonsten geht es ja auch noch um ihr eigenes Wohlbefinden.

Für den Angriff der Feilscher mittels ihrer Magie –in einem rondragefälligen Zweikampf stünden sie wohl miserabel da – finden sie im folgenden Abschnitt einige Hinweise, wie sie ihn beschreiben können.

Eine weitere kleine Beschreibung der Grolme finden sie in der *Dramatis Personae* im Abschnitt *Die Feilscher*.

Die Magie der Feilscher

Die grolmische Repräsentation erfordert Sicht, Konzentration, sowie Formel, wobei letztere Komponente stark variieren kann zwischen einem Sprechgesang oder einem einfachen Befehlswort, welches das Opfer nicht verstehen muß. Ihre Zauberfertigkeiten beziehen sich mit meisterlichen Fähigkeiten in erster Linie auf die Objekt-Zauberei und Herrschaft. Aber auch Heilung, Hellsicht und Illusion sind ihnen bekannt, zum Teil auch Beschwörungs-, Eigenschafts-, Herbeirufungs- und Formenmagie.

Auch eine Variante des Unitatio macht sie zu noch gefährlicheren Gegnern, dessen Kreis sie binnen Augenblicken schließen können.

Um das Abenteuer fortlaufen lassen zu können, müssen die Grolme siegreich aus dieser Auseinandersetzung hervorgehen, und dies dürfte einfach sein, wenn sie bei der Magie der Grolme viel Improvisieren (getarnt durch Würfelrollen) und ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Immerhin äußern sich leider die offiziellen Regelwerke recht dürftig zu diesen magischen Wesen. Nur noch eben die Eckdaten, daß die Feilscher über eine Astralenergie von 15 – 45 Punkten verfügen, sowie einer MR von 6-12. Weitere Informationen zu den Feilschern finden sie in der Spielhilfe **Mit Wissen und Willen** auf Seite 120.

Akt 5: Fuer Tannhus

Die Helden haben nach dem kleinen Intermezzo die ein oder andere Blessur davongetragen und nun sollen sie auch einen Händler aufgreifen, der mit einem Fuhrwerk unterwegs ist und somit wohl schneller vorankommt (Dem ist zwar nicht so, denn das Pferd ist nicht mehr in seinen besten Tagen, und so dürften die Helden, wenn sie sich ranhalten am übernächsten Tage schon den Händler stellen dürfen, der bei einem letzten verzweifelten Fluchtversuch jedoch kläglich ums Leben kommt.

Die Verfolgung beginnt

Der Weg führt schnell aus den lichten Wald auf offenes Gelände und im fahlen Mondschein ist trotzdem der Händler nicht auszumachen.

Rogoff Tureljeff hat seinem Pferd die Knute gegeben um möglichst viel Strecke zwischen sich und die geprellten Feilscher erst mal zu bringen. Das dies ein Fehler ist, kann er nicht ahnen denn er weiß nichts von seinen Verfolgern – den Helden – und so wird schon bald sein altes Pferd kein hohes Tempo mehr hinlegen können, so daß die Helden zu Fuß eine Chance haben.

An dieser Stelle sei erwähnt, daß davon ausgegangen wird, daß Einsteiger-Helden wohl kein Pferd besitzen, es sei denn als Besonderer Besitz. In diesem Fall müßten sie sich als Meister etwas einfallen lassen um die Verfolgung nicht zu schnell zu beenden.

Um bei Nacht den Spuren zu folgen sollte schon eine Probe auf *Fährtsuchen* erfolgen, die aber nur um 2 Punkte erschwert ist dank der deutlichen Spuren.

Die hier nun folgende Beschreibung der Verfolgung ist kurz gehalten, die sie aber nach belieben ausbauen können, ganz so wie es ihrer Gruppe gefällt. Als Hilfe können sie wieder *Links und Rechts des Weges* in **Akt 2** nehmen.

Erste Spuren

Es dämmt langsam und es verspricht ein sonniger Tag dank fehlender Wolken zu werden.

Deutlich sind die Spuren des Fuhrwerks in dem teils nassen Steppenboden zu sehen.

Der Händler hat sich gen Tiefhusen aufgemacht um dort Proviant zu fassen und sich vom Orte seines Betrugers weiter zu entfernen. Glück für die Helden, daß die Landschaft in Verbindung mit einem Fuhrwerk deutliche Spuren zum verfolgen läßt und so kann man am Tage mit einer Probe -2 auf *Fährtsuchen* dem Händler folgen.

Aufgehalten

Wieder einmal geht es durch einen lichten Baumhain, der jedoch auch von etlichen Büschen durchsetzt ist, so daß die Sicht eingeschränkter ist. Nichts desto trotz sind die Spuren gut zu erkennen und weisen euch den Weg.

In der Tat ist es einfach den Spuren durch den Hain, der mehrere hundert Schritt durchmißt, zu folgen. Jedoch entzieht sich dem Blickfeld der Helden, daß eine Bande orkischer Wegelagerer ihnen auflauert, da diese den Wagen schon sahen und auch auf die Helden aufmerksam wurden und sie für leichte Beute halten.

Es handelt sich per Zufall um die gleiche Anzahl Orks, wie es Helden gibt. Zum Glück sind sie auch noch unerfahren und ziehen die Flucht vor, sobald einer ihrer Leute ins Totenreich eingezogen ist.

Die Werte der Orks:

Säbel: INI 12+W6

AT 13 PA 11 TP 1W+3 DKN

LeP 35 AuP 40 KO 15 MR 0 GS 8

RS 1 (Haut, zerlumpte Kleidung)

Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 5, Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit für Gesellschaftliche Talente

Sonderfertigkeiten: Biß

Besondere Talente: erfahren in Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken und Wildnisleben

An Wertsachen haben die Orks nicht wirklich etwas bei sich, lediglich ihre Säbel, einen Wasserschlauch und einen Brotbeutel mit tro-

ckenen Fleisch. Den ein oder anderen einfachen Schmuck könnten sie auch noch besitzen. Die flüchtenden Orks werden zu ihrem Lager zurückkehren, welches 10 Meilen nördlich liegt und das von etwa 30 Orks bewohnt wird. Die Spuren des Fuhrwerks sind auch mittlerweile sehr erfolgversprechend, denn mittels *Fährtsuchen* (bei mehr als 7 übrigbehaltenen TaP) kann man feststellen, daß der Händler nicht mal mehr 1 Stunde Vorsprung hat.

Gefunden

Die Verfolgung findet nun ihr Ende, in einem Gebiet, das man wohl als Ausläufer des Rorwhed bezeichnet. Dieses Gebiet befindet sich nördlicher von der Anreiseroute. Denn der Weg, den der Händler laut seinen Spuren gewählt hat ist zerklüftet und steinig, sowie wird von einigen Steilhängen gesäumt, die gut 10 Schritt in die Tiefe gehen.

Es ist der Nachmittag des dritten Tages der Verfolgung und die Spuren des Händlers führen euch in immer felsigeres und zerklüfteteres Gebiet. Auf dem Pfad, den das Fuhrwerk wohl nahm, sind die Spuren nur noch spärlich, dafür gibt es aber kaum eine andere Möglichkeit mit einem Fuhrwerk in dieser Gegend fortzukommen. Es dürfte auch nicht schnell gehen, denn immer wieder verjüngt der Pfad sich auf unter 3 Schritt und wird von Steilhängen, die bis zu 3 Mannslängen in die Tiefe gähnen.

Ein Sturz ist mit Sicherheit gefährlich, wenn nicht gar tödlich.

Auch die Sicht reicht nicht mehr etliche hundert Schritt weit, wie in der Steppe, sondern ist bis zur nächsten Biegung beschränkt denn der nördliche Rand des Weges ist meist von hohen Felsen gesäumt.

Ihr bewegt euch gerade um eine weitere der Biegung und euer Blick fällt unweigerlich auf ein sich langsam vorwärts bewegendes Fuhrwerk auf das ein norbardischer Händler sitzt, der euch entgeistert anblickt, keine 20 Schritt voraus.

Ein Schrei gellt aus seiner Kehle – „Ha, Dummköpfe!“ – und sogleich knallt seine Fuhrmannpeitsche um das Pferd zu schnellerem Tempo anzutreiben.

Nun ist der wohl letzte Endspurt fällig, sprich um dem Händler zu fassen bekommen, heißt es laufen. Denn das Fuhrwerk kann aufgrund

der Unwägbarkeiten des Weges nicht so schnell, während eine Gruppe zu Fuß ihr Höchsttempo ohne größere Gefahr erreichen kann.

Stück für Stück holen die Helden so auf, jedoch will sich Rogoff Tureljeff nicht so einfach schlagen lassen und legt immer mehr ein mörderisches Tempo vor, so daß er irgendwann die Kontrolle verliert und sein Fuhrwerk vom Weg abkommt und in einen etwa 5 Schritt tiefen Abgrund herabrutscht, mitsamt Pferd und Kutscher. Roß und Wagenlenker finden dabei den Tod, während das Fuhrwerk wohl unbrauchbar ist. Auch die Kiste der Feilscher übersteht den Sturz nicht unbeschadet.

Will man den Abgrund hinab und wieder hinauf, werden Proben auf *Klettern* nötig sein, die neben der BE mit einem Malus von 4 Punkten versehen sind.

Unten können die Helden, nur den Tod des Händlers, sowie des Pferdes feststellen und den Inhalt der Kiste der Feilscher in Augenschein nehmen. Dabei handelt es sich um Goldbarren von wohl je 1 Stein Gewicht und ganzen 40 Stück.

Eine schwere Last, vor allem, da man sie ja zurückgeben sollen. Helden mit der schlechten Eigenschaft *Goldgier*, sollten auf jeden Fall würfeln und bei gelingen darauf pochen, das güldene Edelmetall zu behalten. Nun ist es an den anderen ihren Freund davon zu überzeugen, daß man dieses Gold besser nicht behält, denn es wäre mit dem Blute der Tannhusener befleckt.

Rückkehr zu den Feilschern

Es dürfte der Abend des fünften Tages sein, seit dem ersten Treffen mit den Feilschern und wenn die Helden die Lichtung erreichen (einige einfache *Orientierungs*-Proben haben den Weg gewiesen) ist diese erst mal leer, doch schon nach kurzer Zeit zeigen sich wieder die ein Dutzend Grolme und werden das Gold in Empfang nehmen.

Wie auch immer dieser zweite *Feilscher Händler* genau aussieht, liegt bei den Helden. Eines ist jedoch gewiß, außer einigen Worten in Garethi – daß man gehen darf – wird nichts drin sein für die Helden und so werden sie wohl etwas betrübt gen Tannhus ziehen um ein Lager für die Nacht zu finden.

Akt 6: Nachspiel

Ein gemütlicher Abend

Wann auch immer die Helden nach Tannhus kommen und sich dort eine Belohnung erhoffen, so müssen sie leider enttäuscht werden, denn ihnen wird noch nicht einmal die Ehre zuteil ihr Dorf gerettet zu haben.

Grund dafür ist, daß in Tannhus keiner die Bedrohung mitbekommen hat, da die Helden noch rechtzeitig das Blatt wenden konnten.

Nichts desto trotz sind die Helden im Dorf willkommen und auch eine schöne Geschichte ist beliebt.

Ob der Erzählungen der Helden, oder ob der bekannten Gastfreundschaft der Tannhusener wird es ein gemütlicher Abend in der Schänke Firuns Segen. Vor allem für die Helden, die Freundschaften geschlossen haben, denn Freunde sind einem schon dankbar dafür, daß man sie besucht. Die ein oder andere eventuell etwas mehr.

Dieser gemütliche Abend kann natürlich je nach Geschmack der Helden unterschiedlich lang ausgespielt werden.



Das Ende?

Nun haben die Helden sich kennengelernt und dazu ihr erstes Abenteuer bestanden. Auch wenn die Bezahlung des Händlers schnell ausgegeben sein wird, so wird die Erinnerung wohl ewig leben, auch wenn es noch keinen Drachen oder finsternen Mann im Hintergrund gab, so haben sie doch die Feilscher und ihre Magie kennengelernt und dies haben selbst nur wenige gestandene und erfahrene Helden selten erlebt.

So wird wohl eine Pauschale von **50 Abenteuerpunkten** angemessen sein, da diese kleine Expedition, ja nicht wirklich an die Grenzen ging. Dafür können je Held bis zu **75 AP** vergeben werden, die sich durch Interaktion ausgezeichnet haben, sei es jetzt Held-zu-Held oder zu Meisterpersonen.

Auch eine **spezielle Erfahrung** sollten sie all jenen zugestehen, die intensiver ein Talent oder Zauber genutzt haben. So dürfte wohl einem Jäger die Fährtsuche etwas gebracht haben, während der Streuner aus der Großstadt seine Menschenkenntnis um die Gedanken von 'Hinterwäldlern' erweitern konnte.

Anhang

Dramatis Personaz

Rogoff Tureljeff

„Rogoff Tureljeff, wahrlich diesen Namen kenne ich, ein norbardischer Händler von kleiner gedrungener Gestalt und *dicklich*. Nun ja, für einige mag ja *172 Halbfinger* nicht klein sein und seine rund *90 Stein* mögen manchen einem Wohlgefallen sein. Doch obgleich das Aussehen des charismatischen *Schwarzäugigen* so oder so gesehen werden kann, sein händlerisches Geschick hat bestimmt noch keiner in Frage gestellt, der ein bißchen phexisches Wissen besaß. Mit seinen *34 Sommern* ist sein *dunkelbraunes Haar* auch noch nicht schütter geworden, wenn man von der traditionellen Schneise in der Mitte des Kopfes mal absieht.

Nun, er ist nicht nur im Svellttal aufgewachsen und erlernte dort seinen Wagen zu lenken, sondern findet er sich dort auch zurecht wie in seiner Reisemanteltasche. Besonders wohlhabend ist er noch nicht durch seine Händel geworden, jedoch beteuerte er immer wieder einen Plan zu haben, wie er eines Tages ein phexisches Geschäft machen würde.“

- ein Händler über Herrn Tureljeff

Zu den Helden wird er seine besten Manieren zum Vorschein bringen und auch versuchen, daß diese freundschaftliche Gefühle für ihn empfinden. So will er sich ihrer Loyalität sichern, und hofft auf deren Risikobereitschaft bei seiner kleinen Unternehmung.

Nachfolgend die wichtigsten Werte des norbardischen Händlers:

MU 13 KL 14 IN 14 CH 14 FF 10 GE 13 KO 12 KK 11
INI 11 AT 14 PA - MR 4 GS 7 TP 1W (Fuhrm.-p)
RS 2 LeP 29 AuP 31 SO 8

Wurfmesser FK 17, TP 1W, Anzahl 3

Goldgier 8, Höhenangst 5, Neugier 5, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompaß

Meister der Improvisation, Spezialisierung Überreden (Feilschen), Steppenkunde

Menschenkenntnis 8, Überreden (Feilschen) 9, Betören 8, Fahrzeug Lenken 10

Die Wirtslitze Dara, Cassim und Fredo

Daria und Cassim sind wahre Lebeleute und haben nicht nur ihr langes glattes blondes Haar und ihre blauen Augen als Gemeinsamkeiten. Beiden gemein ist auch ihre Geselligkeit und ihr ausgeprägter Sinn für Humor, sowie ihre Liebe zueinander und ihrem Sohn Fredo. Kurzum man muß diese warmen Menschen einfach mögen.

Am ehesten beschreibt das Wort drollig wohl ihren Sohn Fredo, der gerade mal 5 Sommer zählt und der sein hellbraunes Haupthaar kurz trägt. Am liebsten spielt er Söldner oder Krieger, wobei er sich eine Holzschüssel auf den Kopf setzt und eine Stecken in der Hand als Schwert bezeichnet. So „gewappnet“ fordert er schon mal einem Gast zu einem Duell heraus. Trotz seiner Verspieltheit oder gerade deswegen ist er ein aufgewecktes Kerlchen das auch Höflichkeit und Respekt vor Älteren kennt.

Alles in allem also eine Familie, die man gerne als Nachbarn und Freunde hat.

Die Feilscher

Feilscher, ist nur ein Name für diese kleinen gedrungenen Gestalten, die ein wahrhaft meisterliches Geschick im Handel besitzen und immer für den größtmöglichen Gewinn auf ihrer Seite sorgen. Gewandete sind sie in schöne Stoffe, die oft die Farben der Natur annehmen, damit sie von den Menschen (u.a. Zweibeinern) nicht so schnell erblickt werden.

Ihr Aussehen mag zuerst an das von Kindern erinnern, jedoch paßt der große Wasserkopf, mit den Gesichtszügen eines Erwachsenen nicht ganz zu diesem Bild. Meist werden sie nur rund 30 Jahre alt, wobei sie jedoch mit 5 Jahren schon perfekte Händler sind.

Grolmz oder Feilscher

»Nicht selten wird den Grolmen ob ähnlich mißliebiger Charakterzüge und ihres kindlich-ältlichen Äußeren enge Verwandtschaft zu den

Kobolden nachgesagt. Und wahrlich verfügen sie über starke arkane Kräfte, die gar oft an das Schelmen- und Koboldwerk gemahnen. Was aber sind die Unterschiede, und woher rühren sie her? Die Grolme empfinden keinerlei Scheu davor, ihre Magie auch zum direkten Schaden anderer Wesen einzusetzen. Zudem sind ihnen alle Arten der Verwandlungs- und Bewegungsmagie sowie das Inte-

resse für menschliche Neugeborene völlig fremd ... Ist es also letztendlich nur der Segen, oder müssen wir es nicht vielmehr als ein Gebot, ja einen Fluch ansehen, der die Kobolde daran hindert, sich der Kraft uneingeschränkt zu bedienen?«

- aus den Chroniken von Ilaris; Ilaris-Apokryphen, 185 v.H.

Karten

Reisegroute

