

Ein inoffizielles Gruppenabenteu-
er für 3-5 erfahrene Helden von Michael Berens

FAIPRODUKT

SCHATTEN ÜBER WEIDEN



FAIPRODUKT



SCHATTEN ÜBER WEIDEN

ERSTER TEIL DER AL'APFAPISCHEM IPTRIEM



GESAMTREDAKTION

MICHAEL BERENS

LEKTORAT

SABRINA EXLER

COVER

JEPPIFERS. LANGE

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

MELANIE MAIER, DOMINIK SCHLIERF, MARKUS HEIPEP,

JEPPIFERS. LANGE, DIANA RAHFOU, MICHAEL

BERENS

Dieses Werk enthält Bilder und Grafiken
aus dem DSA-Fanpaket

Copyright © 1999, 2006, 2010 by Michael Berens

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE
AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien &
Spiel Distribution GmbH.

www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS
SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,
Kramer, Neigel für die Inhalte.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien
und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vor-
herige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel
Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-
Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum
Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese
Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten
Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein offizielles
Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den Erwerb ent-
sprechender Produkte überflüssig machen. Dieses Dokument
stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient keinerlei
kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen zu diesem Abenteuer wenden Sie sich an
Michael-Berens@arcor.de



SCHATTEN ÜBER WEIDEN

ERSTER TEIL DER AL'ANFANGISCHEN INTRIGEN

EIN GRUPPENABENTEUER FÜR 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN
VON MICHAEL BERENS

FÜR MEINE TESTSPIELER

MICHAEL PUZIK (CRAFTSCH „MR. ÖLKAPPE“ SOHN DES GROÏN) UND
KRISTIAN WOLFF (TANGERAM „DER BLOPDE LYSANDE“ VON LOWANGEN)

UND EIN BESONDERS GROßER DANK AN ALLE KÜNSTLER AUS DEM ALVERAN-FORUM,
OHNE DIE DIESES WERK NUR EINE LANGE KETTE VON WÖRTERN GEWORDEN WÄRE.

WENN DIE BILDER GEFALLEN MÖGE DOCH EINMAL AUF DIE NAMEN ODER BILDER
KLICKEN UND SICH DIE GALERIEN UND BLOGS DER VERLINKTEN KÜNSTLER ANSEHEN.

DIANA RAHFOÏH
JENNIFERS. LANGE
MELANIE MAIER
DOMINIK SCHLIERF
MARKUS HEIPEH

Í P H A L T

Einleitung	5
WAS BISHER GESCHAH	5
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK	5
HINWEISE FÜR DEN MEISTER	5
GEPERELLES ZUM ABENTEUERABLAUF	6
DAS ABENTEUER BEGİNNT	6
DER EINSTIEG INS ABENTEUER	6
EIN DUTZEND SOLDATEN	8
EINE SCHLECHTE NACHRICHT	9
BURG FINSTERJAHP	11
SPIEGEL IN DER NACHT	11
DIE BURG	12
DIE ENTDECKUNG	13
BELAGERUNG	14
MOBILMACHUNG	14
ABSCHÄTZEN	15
GEFECHT	16
RÜCKZUG	17
Die List	17
DURCH FEINDLICHE REIHEN	17
DER FINSTERJAHP	18
DIE BEFREIUNG	20
TAKTISCHER RÜCKZUG	21
ZU GÜTER LETZT	21
ANHANG I	22
ALLERLEI GEGNER UND POTENTIELLE FEINDE	22
PERSÖNLICHE GEGNER UND FEINDE	22
ANHANG II	24
DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN	24
WEITERE PERSONEN	26
ZITATE	27
ANHANG III	28
BURG GREIFENWACHT	28
BURG FINSTERJAHP	29
DAS FINSTERJAHPFAL	33



EINLEITUNG

Schatten über Weiden wurde ursprünglich 1999 geschrieben. Da mir das Konzept auch heute noch gefällt, war es an der Zeit, das Material noch einmal zu überarbeiten und in eine allgemein spielbare Form zu bringen. Im Gegensatz zu meinen älteren Werken, **Der Turm des Todes** und **Die Bastion der goldenen Kinder**, bietet es entschieden mehr Meisterpersonen und ist daher auch schwerer zu meistern. Lesen Sie sich das Abenteuer daher vorher gut durch, vor allem die beteiligten Personen. Das Abenteuer lebt unter anderem von der Vielfalt der Figuren. Die Geschichte wird mit dem Band **Dunkle Spuren** eine Fortsetzung erfahren, die die Ereignisse dieses Bandes aufgreifen und

fortführen wird. Nichtsdestotrotz habe ich mich bemüht, die beiden Teile auch separat spielbar zu halten. Die Stufenangabe bezieht sich auf die im Band angegebenen Werte, mit geringen Änderungen lässt sich das Abenteuer aber auch in niedrigeren sowie höheren Stufen spielen. Wie immer gilt auch in diesem Band, dass wenn ich Helden schreibe Held(inn)en meine. Doch nun wünsche ich Ihnen viel Spaß bei Lektüre und Ausarbeitung des Abenteuers.

*Michael Berens
Nürnberg, Februar 2006*

WAS BISHER GESCHAH ...

Die alfanischen Granden waren seit jeher nicht untätig, wenn es um ihren finanziellen Vorteil ging. Der reichste unter ihnen, Nareb Emano Zornbrecht, war dabei auch schon immer der skrupelloseste. Auf der Suche nach neuen Einnahmequellen entsand er sich kürzlich seiner Schwester, die mit dem Markverweser der Sichelwacht, Ralmir von Zornbrecht-Hauberach, verheiratet ist. Ahnend, dass im weidenschen Gebirge unangetastete Schätze liegen müssen, sandte er ihr eine Nachricht, sie solle doch im Interesse ihrer Familie die Augen offen halten. Dabei stieß seine Schwester auf eine alte Bleimine in der Baronie Adlerflug. Zornbrecht entsandte darauf seinen Alchimisten und Bergbauspezialisten Hesindiego Delazar, um die Wirtschaftlich-

keit des Objekts zu prüfen und gegebenenfalls die Schürfrechte oder Handelsprivilegien zu erwerben. Doch der Zufall wollte es, dass Delazar in der Mine auf Spuren des magischen Metalls Arkanium stieß. Wissend, dass er hierfür vom integeren Baron Olf von Lynnd niemals die Schürfrechte erhalten würde, beauftragte Zornbrecht seinen Emissär den Baron der Nachbarbaronie, Jann Weißenbrück von Falkenhorst-Dunkelbrunn, zu bestechen. Seitdem hat dieser eine beeindruckende Streitmacht, großteils aus Söldnern bestehend, versammelt, um die Burgen Finstertann und Greifenwacht, die das Tal in dem die Mine liegt bewachen, zu erobern.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Das Abenteuer beginnt mit einer Reise in die Sichelwacht, genauer gesagt in die Baronie Adlerflug im äußersten Norden des Herzogtums Weiden, wo die Helden in der Burg Greifenwacht Schutz vor einem Sturm suchen werden. Dort herrscht der Edle Linnert von Greifenwacht mit seinem Banner Rundhelme über das Tal. Leider können die Helden seine Gastfreundschaft nicht lange genießen, da just in diesem Moment der Angriff des räuberischen Barons von Dunkelbrunn beginnt, der die Burg Finstertann einnimmt. Um die Pläne des Barons herauszubekommen, müssen die Helden in die eroberte Burg Finstertann eindringen ohne aufzufallen. Dabei erfahren sie, dass der Baron auch Burg Greifenwacht einnehmen will. Kaum zurück beginnen die Kriegsvorbereitungen. Dabei ergibt sich mehr als eine

Gelegenheit, die Bewohner der Burg besser kennen zu lernen. Der Angriff auf Greifenwacht erfolgt wenig später. Dabei dürfen die Helden sich an der Verteidigung beteiligen. Doch die Feinde sind zu zahlreich, als dass eine Verteidigung lange Erfolg haben könnte. Um Hilfe herbeizuholen bedarf es einer List. Die Helden müssen die nun kaum bewachte Burg Finstertann zurückerobern, um den Baron von Dunkelbrunn zu einem vorübergehenden Rückzug zu zwingen. Doch dafür sind eine nächtliche Reise durch einen verwunschenen Wald und ein guter Plan um die Wachen auszuschalten nötig. Ist dies geschehen, kann Hilfe vom Baron aus Sinopje geholt werden, wodurch die Burg Greifenwacht vorläufig sicher wäre.

HINWEISE FÜR DEN MEISTER

DIE HELDEN DES ABENTEUERS

Auch wenn es bislang anders scheint, dieses Abenteuer setzt weniger kampfstärke Helden, als Figuren der Heimlichkeit voraus. Prinzipiell kann jeder Heldentypus mit in das Abenteuer genommen werden. Allzu ehrliche Charaktere, wie Praiosgeweihte, können allerdings ein Problem darstellen, wenn sie in dem Spionageteil zu offen agieren.

MUSIK IM ABENTEUER

Um dieses Abenteuer mit Musik zu untermalen, empfehlen sich für Burg Greifenwacht in erster Linie Stücke mit einem mittelalterlichen Touch (zum Beispiel Schandmaul oder Blackmore's Night). Für die anderen Teile empfehlen sich Filmsoundtracks wie Fluch der Karibik oder Master und Commander. Setzen Sie dabei die Musik gezielt und nie zu lange ein. Dauerberieselung wirkt sich eher störend aus.

GENERELLES ZUM ABENTEUERABLAUF

Prinzipiell spielt das Abenteuer in der Zeit zwischen Borbarads Invasion in Tobrien und seinem Fall. Da es einen guten Grund geben sollte, warum die Helden nicht auf ihrer Reise ein Schiff nehmen, sollte das Abenteuer nicht in der Zeit vor Borbarad stattfinden, es sei denn, Sie finden andere Gründe über Land zu reisen, oder gestalten den ersten Teil entsprechend um. Zu welcher Jahreszeit die Geschichte spielt bleibt Ihnen überlassen. Es sollte nur nicht tiefster Winter sein, da in dieser Zeit das Gebirge nicht passierbar und ein Feldzug nicht plausibel ist.

TIPPS FÜR DIE SPIELABENDE

Gestalten Sie die Handlung kompakt. Auch wenn man Reise-sequenzen in Echtzeit ausspielen kann, ist für die Spieler doch meistens Langeweile angesagt. Rafften Sie Zeiträume zwischen

den Ereignissen, doch lassen Sie den Helden die Gelegenheit für gutes Rollenspiel und um die Meisterfiguren kennen zu lernen.

HELDENTOD

Man kennt das ja, da wollte man als Meister nur eine kleine Nebensequenz einfügen oder einen netten Kampf bieten um die gelangweilten Spieler wieder aufzuwecken, und plötzlich liegt der Held Alrik tot im Gras. Lassen Sie es dazu nicht kommen. Außer im Endkampf sollte kein Held das Zeitliche segnen. Dazu dürfen Sie auch beim Würfeln schummeln. Keiner hat etwas davon, wenn ein Held vorzeitig den Löffel abgibt. Geben Sie ihren Helden, wenn nötig, die eine oder andere Hilfestellung, wenn keiner mehr weiß, wie es weiter gehen soll. Vermasselt die Gruppe das Abenteuer, brauchen Sie Teil zwei der Kampagne gar nicht erst auspacken.

DAS ABENTEUER BEGINT

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt in der Baronie Adlerflug weit im Norden des Mittelreichs, gelegen in der roten Sichel. Wie Ihre Helden dorthin gelangen und was sie dort suchen bleibt Ihnen überlassen, doch würde es sich anbieten, dass die Helden eine Wagenladung mit Waren transportieren müssen. Auf jeden Fall befinden sich die Helden auf dem Weg von der kleinen Baronsstadt Sinopje (300 Einwohner) nach Zollhaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit dem Morgen schon seit ihr unterwegs. Der Weg ist seit dem stetig bergauf gegangen. Weg? Nun, was anfangs noch wie eine schlechtere Straße ausgesehen hatte, ist im Lauf des Tages zu einem jämmerlichen Gebirgspfad verkommen. Eure Pferde müsst ihr mittlerweile führen, zu unsicher ist der Stieg, als dass ihr es wagen würdet zu reiten. Seit Stunden seid ihr keiner Menschenseele begegnet. Zwar hat man euch in Sinopje erzählt, es gäbe vereinzelt Orte und kleine Weiler, die in den Bergen lägen, doch habt ihr davon noch nichts gesehen, ja nicht einmal eine einzelne Hütte hat euren Weg gesäumt. Der Wind bläst kalt und unangenehm, von der Sonne war noch den ganzen Tag nichts zu sehen. Wenigstens sind euch noch keine wilden Tiere, oder die Goblins, vor denen man euch gewarnt hat, begegnet.

Hier ist es nun an der Zeit, die ersten Sinnenscharfe Proben zu verlangen. Nein, es sind keine Gefahren, die auf die Helden warten, aber der Held mit der besten gelungenen Probe wird als erster die Hufgeräusche hören, die sich der Gruppe nähern. Wie die Gruppe nun reagiert ist völlig belanglos, solange sie nicht den Reiter angreifen, bevor dieser sie erreicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euch nähert sich ein einzelner Reiter. Glück gehabt, es hätte auch schlimmer kommen können. Als er näher kommt erkennt ihr spitze Ohren und eine Handharfe. Merkwürdig, was macht ein Elf alleine in der Sichelwacht, geht es euch durch den Kopf. Doch scheint er euch kein Rohalsjünger zu sein, an seiner Seite hängt ein Schwert und er wirkt so,

als könne er damit und mit dem schönen Bogen über seiner Schulter durchaus umgehen, denn für einen Elfen ist er überaus muskulös.

Der Elf heißt Navarion Quellkristall. Wie er auf die Helden reagiert, wird stark von deren Verhalten abhängen. Prinzipiell ist er nicht auf Ärger aus und versteht es, diesen zu vermeiden. Sollte es jedoch nötig sein, kann er sich durchaus gegen eine Gruppe nicht zu hochstufiger Helden verteidigen. Von ihm können die Helden folgendes erfahren:

- Nicht weit entfernt liegt die Burg Greifenwacht, die die Helden noch heute erreichen können.
 - Er selber hat dort einen alten Freund besucht.
 - Die Helden sollten sich beeilen, da bald ein Sturm aufziehen wird.
- Wenn Sie eine Gruppe haben, die Sie immer erst mit einem Gefecht wachrütteln müssen, können Sie hier einen Kampf mit einer Bande Goblins einflechten. Navarion wird dabei mit den Helden kämpfen und dabei die Gegner übernehmen, die Ihre Gruppe übrig lässt.

Navarion Quellkristall

**MU 15 KL 12 IN 16 CH 13 FF 11 GE 16 KO 14 KK 15
INI 13+W6 LeP 33 AeP 44 RS 4 MR 10 GS 6**

Schwert: DK N AT 19 PA 16 TP 1W+7

Elfenbogen: TP 1W+5 FK 26

Vorteile: Zäher Hund, Vollzauberer

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Scharfschütze, Schnelllader, Rüstungsgewöhnung I, Waffenspezialisierung Elfenbogen/Langschwert

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 10

Herausragende Zauber: Bannbaladin 13, Axxeleratus 8, Balsamsalabunde 8, Blitz dich find 15, Fulminictus 12, Armatruz 10, Falkenaugen 11

12 Goblins

INI 9+W6 LeP 27 RS 2 MR 1 GS 6 KO 11

Knüppel: DK N AT 12 PA 10 TP 1W+1

Wie auch immer, die Helden sollten aus diesem Kampf keinen Schaden davontragen, notfalls kann Navarion noch einen Balsamsalabunde auf verletzte Helden sprechen, bevor er sich von ihnen verabschiedet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Elf hatte recht. Das Wetter beginnt umzuschlagen, was hier in den Bergen beängstigend schnell geht. Die Wolken haben sich zusammengezogen und erste Blitze züngeln in der Ferne über den Himmel. Da es weit und breit keine Möglichkeit gibt euch unterzustellen, müsst ihr wohl oder übel weiterziehen, auch wenn euch dabei gar nicht wohl ist. Obwohl es erst Nachmittag ist, liegt eine Finsternis über dem Land, als ob es bereits Nacht würde. Was, wenn jetzt ein Pferd strauchelt, oder einer von euch fehlt tritt. Doch ihr müsst weiter, allen Gefahren zum Trotz. Zu allem Überfluss beginnt es auch noch zu regnen.

Die Helden geraten nun in ein schreckliches Unwetter. Es ist so dunkel, dass man kaum den Vordermann erkennen kann, geschweige denn den Weg. Der Regen prasselt herab und immer wieder zucken Blitze vom Himmel, zunächst weit weg, doch schon bald in unmittelbarer Nähe der Helden. Verlangen Sie ruhig die ein oder andere Probe auf IN, GE oder Körperbeherrschung. Hier schnell und unbeschadet vorwärts zu kommen ist alles andere als einfach.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder ein Blitz, der die Dunkelheit durchdringt und alles in ein gespenstisch blau-weißes Licht taucht. Doch habt ihr da nicht ein Bauwerk erblickt? Für einen Moment schien es so, als hättet ihr im Licht von Rondras Speeren ein Gebäude auf einem nahen Hügel gesehen. Ein weiterer Blitz, sofort von einem ohrenbetäubenden Donner gefolgt, erleuchtet die Landschaft. Und nun seid ihr euch sicher. Zwischen den

weit aufragenden Bergflanken der roten Sichel erkennt ihr eine Burg, gelegen auf einem Hügel, keine Meile vor euch. In dem kurzen Moment, als das Licht des Blitzes die Szene erhellt hat, habt ihr eindeutig mehrere Türme und hohe Mauern erblickt. Doch scheint die Burg gespalten zu sein, in der Mitte des Bauwerks, so meint ihr, habt ihr einen tiefen Riss, der weit in den Hügel dringt, wahrgenommen.

In der Tat liegt Burg Greifenwacht vor den Helden, und was der Gruppe wie ein Riss in der Burg vorkommt, ist tatsächlich eine tiefe, natürliche Felsspalte, die den Hügel teilt. Die Hauptburg wurde jenseits des Spalts auf der schroffen und unzugänglichen Seite des Hügels erbaut, auf der anderen Seite, dort wo der Weg hinführt, wurde die Vorburg errichtet. Früher einmal diente diese als Zollstation für alle Fuhrwerke, die hier keinen anderen Weg nehmen können. Heute sind in der Burg ein Banner herzogliche Lanzenreiter, die sogenannten Rundhelme stationiert, um die Region vor Goblins und Wegelagerern zu schützen. Dies können die Helden jedoch nicht wissen. Vielmehr macht die Burg im gelegentlichen gleißen der Blitze einen eher unheimlichen Eindruck. Legen Sie Ihren Helden ruhig den ein oder anderen schlimmen Verdacht in den Mund, wer weiß schon, ob sich dort nicht ein Räuberbaron oder noch schlimmeres Übel verbirgt. Trotzdem muss den Helden klar sein, dass es keine Alternative zur Burg gibt. Bei diesem Wetter draußen zu bleiben kann den Tod bedeuten. So werden die Helden, hoffentlich mit einem flauen Gefühl im Magen, der Burg entgegenzueilen. Gerade als das dunkle Tor der Vorburg vor den Helden liegt, beginnt ein Platzregen, der so laut trommelt, dass die Helden sich nicht zu Unrecht fragen werden, ob man ihr Klopfen an der Tür überhaupt bemerken wird. Geben Sie sich hier ruhig ein wenig Mühe. Auch wenn keine wirkliche Gefahr besteht, Ihre Spieler wissen es nicht und werden es Ihnen danken, wenn Sie hier eine spannende und bedrohliche Kulisse aufbauen, sowohl die Burg wie auch der Sturm sollten stimmungsvoll geschildert werden.



Ein Dutzend Soldaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr schon meint, euer Klopfen wäre unbemerkt geblieben, öffnet sich das schwere Eichentor einen Spalt breit, gerade weit genug, dass ein Reiter hindurch kommen kann. Schnell bringt ihr euch und eure Tiere ins Trockene. Der dunkle Gang, der hinter dem Portal liegt, wird nur von einer Sturmlaterne erhellt, die ein alter, gebeugter Mann in seinen knochigen Fingern hält. „Kommt herein, hohe Herrschaften. Bei diesem Wetter sollte niemand draußen sein. Ja, ja ...“, begrüßt er euch.

Spezielle Informationen:

Der Alte mag wohl an die 70 Götterläufe zählen. Er geht gebeugt und auf einen Stock gestützt. Sein Name, wenn die Helden danach fragen, ist Lingmar.

Fragen wird Lingmar den Helden nicht beantworten. Er verweist lediglich darauf, dass er nur ein einfacher Bediensteter sei und es ihm nicht anstehe Fragen zu beantworten. Da sollten die Helden doch mit den Soldaten sprechen. Die Helden werden nun zunächst zu den Stallungen (siehe Anhang, Plan der Burg) geführt, wo sie ihre Pferde unterstellen können. Dann bringt Lingmar sie über die Zugbrücke in die Hauptburg und führt sie zum Truppenhaus. Im Burghof und auf den Mauern ist derweil niemand zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus den Mannschaftsunterkünften dringen Licht, Stimmen und Lachen. Auf euch macht das einen sehr einladenden Eindruck, zumal ihr immer noch im Regen steht. So tretet ihr ein und seid nicht wenig erstaunt in einer Schänke zu stehen.

Spezielle Informationen:

Beim genaueren Betrachten stellt sich heraus, dass der Aufenthaltsraum der Soldaten einer Schänke ähnelt, jedoch keine ist. Hier gibt es keinen Wirt und keine Bedienung. Der Raum ist rustikal eingerichtet, an den Wänden stecken Fackeln, die mit ihrem flackernden Licht den Raum erhellen. An den Tischen sitzen ein Dutzend Soldaten, darunter ein Korporal.

Die Soldaten blicken nur kurz und abschätzend zu den Helden herüber, dann machen sie mit ihren Beschäftigungen, Bier trinken, Würfel spielen und Soldatenlieder singen, weiter. Die Helden haben, nicht zu Unrecht, da Gefühl hier nicht willkommen zu sein. Wenn allzu neugierige Helden die Soldaten ansprechen, werden sie höchstens mit einem geringschätzigen Blick bedacht und bekommen bestenfalls Antworten wie: „Das geht euch nichts an“, „Fragt ihr immer so viel?“, „Setzt euch und macht keinen Ärger“.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat eine junge Magd euch einen Krug Bier gebracht und einen Eintopf auf den Tisch gestellt. Ihr blickt dem jungen Ding noch nach, dann macht ihr euch über das Essen her. So durchgefroren und durchnässt wie ihr seid, wird euch etwas Warmes sicher gut tun. Die Soldaten unterhalten sich derweil über dieses und jenes, ihr hört von den Problemen

mit den Goblins, die wohl immer zahlreicher würden und immer häufiger ins Tal kämen. Doch äußert sich einer der Soldaten optimistisch, dass der „Greifenwächter“ das Problem schon in den Griff bekommen werde, worauf ihm die anderen beipflichten. Gerade habt ihr euch damit abgefunden, dass man euch ignoriert, da seht ihr, wie einige der Soldaten die Köpfe zusammenstecken, sich etwas zuflüstern und dann in schallendes Gelächter ausbrechen, wobei sie eindeutig zu euch herüber schauen.

Fremden gegenüber ist man hier nicht besonders aufgeschlossen, schon gar nicht, wenn sie nicht aus Weiden kommen. Es werden noch mehr Witze über die Helden gerissen, zunächst hinter vorgehaltener Hand, schließlich unüberhörbar. Die Soldaten, die schon seit einiger Zeit keinen Kampf mehr erlebt haben und zudem allesamt angetrunken sind, haben sich die Helden als Zielscheibe ausgesucht. Sie versuchen nun solange zu provozieren, bis es zu einem Faustkampf kommt. Sollte ein Held sogar die Waffe ziehen, wird es wirklich ungemütlich, denn die Soldaten sind kaum schlechtere Kämpfer als die Helden und mit zwölf Mann eindeutig in der Überzahl. Bleiben die Helden allerdings ruhig, wird irgendwann der Korporal zu ihnen herüber kommen. Dieser wird den Helden erklären, dass jeder, der eine Schmähung auf sich sitzen lässt, wohl keine Ehre besitzt, aber dass er von herumziehendem Lumpenpack auch nicht mehr erwartet habe. Was nun auch geschieht, in diesem Moment öffnet sich die Tür und ein Mann in einem gewachsenen Umhang tritt ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch bevor der Fremde seinen Umhang zurückstreifen kann, stehen die Soldaten plötzlich stramm. Dabei stellt sich der ein oder andere so ungeschickt an, dass ein Stuhl umfällt, oder ein Bierkrug umkippt. Nachdem der Fremde seine Kapuze abgenommen hat, erkennt ihr einen Mann in vornehmen Gewändern. „Korporal von Erlheim, dafür dass ihr das Gastrecht missachtet habt, ziehe ich euch einen Wochensold ab. Der Rest von euch bekommt den freien Abend gestrichen. Löst die dritte Lanze auf den Wehrgängen ab. Weggetreten!“, herrscht er die Soldaten an, die sich mit einem knappen „Jawohl, Herr Hauptmann!“, hinaus in den Regen stürzen. „Entschuldigt die schlechten Manieren meiner Männer, das Land hier ist rau und so sind auch seine Bewohner“, wendet er sich an euch. „Doch verzeiht, ich habe mich noch nicht vorgestellt. Ich bin Linnert von Greifenwacht“.

Spezielle Informationen:

Der Greifenwächter ist nicht nur gekleidet, wie es sich für einen Adligen geziemt, er trägt an seiner Seite auch ein Kurzschwert, und obwohl man nur Heft und Parierstange erkennen kann, ist für jeden ersichtlich, dass es sich um ein recht teures Stück handelt.

Sollten die Helden sich nach der Waffe erkundigen, so kann der Burgherr ihnen erzählen, dass es eine Sonderanfertigung für ihn ist, die er zusammen mit einem ähnlichen Zweihänder nach dem Turnier von Gareth vor zwei Jahren erworben hat. Der Greifenwächter lädt die Helden nun in das Haupthaus ein.

EINE SCHLECHTE NACHRICHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dankend habt ihr die Einladung des Burgherrn angenommen und nun sitzt ihr im sogenannten „kleinen Salon“ beieinander. Im Kamin prasselt ein Feuer und ihr betrachtet die Fahnen und Wappen, die an den Wänden hängen. In einer Ecke des Raums steht eine Harfe, wohl eher als Zierde, denn der Greifenwächter macht auf euch nicht den Eindruck, als könne er das Instrument auch spielen.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist etwa 6 x 6 Schritt groß. Außer dem Feuer spendet auch noch ein Kronleuchter Licht. Das größte Wappen zeigt in Silber und Schwarz im Geviert eine Esche, einen Wolf, einen Greifen und eine Edlenkrone.

Die Harfe gehört der Frau des Burgherrn, die die Helden später noch kennen lernen werden. Das große Wappen gehört dem Greifenwächter. Sollten die Helden nach der Bedeutung fragen, so kann er ihnen erklären, dass die Esche aus seinem Altvorderrnamen „Eschenstein“ herrührt, der Wolf das Symboltier der Reichsmark ist und der Greif das Zeichen dafür, dass er vom Reichsbhüter persönlich in den Adelsstand erhoben wurde. Die Edlenkrone ist das Zeichen seines Ranges. Während man nun auf das Essen und die Getränke wartet, bieten sich viele Möglichkeiten, die eine oder andere Frage zu stellen. Hier die passenden Antworten dazu:

- Die Burg war einst eine Zollburg, heute aber versehen hier ein Banner herzogliche Rundhelme ihren Dienst, der darin besteht, das Tal von Goblins und Wegelagerern zu säubern.
- Er selber ist erst vor etwa zwei Jahren, dank seiner Verdienste für das Reich, in den Adelsstand erhoben worden.
- Die Rundhelme sind das herzogliche Leibregiment und er, als Hauptmann, nicht als Edler, der Kommandant seiner Leute.
- Die Garnison wird in erster Linie von herzoglichen Geldern bezahlt, da man in Trallop der Ansicht sei, in der Sichelwacht für genügend herzogliche Präsenz sorgen zu müssen.
- Der weitere Weg der Helden wird sie zunächst durch das Dörfchen Finstertann, dann durch den gleichnamigen Wald und dann zur gleichnamigen Festung führen. Jenseits davon beginnt die Baronie Dunkelbrunn, hinter der dann die Baronie Zollhaus liegt.
- Er selber ist verheiratet, seine Frau Idril, eine Auelfe, sei aber gerade nicht anwesend, vermutlich auf einem Jagdausflug.

Bevor die Helden zu weiteren Fragen kommen, wird das Abendessen aufgetragen. Zwei Mägde bringen Braten, Wasser, Wein und Bier, dazu gibt es Knoblauchbrot.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat man euch einen Teller mit Knoblauchbrot gereicht, da erhebt sich der Greifenwächter und kommt zu euch herüber. Ihr fragt euch schon, was wohl nicht stimmen mag, da beugt er sich über den Teller eines eurer Gefährten, schnüffelt kurz und meint dann: „Wohlschmecken!“

Dies ist ein alter Brauch im weidener Land, kann doch ein Gastgeber nicht sicher sein, ob seinen Gästen gutes Essen serviert wird, wenn er sich nicht selber davon überzeugt. Sollte Ihren Helden dieser Brauch schon geläufig sein, so verwenden Sie ihn trotzdem. Die Spieler werden um so überzeugter sein, dass sich ihre Helden hier im tiefsten Weiden befinden. Kennen ihre Helden diese Sitte noch nicht, so dürfen Sie ruhig eine Etiketteprobe verlangen. Nun ist es an der Zeit, dass die Helden ihrerseits

Auskunft geben. Der Burgherr fragt sie nach dem woher und dem wohin, interessiert sich für ihre Abenteuer und ihre Herkunft. Da er selber schon weit herum gekommen ist, kann er zu fast allem etwas beisteuern. Sollten die Helden ihrem Gastgeber allerdings Lügengeschichten aufzischen wollen, so verlangen Sie Lügenproben. Auch wenn der Greifenwächter kein ausgesprochener Menschenkenner ist, so wird er eine Geschichte durchaus durchschauen, wenn sie zu fantastisch ist. In diesem Fall wird er lediglich den fraglichen Helden auf eine Art anblicken, die diesem klar ausdrückt, dass man ihm nicht glaubt, dazu aber kein weiteres Wort verlieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sprecht gerade über die Gefahren, die hier an der Grenze lauern, da öffnet sich die Tür und eine junge Frau kommt herein. Sie ist ganz nach Art der Elfen in Bausch und Leder gekleidet und sichtlich vom Regen durchnässt. Als der Blick ihrer blaugrauen Augen auf euch fällt, lächelt sie und begrüßt euch mit einer sehr melodischen Stimme: „Willkommen, Fremde. Mir scheint, ich komme etwas zu spät. Doch entschuldigt mich noch ein Weilchen, ich muss mich noch umziehen.“

Idril ist eine Auelfe aus den Wäldern am Kvill. Wenn die Helden sich wundern, nun schon zum zweiten Mal an einem Tag einen Elfen zu sehen, so ist das kein Zufall. Navarion, den die Helden zuvor getroffen haben, ist ein Verwandter Idrils und zudem auf seine Art mit dem Greifenwächter befreundet. Wie Linnert und Idril zueinandergefunden haben soll hier nicht erzählt werden, dafür ist die Geschichte zu lang. Auch wird der Greifenwächter seinen Gästen die Geschichte nicht erzählen. Nach einer viertel Stunde kommt Idril zurück und setzt sich zu den Helden an die Tafel. Spätestens jetzt wird der Burgherr den Gästen seine Frau vorstellen. Sie isst nicht viel und lauscht der ein oder anderen Geschichte der Helden. Dann setzt sie sich an die Harfe und beginnt zu spielen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie verzaubert sitzt ihr mit halb offenen Mündern da und lauscht dem Harfenspiel der schönen Elfe. Immer komplizierter wird das Motiv, dass sie angestimmt hat und nach einer Weile meint ihr die Welt um euch herum zu vergessen. Die Klänge der Harfe scheinen euch abwechselnd vom Wald, dem Meer, den Flüssen und von längst vergangenen Zeiten zu erzählen. Irgendwann vernehmt ihr auch eine überderisch schöne Stimme, die sich wie fließendes Silber mit den Klängen von Wind und Wasser vereint. Woher die Worte kommen und was sie bedeuten kann keiner von euch sagen. Gerade, als ihr meint, das Lied dürfe nie enden, erklingt ein letzter Akkord, dann ist es still in der Halle. Noch nach einer Minute wagt keiner von euch einen Laut, der die letzten Klänge, die ihr in eurem Kopf noch verklingen hört, vertreiben könnte. Einige von euch haben sogar eine Träne im Auge, so sehr hat sie das Lied ergriffen.

Idril hat für ihre Gäste das Lied der Lieder gespielt, eine Zaubermelodie der Elfen, die sie nur bei besonderen Anlässen spielen, da es sie Mandra, also Zauberkraft kostet. Das Lied hat keine weiteren Effekte, sein einziger Zweck ist es, die Zuhörer zu erfreuen. Nach dem Lied entschuldigt sich Idril, sie sei müde und würde sich nun zurückziehen. Die Helden bleiben mit dem Gastgeber alleine, lediglich eine Magd schaut gelegentlich herein und füllt die Krüge wenn nötig. Die Helden können sich nun



Schnaps zu brennen. Eigentlich sind die Thorwaler kein so übles Völkchen, man darf sie halt nur nicht reizen.

- Maraskan, ja, das war vor der Invasion schon ein übles Loch und seitdem ist es nicht besser geworden. Wer bei Verstand ist hält sich da besser fern.

- Zauberei kann ja ganz nützlich sein, aber so recht geheuer ist ihm die Sache ja nicht. Wer weiß schon mit welchen Mächten sich die Zauberer einlassen und ob sie sie wirklich unter Kontrolle haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade hat euch Linnert eine gute Zigarre aus feinem Methumistabak angeboten und euch noch mal von diesem starken Gebranntem namens Bärenodt eingeschickt, da hört ihr eilige Schritte im Gang hinter dem Salon. Noch als ihr euch fragt, was das zu bedeuten hätte, fliegt die Tür auf und ein abgehetzter Bote kommt herein. Auf seinem Wappenrock, der in Grün und Gold einen Nadelbaum und einen Adler zeigt, klebt Blut, jedoch wohl nicht sein eigenes, denn verwundet sieht er nicht aus. Noch bevor, wie es die Etikette verlangt, der Greifenwächter ihn zum sprechen auffordern kann, platzt es aus ihm heraus: „Euer Wohlgeboren, Baron Jann Weißenbrück von Falkenhorst-Dunkelbrunn hat die Festung Finstertann eingenommen! Alle die überlebt haben sind gefangen genommen worden, ich bin der einzige, der lebend entkommen konnte.“

noch eine Weile mit dem Greifenwächter unterhalten. Themen können die Orks, Abenteuer, Bier, Waffen, Thorwal, Maraskan oder Magie sein. Linnerts Meinungen zu diesen Themen sind:

- Den Orks kann man nicht vertrauen, wer weiß schon, was sie als nächstes im Schilde führen. Nur die Goblins sind noch schlimmer, die haben überhaupt keine Ehre.
- Abenteuer zu erleben ist schön und gut, aber wenn man erst einmal das Kommando über eine Burg und ein Banner Soldaten hat, dann ist das schon ein Abenteuer für sich.
- Hier in Weiden gibt es kein wirklich gutes Bier. Das Beste ist immer noch das echte Ferdoker, aber das kommt nicht so oft bis in die Sichelwacht.
- Ob Klinge oder Streitkolben, wenn es keine Waffe der Heimtücke ist, ist sie der Göttin sicher genehm. Gute Waffen haben ihren Preis, zu einem Eisinger-Schwert hat auch er es noch nicht gebracht.
- In Thorwal verstehen sie es ein Bier zu brauen und einen

Der Bote heißt Ulfried von Blaugrund und gehörte zu den auf Burg Finstertann stationierten Soldaten des Barons Olf von Lynnd. Was genau geschehen ist, kann er nicht sagen, da der Angriff vor etwa zwei Stunden, also mitten im Unwetter, stattgefunden hat, und die Lage sehr unübersichtlich war. Wie viele Männer der Dunkelbrunner hat, weiß er nicht, nur dass es sehr viele waren und die Festung nicht lange standgehalten hat. Dass es Männer des Barons waren, hat er an ihren Wappen erkannt, aber viele waren auch Söldlinge, der Kleidung nach zu urteilen. Mehr kann Ulfried ihnen nicht sagen.

BURG FINSTERTANN

SPIONE IN DER NACHT

Nun wird es ernst für die Helden. Was auch immer der Grund für ihre Reise hierher war, es sollte klar sein, dass sie nicht einfach weiterreiten können. Von echten Helden kann man natürlich erwarten, dass sie hier ihre Hilfe anbieten, schon zumindest, um später das Gebiet ungefährdet durchqueren zu können, was vor allem gilt, wenn die Helden eine Wagenladung irgendwelcher Waren dabei haben, da diese sicher requiriert würden, wenn sie damit in Reichweite des Dunkelbrunners geraten. Sollten Ihre Helden nicht von sich aus ihre Hilfe anbieten, helfen Sie ihnen ruhig auf die Sprünge. Für Helden, die ohne eine versprochene Belohnung keinen Finger rühren ist dieses Abenteuer allerdings nicht gedacht. Der Greifenwächter kann und wird den Helden keine Belohnung für ihre Hilfe versprechen, zumal er es selbst gewöhnt ist, umsonst zu arbeiten, wenn gerade Not am Mann ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade euerm Gastgeber eure Hilfe angeboten und dankend hat er sie angenommen. Nun steht ihr um einen Kartentisch, auf dem der Burgherr eine Karte des Tals ausgebreitet hat. „Es ist mir schleierhaft, was dieser verdammte Dunkelbrunner hier will“, meint der Greifenwächter, halb zu sich selbst und halb zu euch. „In Burg Finstertann gibt es meines Wissens nichts, was so einen Angriff erklären könnte“, setzt er seine Ausführung fort. „Ich sehe nur den Weg, uns auf Burg Finstertann einmal umzusehen und herauszufinden, was der Dunkelbrunner im Schilde führt. Habe ich dazu eure Unterstützung?“

Da es hier um ein nächtliches Kommandounternehmen geht, wird Linnert, bei Zustimmung der Helden, ihnen Erläutern, wie er sich die Sache vorstellt. Um in die Burg zu gelangen, die sicher gut bewacht wird, bedarf es absoluter Unauffälligkeit, das heißt, Rüstungen und schwere Waffen müssen spätestens bei den Pferden zurückgelassen werden. Da er Burg Finstertann nur einmal einen Besuch abgestattet hat, kann er den Helden nur erzählen, dass es bis zur Burg ein Ritt von ein paar Stunden sein wird, wo und wie man am besten in die Burg kommt weiß er nicht. Aber da es hier um sein eigenes Lehen geht, wird er es sich nicht nehmen lassen, an der Aktion selber teilzunehmen. Das der Greifenwächter, der ja wesentlich höherstufig ist, als Ihre Helden, die Gruppe begleiten soll hat nicht den Sinn, den Helden vor Augen zu führen, was sie alles nicht können, sondern um Ihnen, dem Meister, ein Mittel an die Hand zu geben, falls Ihre Helden in zu große Schwierigkeiten geraten. Benutzen Sie Linnert nicht als Allheilmittel, sondern als Retter in der Not. In diesem Teil sollten die Helden eben nicht scheitern. Beim nächsten mal wird die Gruppe allerdings allein reiten müssen. Ziel ist auch, den Greifenwächter als Sympathieträger aufzubauen, was schwerlich möglich ist, wenn er sich feige hinter seinen Mauern versteckt und die viel schlechteren Helden für ihn in die Gefahr schickt. Um unerkannt in die Burg einzusteigen hat Linnert die nötige Ausrüstung, das heißt Kletterseile, Wurfanker, schwarze Umhänge etc., also alles, was die Helden möglicherweise nicht dabei haben. Nur Heiltränke und magische Ausrüstung werden sie bei ihm vergeblich suchen, auch ein weidener Edler hat nicht alles auf Lager. Lassen Sie hier ruhig die Helden die Ausrüstung zusammenstellen und einen vorläufigen Plan ausarbeiten. Der Greifenwächter wird hier nicht die Generallösung auf den

Tisch legen, da er sich selber ein Bild von den Fähigkeiten seiner Mitstreiter machen will (leider steht eben die Stufe der Helden nicht auf ihrer Stirn geschrieben). Wenn alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, kann der Ritt zur Burg beginnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Unwetter ist inzwischen weitergezogen, nur ein leichter Nieselregen macht euren Ritt etwas unangenehm. In der Dunkelheit könnt ihr kaum den Weg ausmachen, der von der Burg hinab ins Tal führt. In gemächlichem Tempo reitet ihr so an alten Nadelbäumen vorbei, die euren Weg säumen, doch schon bald befindet ihr euch in einem offenen Tal, dass zu beiden Seiten von den majestätischen Gipfeln der Roten Sichel flankiert wird, was ihr allerdings bei diesem Wetter nur erahnen könnt. Nach einer halben Stunde zu Pferde erreicht ihr ein kleines Dorf, das nach Linnerts Aussage Finstertann heißt. Im Dunkel erkennt ihr lediglich, dass es eine Reihe einfacher Häuser und Katen sind, die sich um einen kleinen zentralen Platz gruppieren, etwas Abseits vermeint ihr die spiegelnde Fläche eines Mühlteiches zu erkennen. Euer Weg führt euch direkt über den Dorfplatz und weiter auf die dunkle Silhouette des Waldes, der kurz hinter dem Dörfchen beginnt, zu.

Möglicherweise kommen Ihre Helden auf die Idee, hier noch irgendetwas zu erledigen, aber das macht wenig Sinn. Zum einen ist es bereits spät und die Dorfbewohner schlafen bereits alle, zum anderen handelt es sich hierbei nur um einfache Bauern, die kaum in der Lage seien dürften, den Helden in irgendeiner Form zu helfen, außer durch Lebensmittel und solange soll die Aktion nun auch nicht dauern. Daher wird der Greifenwächter auf ein schnelles Weiterreiten drängen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster und etwas unheimlich ragen die Bäume des Waldes zu euren Seiten auf und flankieren den Weg, der sich für die nächste knappe Stunde nun durch den Wald zieht. „Die Bauern glauben“, hebt Linnert an, „dass der Wald verwunschen ist. Zauberkreaturen sollen hier des Nachts umgehen und die Bäume sollen böse sein und manchmal sogar Gesichter haben. Völliger Unsinn, wenn ihr mich fragt. Ich bin zwar erst einmal bei Nacht hier entlanggeritten, aber ich habe nichts dergleichen bemerkt. Typischer Landaberglaube eben. Was mich eher besorgt ist, dass meine Frau die Bauern auch noch in ihrem Glauben bestärkt.“

Möglicherweise wollen die Helden nun mehr erfahren, doch kann der Greifenwächter ihnen nicht mehr erzählen, als die gängigsten Ansichten der Bauern. Spinnen Sie ruhig eine phantastische Geschichte von Monstern, Geistern und bösen Pflanzen, Ihrer Phantasie brauchen Sie keine Grenzen auferlegen, die Bauern tun es ja auch nicht. Darüber mag der größte Teil des Ritts vorübergehen. Geschehen wird jedenfalls nichts, keine Geister, kein Monster, ja nicht einmal ein wildes Tier sind zu sehen, was den Greifenwächter in seiner Ansicht nur bestätigt. Nach etwa einer Stunde, der Ritt durch den Wald hat etwas länger gedauert als geplant, lassen die Helden die letzten Bäume hinter sich zurück und befinden sich nun in der Nähe der Burg Finstertann.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Burg Finstertann, soviel könnt ihr auch im Dunkel erkennen, liegt auf einem Hügel, etwa eine Meile vom Waldrand entfernt. Auf dem höchsten Punkt des Hügels steht einer der Türme, die zur Hauptburg gehören. Höher ragt nur der Bergfried auf, der im mittleren Bereich der Burg steht. Der Weg führt von hier direkt auf den Hügel zu, und auch wenn ihr jetzt noch nichts genaues erkennen könnt, seit ihr euch doch sicher, dass die Burg bewacht wird.

Jetzt wird es ernst. Pferde und auffällige Ausrüstung müssen hier zurückgelassen werden um die Mission nicht zu gefährden. Um unauffällig bis zur Burg zu gelangen bedarf es nun einiger Proben in Verstecken und Schleichen. Natürlich können Schleichenproben auch durch einen Silentium ersetzt werden. Für die ersten 500 Schritt bis zur Burgmauer bedarf es lediglich einer Schleichenprobe -3 und einer Versteckenprobe -2. Für die nächsten 300 Schritt sind dann noch mal Schleichenproben -1 und Versteckenproben +0 fällig. Aus dieser Entfernung lässt sich bereits vage erkennen, dass auf jedem Turm Wachen stehen und außerdem auf der Mauer Wachen patrouillieren. Um nun bis auf 50 Schritt an die Mauer zu kommen sind noch eine Schleichenprobe +2 und eine Versteckenprobe +2 fällig. Nun lässt sich bereits erkennen, dass auf jedem Turm wohl zwei Wachen stehen, dazu zwei weitere auf der Mauer die dort ihre Runden drehen. Die letzten 50 Schritt sind nun der gefährlichste Teil.

DIE BURG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungesehen seid ihr über die Mauer gekommen und steht nun im Schutz derselben im Burghof. Von irgendwo her hört ihr viele Stimmen, es scheint so, als würden die Besitzer der Burg ihren Sieg feiern. Im wenigen Licht, das die Szenerie erhellt, könnt ihr neben dem Torgebäude ein weiteres langgestrecktes und niedriges Gebäude ausmachen, auf der anderen Seite schließt sich ein Turm an die Mauer an. Weiter hinten, dort wo die Hauptburg liegen muss, befinden sich offenbar das Herrenhaus und die Truppenunterkünfte, sowie der Bergfried und gewiss noch weitere Gebäude.

Wahrscheinlich wollen sich die Helden nun ein wenig umsehen. Dagegen ist nichts einzuwenden, nur sollten die Helden besser nicht die beiden Wachen übersehen, die vor dem Eingang des Haupthauses stehen. Um diese zu bemerken, bedarf es einer gelungenen Sinnschärfeprobe +4. Das Gebäude rechts neben dem Torhaus ist der Stall, was bereits am Geruch auffallen kann (Sinnschärfeprobe +0). Hier sind derzeit zwanzig Pferde untergestellt. Ein Stallbursche schläft hier auf einer einfachen Liege neben dem Heu. Falls die Helden ihn wecken sollten kann er ihnen zumindest ein paar Auskünfte geben. Durch ihn erfahren sie, dass sich derzeit etwa 160 Soldaten und Söldner des Dunkelbrunnens in der Burg befinden, einige davon allerdings nicht einsatzfähig, da sie bei der Eroberung der Burg verletzt wurden. Außerdem befinden sich nachts 20 Mann auf Wache, die Hälfte davon auf den Türmen, zwei auf der Mauer und zwei vor dem Haupthaus. Wo die anderen sechs derzeit sind kann er allerdings nicht sagen. Dazu weiß er natürlich, wo welches Gebäude steht. Mehr kann er den Helden nicht verraten. Auch für irgendwelche Unternehmungen steht er nicht zur Verfügung. Für die Helden wäre nun die logische Wahl ins Hauptgebäude vorzudringen, nur dass davor ja die Wachen stehen, die man nicht einfach ausschalten kann, da das ja jederzeit auffallen kann. Sehr sinnvoll wäre es, zunächst ins angrenzende Gebäude zu gehen und sich dort umzusehen.

Jeder Held muss nun noch beide üblichen Proben mit einem Zuschlag von +4 bestehen. Scheitert eine Probe, sollte das nicht zu große Auswirkungen haben. Lediglich eine verpatzte Probe sollte deutliche Auswirkungen (Wachen verlassen die Burg um nach dem Rechten zu sehen) haben. Bei einem Silentium entfallen natürlich die Schleichenproben, jedoch nicht die Proben auf Verstecken. Dazu gilt, dass sich nicht alle Helden in der Nähe des Zauberwirkers aufhalten können, da nicht jedes Versteck (Baum, Busch oder Fels) ausreichend Deckung für mehrere Helden bietet. Lassen Sie höchstens einen weiteren Helden in den Genuss der nicht zu würfelnden Schleichenproben kommen. Die ganze Anschleichaktion dauert insgesamt sicherlich eine halbe Stunde. Haben die Helden nun die Mauer erreicht, so gilt es nun abzuwarten, bis die nächste Wache vorbei gegangen ist, dann kann ein Wurfanker geworfen werden. Den Helden bleibt nun lediglich eine Minute um die Mauer zu überklettern. Dafür sollte jeder Held schon eine Kletternprobe +4 bestehen. Scheitert diese, so ist der Held erst einmal nur zu langsam und erreicht die Mauerkrone nicht schnell genug, lediglich, wenn die Probe um mehr als 5 Punkte misslingt wird der Held auch noch abstürzen. Lassen Sie die Spieler zunächst einmal die Reihenfolge der Kletterer festlegen, wenn es ein Held nicht schafft, kommen die hinter ihm kletternden Helden auch nicht weiter. Sinnvoll wäre es, wenn Sie Linnert als ersten klettern lassen würden, im Notfall kann dieser dann die Wache lautlos ausschalten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gebäude ist ein Stockwerk niedriger als das angrenzende Haupthaus, besteht also nur aus Erdgeschoss, erstem Stock und Dach. Dorthin zu gelangen scheint euch möglich, aber nicht sehr einfach, da ihr von den Wachen vor dem Hauptgebäude gesehen werden könntet.

Nein, leicht ist es nicht, ungesehen bis zu diesem Gebäude zu gelangen. Den Helden muss schon eine Probe auf Schleichen und sich verstecken, jeweils erschwert um 5 Punkte, gelingen. Alternativ kann natürlich auch Zauberei eingesetzt werden. Sollte lediglich eine Probe nicht zu spektakulär scheitern, wird allerdings nichts geschehen, bei mehr als einer misslungenen Probe oder einem groben Schnitzer, werden die Wachen allerdings nach dem Rechten sehen. Dann wird es wirklich brenzlich für die Helden, die sich dann schnell einen guten Plan zurechtlegen oder ein geeignetes Versteck finden müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Tür des Gebäudes ist nicht verschlossen. Im Halbdunkel erkennt ihr ein Fass, eine Esse und einen klobigen Gegenstand, der offenbar ein Amboss sein muss. Ihr steht also in der Schmiede der Burg. Im selben Raum, lediglich durch eine halbe Mauer getrennt, ist eine Tischlerei. Momentan ist niemand anwesend. Drei Türen führen weiterhin aus diesem Raum, eine in der Ecke ganz links, zwei weitere links neben der Esse.

Die letzten beiden Türen führen ins Materiallager, wo Rohstahl, Holzkohle und halbfertige Schmiedearbeiten, sowie Holz zu finden sind. Die erste Tür führt ins Treppenhaus. Die Treppe führt nach oben in den ersten Stock. Im ersten Stock lebt der Tischler mit seiner Frau und deren kleiner Tochter. Den Tischler sollten die Helden aber lieber nicht wecken, da er ein Opportunist ist, der sich bereits mit der neuen Herrschaft arrangiert hat. Er hat

keine Skrupel die Helden zu verraten, wenn er sich davon etwas verspricht und gefangene Spione würden ihn in der Gunst seines neuen Herrn sicherlich steigen lassen. Zum anderen hat hier oben der Schmied seine Wohnung. Den Schmied zu wecken ist natürlich möglich, erbringt aber keine anderen Informationen als die, die bereits beim Stallburschen zu gewinnen waren. Die Treppe führt noch weiter auf den Dachboden des Hauses, der als Abstellraum für allerlei ausrangierte Gegenstände dient. Interessant ist lediglich, dass es hier tatsächlich eine verschlossene Tür ins angrenzende Hauptgebäude gibt. Um die Tür zu öffnen, bedarf es einer Probe auf Schlösserknacken +3, vorausgesetzt, die Helden haben Dietriche, ansonsten +8. Alternativ kann auch ein Foramen für 5 ASP das Schloss öffnen.

DAS HAUPTGEBÄUDE

Im Hauptgebäude, das mit dem Erdgeschoss insgesamt vier

Stockwerke besitzt, sind ständig zwei Wachen auf Patrouille. Sie können also nach Belieben den Helden gelegentlich die ein oder andere Probe abverlangen. Den Aufbau des Gebäudes entnehmen Sie bitte dem Anhang, wobei Sie bei Einrichtung und Dekoration der Räume freie Hand haben. Diese hier alle zu beschreiben würde den Rahmen des Kapitels sprengen und ist dazu nicht relevant für die Handlung. Grundsätzlich sind zu dieser Zeit nur wenige Personen im Haus wach. In der Küche hat die Köchin noch zu tun und ein Diener ist für das Wohl der Herrschaften zuständig. Die übrigen Bediensteten schlafen im dritten Stock. Von Relevanz für die Helden ist lediglich das Konferenzzimmer, da sich dort zur Zeit der Dunkelbrunner mit seinen Vertrauten bespricht. Um die Besprechung zu belauschen müssen die Helden schon in die Bibliothek oder den großen Saal vordringen. Im großen Saal kommen allerdings gelegentlich Wachen vorbei.



DIE ENTDECKUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gespannt lauscht ihr den Stimmen in den Raum vor euch. Insgesamt mögen sich dort etwa zehn Männer und Frauen versammelt haben. Nach den Geräuschen zu schließen sind sie bewaffnet und gerüstet. Über dem Geklapper von Rüstungen und Schwertern könnt ihr eine volle Baritonstimme ausmachen:

„...und ich sage, dass ein Vorrücken unumgänglich ist. Noch haben wir das Gelände nicht ausreichend gesichert und der Sinopjer kann jederzeit eine Streitmacht ausheben und gegen uns schicken.“

„Aber“, vernehmt ihr den Einwand einer tiefen Bassstimme, „in der Burg sind wir sicher. Solange wir nur über ein Banner Soldaten verfügen, wird er nicht an uns vorbei kommen.“

„Das mag sein“, antwortet der erste Sprecher ihm, „aber uns geht es nicht um die Burg, die ist mir ehrlich gesagt völlig egal. Wenn wir nicht das gesamte Tal beherrschen, kann er uns von der Mine abschneiden. Was nützt uns da die Burg? Nein, um die Mine zu kontrollieren benötigen wir uneingeschränkte Kontrolle über das ganze Tal.“

„Euer Hochgeboren“, mischt sich nun ein dritter Sprecher mit einem südländischen Akzent ein, „eure Einsicht ehrt euch. Die zu erwartenden Gewinne rechtfertigen vollauf

den Einsatz drastischer Mittel. Ist die Mine erst unter eurer Kontrolle, werdet ihr in Kürze eine dominante Stellung unter den Mächtigen der Sichelwacht besitzen. Beamte können bestochen und Adelige beschenkt werden. Ihr werdet schon in geringer Zeit Fakten geschaffen haben, die niemand mehr rückgängig machen kann.“

Um den Akzent des dritten Sprechers genauer einzuordnen, bedarf es einer gelungenen Probe auf Geographie, erschwert um 5 für Nordländer und 2 für Südländer. Sollte ein Held sogar aus Al'Anfa oder den südlichen Stadtstaaten stammen, so erkennt er den Akzent auch ohne Probe als den eigenen Brabaciaakzent. Weiter lässt sich das Gespräch nicht belauschen, denn genau in diesem Moment kommen die Wachen in Reichweite und die Helden täten gut daran sich schnell zu verstecken. Kurz darauf scheint die Besprechung ohnehin vorbei zu sein, denn es sind auf dem Gang plötzlich mehrere Stimmen und Schritte zu vernehmen. Wenig später ist es still. Im Konferenzraum, so die Helden ihn aufsuchen sollten, befindet sich niemand mehr. Leider ist hier auch nichts Wichtiges zu finden. Aus dem Gehörten sollten die Helden nun schließen können, dass der Baron von Dunkelbrunn noch nicht alle seine Ziele verwirklicht hat und einen Angriff auf Burg Greifenwacht plant, die ja den Eingang

zum Tal bewacht. Was es mit der Mine, um die es dabei gehen soll, auf sich hat, können die Helden zunächst nicht herausbekommen, selbst der Greifenwächter hat noch nie davon gehört und kann ihnen, zumindest hier, nicht weiterhelfen. Nun ist es an der Zeit, die Burg wieder zu verlassen. Dabei wäre es am einfachsten, wenn sich die Helden gleich hier auf den Wehrgang begeben würden und sich einfach abseilen. Jede andere Aktion

sollte bedeutend schwieriger auszuführen sein. Verlangen Sie gegebenenfalls ruhig noch die ein oder andere Probe, nur lassen Sie die Helden sicher entkommen, wenn sie es nicht völlig und spektakulär vermasseln. Am Waldrand stehen immer noch die zurückgelassenen Pferde. Auch die Ausrüstung die nicht mitgenommen wurde liegt noch da. Der Rückweg gestaltet sich recht unspektakulär.

BELAGERUNG

MOBILMACHUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits auf eurem Rückweg hat es wieder begonnen zu regnen und die Wege sind bedenklich aufgeweicht. Linnert hat euch erklärt, dass das gut für euch ist, da das euch einen weiteren Tag Ruhe verschaffen mag. Der Dunkelbrunner wird seinen Leuten kaum am Morgen nach der Schlacht einen Gewaltmarsch über aufgeweichte Straßen zumuten können, daher rechnet der Greifenwächter erst am übernächsten Vormittag mit einem Angriff. Kaum habt ihr die Burg erreicht, lässt Linnert auch schon Alarm geben. Kurze Zeit später sind alle Bewohner der Burg informiert, die Nachtwache wird verdoppelt.

Für die Helden ist es nun an der Zeit noch etwas Schlaf zu bekommen, die Nacht ist ohnehin schon weit fortgeschritten. Regeneriert wird daher nur mit 1W-1. Die Helden dürfen im Greifenturm übernachten, wo sich die Gästequartiere der Burg befinden. Am nächsten Morgen lässt der Burgherr die Helden zu sich in den kleinen Salon bitten, wo bereits ein Frühstück auf die etwas übernachtigten Helden wartet. Er bietet ihnen noch einmal den Rückzug nach Sinopje an, um sich in Sicherheit zu bringen. Natürlich bleibt zu hoffen, dass die Gruppe das Angebot ausschlägt und bei der Verteidigung der Burg hilft. Ist das Frühstück beendet, beginnen die Vorbereitungen auf die Schlacht. Waffen müssen erneut geschärft, Pfeile bereitgestellt und der obligatorische Kessel mit Öl vorbereitet werden. Als Hauptmann seines Banners ist der Greifenwächter natürlich immer dort, wo es etwas zu tun gibt. Auch für die Helden bleibt genug Arbeit übrig. Binden Sie die Gruppe ruhig in alle Vorbereitungen mit ein, dabei können die Helden natürlich auch den einen oder anderen Bewohner der Burg näher kennen lernen.



Eine kleine Auswahl der wichtigsten Personen finden Sie im Anhang.

Die Mine

Möglicherweise wollen die Helden auch weitere Informationen über die Mine, die der Dunkelbrunner erwähnt hat, sammeln. Dafür bieten sich folgende Möglichkeiten an:

- Recherchen in der kleinen Bibliothek der Burg: Hier können die Helden eine Chronik des Tals finden, in der an mehreren Stellen eine Mine erwähnt wird. Um was für eine Mine es sich handelt kann dabei nicht erfahren werden, dafür enden die Erwähnungen vor etwa dreißig Jahren.
- Befragung der älteren Burgbewohner: Jeder Bewohner über fünfzig kann den Helden von der alten Mine erzählen, die damals aufgegeben wurde. Bekannt ist auch, dass es sich um eine Bleimine gehandelt hat, die allerdings nie sehr einträglich war und schließlich aus wirtschaftlichen Gründen geschlossen wurde.
- Den Greifenwächter nach weiteren Informationen fragen: Dieser ist mit der Geschichte des Tals zwar nicht vertraut, da er selber ja erst seit kurzem hier lebt und eigentlich aus Menzheim im Balihoschen stammt, aber er kann den Helden die Chronik des Lehens Greifenwacht zur Verfügung stellen, worin ebenfalls die Bleimine mehrfach erwähnt wird, ebenso wie der Grund ihrer Schließung. Ebenfalls enthalten ist der Vermerk, dass das Blei der Mine von minderer Qualität und oft durch Erz unbekannter Art verunreinigt gewesen sei.
- All diese Informationen können die Helden aber auch vom alten Lingmar erfahren, der damals selber in der Mine gearbeitet hat. Er wird den Helden aber nur auf direkte Fragen antworten, da er keine guten Erfahrungen damit gemacht hat, ungefragt aus dem Nähkästchen zu plaudern.

ABSCHÄTZEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den gesamten gestrigen Tag habt ihr mit Vorbereitungen verbracht, heute werden die Feinde wohl anrücken. Seit den frühen Morgenstunden seid ihr bereits auf den Beinen und wartet, meist von den Mauern der Burg ins Tal hinab spähernd, wohl wissend, dass euch bald ein harter Kampf bevorsteht. Der Burgherr geht immer wieder persönlich durch die Reihen seiner Leute, spricht hier und da ein aufmunterndes Wort oder lässt den einen oder anderen Soldaten sein Schwert noch einmal schleifen. Es geht bereits auf die zehnte Morgenstunde zu, als ihr schließlich im Tal die feindliche Streitmacht auf die Burg zumarschieren seht.

Es dauert noch etwa eine halbe Stunde, bis die Gegner die Vorburg erreichen. Genügend Zeit für letzte Vorbereitungen, die vielleicht bislang vergessen wurden. Geben Sie Ihren Spielern ruhig noch eine Gelegenheit, bislang versäumtes nachzuholen, danach werden die Helden kaum noch eine ruhige Minute haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Außerhalb der Reichweite eurer Bögen kommt das gegnerische Heer zum halten. Zwischen den Soldaten, die fast ausschließlich zu Fuß unterwegs sind, seht ihr einen Berittenen in Harnisch, der, nach seiner prächtigen Ausrüstung zu urteilen, wohl der Anführer des Kriegshaufens sein muss. Aus sicherer Distanz ruft er zu euch herüber: „Greifenwächter! Komm hervor und zeige dich!“

Linnert tritt nun zu euch, blickt zu dem versammelten Haufen seiner Soldaten, macht eine aufmunternde Geste und wendet sich dann dem Dunkelbrunner zu: „Hier bin ich! Was wollt Ihr von mir, und weshalb führt Ihr eine Streitmacht vor meine Burg? So ich mich recht entsinne, habe ich keinen Streit mit Euch, Dunkelbrunner!“

Die folgende Diskussion wiederzugeben bleibt Ihnen, dem Meister, überlassen. Der Dunkelbrunner ist nicht geneigt, seine Gründe offen zu legen, sondern fordert lediglich die Herausgabe der Burg, Niederlegung der Waffen und garantiert dafür den Soldaten freies Geleit, während der Greifenwächter den

Ahnungslosen mimt, auf bestehendes Recht und Grenzverträge verweist und die Forderungen des Dunkelbrunners kategorisch ablehnt. Mit den Worten: „Nun gut, Ihr habt es nicht anders gewollt!“ lässt dieser den Angriff seiner Soldaten beginnen, die ohne erkennbare Formation die scheinbar unvorbereitete Burg zu erstürmen versuchen. Trotz Kletterhaken kommt die erste Angriffswelle nicht weit, als offensichtlich wird, dass die Burg bereits gewarnt war und Linnerts Bogenschützen die anstürmenden Feinde ins Visier nehmen. Bis auf die Mauern der Vorburg, die aufgrund ihrer Lage zunächst umkämpft ist, schafft es kein einziger Angreifer und der Baron lässt auch schnell zum Rückzug blasen. Ihre Helden können sich hier lediglich hervortun, falls sie mit Fernkampfwaffen ausgerüstet sind, wobei kein Gegner näher als zwanzig Schritt an die Helden herankommt.

Nach einer Pause von knapp einer Stunde, in der sich der Baron wohl mit seinen Hauptleuten beraten hat, kommt es zu einem erneuten Kommunikationsversuch. Dabei fordert der Dunkelbrunner laut vernehmbar „jeden vernünftigen Mann“ auf, den Greifenwächter des Amtes zu entheben und das Tor zu öffnen, anderenfalls würde er die Burg stürmen, wobei er dann den besiegten keinen freien Abzug mehr gewähren würde. Bis Mittag habe man Zeit das Tor aus freien Stücken zu öffnen, danach sei die letzte Gelegenheit auf eine friedliche Lösung vertan. Natürlich werden die Helden wohl nun besonders darauf achten, ob jemand Verrat üben will und die Tore besonders im Auge behalten. Lassen Sie die Helden nur machen, schüren Sie auch bedenkenlos den ein oder anderen Verdacht, wenn die Nerven der Spieler blank liegen, haben Sie Ihre Sache gut gemacht. Möglicherweise werden die Helden einen Gardisten, der sich zum Tor begibt, aufhalten wollen, der lediglich seinem Kameraden dort einen Krug Wasser bringen will, vielleicht „entwaffnen“ sie einen Bediensteten, der sich mit einem Werkzeug, mit dem er eigentlich etwas ausbessern wollte, von hinten dem Greifenwächter nähert. An dieser Stelle haben Sie viele Möglichkeiten die Paranoia der Spieler zu schüren. Ein ernstgemeinter Versuch, den Burgherren abzusetzen oder das Tor zu öffnen geschieht während dieser Stunde jedoch nicht, der Greifenwächter scheint bei allen seinen Leuten zu beliebt zu sein, als dass jemand das Angebot des Dunkelbrunners in Erwägung zöge.

GEFECHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Da kommen sie wieder. Diesmal haben sie sich besser vorbereitet. Ihr seht lange Leitern und Kämpfer mit Wurfhaken. Derart ausgerüstet stürmen die Feinde auf die Vorburg zu, bedeckt von einigen Dutzend Bogenschützen, die euch auf der Mauer aufs Korn nehmen. Befehle werden um euch herum gebrüllt. Eure Bogenschützen, so wenige es auch sind, verlassen ihren Mauerabschnitt und laufen zum nördlichen Wachturm, um die Feinde besser attackieren zu können. Der Rest eurer Truppe hat sich auf die Mauerabschnitte verteilt. Einige wenige halten die südliche Mauer, die kaum angegriffen wird, da hier der Boden steil zur Schlucht hin abfällt. Weitere stehen auf der Mauer und dem südlichen Wachturm zwischen Zolltorhaus und Handwerkerturm, die meisten aber halten die längere nördliche Mauer, die am heftigsten bestürmt wird.

Nun wird es ernst für die Verteidiger. Die Feinde haben sich von der ersten Überraschung erholt und gehen nun weitaus gezielter vor. Vor allem der nördliche Mauerabschnitt wird stark bestürmt, die Gegner haben einfache Holzleitern, die sie versuchen an der Mauer anzulehnen und hinaufzuklettern sowie Wurfanker, die sich an den Zinnen verhaken. Damit wäre gut klarzukommen, würden die Verteidiger nicht mit Pfeilen überschüttet, da sich die Bogenschützen des Dunkelbrunnens so positioniert haben, dass sie den Angreifern größtmögliche Deckung geben können. Regeltechnisch bedeutet dies, dass jeder Verteidiger, der versucht einen Wurfhaken zu lösen oder eine Leiter umzustößeln, so lange seine Deckung verlassen muss, dass er bei 15-19 auf dem W20 von einem Pfeil (1W+4 TP) getroffen wird, bei 20 sogar von zwei Pfeilen. Machen Sie es den Helden ruhig etwas ungemütlich, aber fordern Sie die Recken nicht zu sehr, wenn die Gruppe nach dem ersten Gefecht schon auf dem Zahnfleisch geht, werden weitere Heldentaten

im Verlauf der Geschichte kaum möglich sein. Nahkämpfe sollten hier noch nicht stattfinden, die ersten Angriffe können alle abgewehrt werden, ohne dass eine nennenswerte Anzahl von Gegnern auf die Mauer gelangt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer mehr Gegner stürmen gegen eure Mauer. Bislang habt ihr alle Feinde abwehren können, nur einzelne haben es überhaupt bis auf den Wehgang hinauf geschafft, doch nun seht ihr, dass der südliche Wehrturm von einer Vielzahl von Feinden bestürmt wird und es einige bereits auf die Mauer geschafft haben. Wenn nicht schnell etwas geschieht, werden die Truppen des Dunkelbrunnens die Vorburg besetzen.

Jetzt ist Zeit für eine echte Heldentat. Die Helden können über den Wehgang oder den Burghof den Turm erreichen, auf dem sich bei ihrem Eintreffen bereits einige Angreifer befinden, die in einen Nahkampf mit den wenigen Verteidigern verstrickt sind. Derweil schicken sich weitere Gegner an, mit Leitern und Seilen den Turm zu erklimmen. Die Helden können sich nun entweder um die Verteidigung der Mauer kümmern und weitere Kletterer abwehren, oder den bedrängten Gardisten zur Hilfe kommen. In ersterem Fall gelten die Regeln für Beschuss durch Pfeile, allerdings können nur wenige Bogenschützen einen sicheren Schuss wagen, da ja auch ihre Leute bereits auf der Mauer sind, somit wird ein Held nur bei 18-20 durch einen Pfeil verwundet. Die Verteidiger werden dann den Kampf gegen die vorhandenen Feinde gewinnen, leider werden zwei Verteidiger getötet und einer schwer verwundet. Helfen die Helden stattdessen ihren Verbündeten im Nahkampf, wird niemand getötet, doch kommt alle 5 KR ein weiterer Gegner auf die Mauer. Zunächst wird der Turm von vier Mann verteidigt, die gegen 4 Gegner kämpfen.



RÜCKZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch kaum von dem Schrecken auf dem südlichen Wehrturm erholt, als ihr bemerkt, dass eine Schar Kämpfer die Mauer überwunden hat. Die letzten Verteidiger dieses Abschnitts liegen in ihrem Blut und Gegner um Gegner erklimmt die Mauer. Bereits acht Feinde haben sich dort versammelt, zu viele, als dass ihr mit ihnen alleine fertig werden könntet. Die ersten klettern bereits herunter, um das Burgtor zu öffnen. Mit Gegenwehr haben sie nicht mehr zu rechnen. In allenfalls zwei Minuten wird das gegnerische Heer in den Burghof strömen.

„Rückzug!“, dröhnt es über dem Kampflärm auf den Mauern. Offenbar hat auch der Greifenwächter die Lage erkannt. Bis zur rettenden Zugbrücke ist es nicht weit, andererseits könntet ihr auch den Gardisten helfen, die Brücke solange zu verteidigen, bis alle in Sicherheit sind.

Für was sich die Helden entscheiden ist ohne Belang, die Gardisten werden die Zugbrücke auch ohne die Helden halten können. Vom nördlichen Wehrturm aus beschießen Korporalin Firre und ein halber Zug ihrer Schützen jeden Feind, der versucht zur Zugbrücke zu gelangen. Doch das hat seinen Preis, Firre und ihre Leute können sich dadurch nicht selber retten und bleiben auf dem Turm zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch in die Hauptburg zurückgezogen, ihr und alle Gardisten, die noch laufen können. Doch auf dem Vorburg-

wehrturm harren noch immer die Bogenschützen aus, die euren Rückzug gedeckt haben. Nun, da die Feinde die Vorburg überrannt haben, werden die Schützen auf dem Turm selber zum Ziel. Von der Mauer aus seht ihr, wie die fünf Gardisten als Zielscheiben erhalten müssen. Schon sind es nur noch vier, dann drei.

Nein, die tapferen Recken müssen nicht alle sterben. Vielleicht haben ja die Helden einen guten Plan, wie man die Schützen noch schnell retten kann. Der ein oder andere Zauber könnte durchaus nützlich sein. Wenn die Helden keine Mittel und Wege finden, wird Idril, die Frau des Greifenwächters, einen Solidirid wirken, der eine magische Brücke zu dem etwa 25 Schritt entfernten Turm bewirkt. Da dieser Zauber Idrils astrale Kräfte aber stark beansprucht, wird sie ihn nur als letztes Mittel einsetzen, wenn die Helden nichts Eigenes bewirken können. Natürlich wäre sie dankbar, wenn ein magiekundiger Held sie für den Zauber mit einem Unitatio unterstützen könnte. Über die Zauberbrücke können nun die letzten Überlebenden zur Hauptburg fliehen, allerdings werden sie nun ohne Deckung beschossen, wodurch jeder der drei Letzten bei 14-18 auf dem W20 von einem Pfeil getroffen wird, bei 19-20 sogar von zweien. Misslingt dem Fliehenden dann eine Körperbeherrschungsprobe +TP stürzt er in die Tiefe. Ist der letzte Gardist gerettet, ist das Schlimmste überstanden, an diesem Tag wird es keine weiteren Gefechte mehr geben. Die Überlebenden des Wehrturms werden als Helden gefeiert, ebenso die Helden Ihrer Gruppe, wenn sie sich im Kampf hervorgetan haben.

DIE LIST

DURCH FEINDLICHE REIHEN

Die Lage ist ernst. Nach nur wenigen Stunden des Gefechts ist die Vorburg verloren und die Verteidiger mussten sich in die Hauptburg zurückziehen. Zwar ist man hier relativ sicher, zu steil sind die Abhänge am Fuß der Mauern, als dass diese einfach überwunden werden könnten, aber hier ist man eingeschlossen. Die Angreifer haben etwa vierzig Mann verloren, teils gefallen, teils verwundet, aber auch die Verteidiger der Burg haben sechzehn Ausfälle zu beklagen, verhältnismäßig ist man also schlecht weggekommen. Nun ist es an der Zeit Pläne zu schmieden, wie die Burg gehalten werden kann. Der Gegner verfügt immer noch über eine dreifache Übermacht und kann die Burg bequem aushungern, wenn sie ihm nicht anderweitig in die Hand fällt. Lassen Sie Ihre Helden nun erst einmal verschnaufen und ihre Wunden versorgen. Noch am selben Abend werden sie dann zu einer Besprechung zum Burgherrn gebeten, bei der auch die Unteroffiziere der Truppe versammelt sind. Da der Weibel Erlwulf von Schwarzenbinge gefallen ist, ernennt Linnert zunächst die Korporalin Erdgard von Fuchsengrimm zur neuen Weibelin des Banners. Ihr Zug wird aus Mangel an Soldaten aufgelöst und den anderen Korporalen zugeteilt. Nun beginnen die Beratungen über das weitere Vorgehen, die sich bis spät in den Abend ziehen können. Machen Sie durch die Meisterpersonen folgendes klar:

- Die Burg kann sicher einen Monat gehalten werden, bei strenger Rationierung der Lebensmittel auch zwei, aber keinesfalls länger.
- Leider hat man so wenig Truppen, dass der Feind gewiss die Burg erobern kann, wenn er erst einmal genug Belagerungsgerät



gebaut hat, wofür er wahrscheinlich nur eine Woche braucht.

- Hilfe ist nicht zu erwarten, jedenfalls nicht ohne eigenes Zutun.
- Die nächsten Truppen sind das Banner von Sinopje, das dem Baron Olf von Lynnd untersteht, diese könnten Greifenwacht innerhalb eines Tages erreichen.
- Selbst wenn man die Truppen benachrichtigen könnte, stünde immer noch der Feind zwischen ihnen und der Burg. Die Truppe würde auf sich gestellt vor der Burg geschlagen werden.
- Die einzige Möglichkeit, die Truppen zur Verstärkung in die Burg zu bringen, besteht darin, die Gegner vorläufig wegzulocken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Greifenwächter greift erneut zum Bierkrug und nimmt einen tiefen Schluck.

„Ich sage, der einzige Grund, warum die Lumpen die Belagerung unterbrechen werden, ist, wenn sie glauben den Feind im Rücken zu haben. Sie haben Finstertann genommen und trachten nun nach unserer Burg. Aber wenn Finstertann verloren geht, können sie die Belagerung nicht aufrechterhalten. Kein Kommandant würde eine Belagerung durchführen, wenn man ihn selbst vom Nachschub abschneidet. Auf Finstertann können sie kaum mehr als zehn Bewaffnete zurückgelassen haben. Ich sage, holen wir uns die Burg bei Nacht und Nebel.“

Nun stellt sich die Frage, wer die Burg einnehmen soll. Eigentlich gibt es nur eine Möglichkeit: die Helden. Linnert kann als Burgherr und Kommandant der Truppen nicht weg, die Soldaten sind für Nacht-und-Nebel-Aktionen wenig geeignet. Die nötige Ausrüstung steht nach wie vor bereit. Zunächst gilt es, den unglaublich steilen Burgberg hinab zu gelangen, ohne sich dabei den Hals zu brechen. Um mit Seilen und Kletterhaken den Berg unbeschadet hinabzusteigen bedarf es drei Kletterproben, jeweils erschwert um die doppelte Rüstungsbehinderung der Helden. Hier sieht man bereits, warum ein gerüstetes Heer nicht einfach die Burg erstürmen kann. Sollten Ihre Helden ihre Rüstungen als Gepäck mit sich führen, ist die Kletterprobe lediglich um 1-2 erschwert, je nach Gewicht der Rüstung. Zu viel Ausrüstung sollten Sie ebenfalls mit Aufschlägen auf die Probe ahnden. Mit 3 Waffen, einem vollen Rucksack und einer Rüstung im Gepäck klettert es sich eben nicht komfortabel. Bei Misslingen einer Probe nehmen die Helden 1W SP, müssen die Probe aber nicht wiederholen. Runter geht es eben immer. Da Finstertann nur über die Straße durch den Wald, die die Helden ja kürzlich schon genommen haben, erreichbar ist (natürlich gäbe es auch andere Möglichkeiten, aber die Helden

DER FINSTERTANN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie vor zwei Tagen führt euch euer Weg zunächst durch das Dorf, das vor dem Wald an der Straße liegt. Wenigstens ist die heutige Nacht trocken, so könnt ihr es durchaus verschmerzen zu Fuß unterwegs zu sein. In einzelnen Häusern könnt ihr noch Licht sehen, doch liegt der Ort still vor euch. Nur hier und da könnt ihr das Rasseln einer Kette hören, wenn wieder einmal ein Hofhund eure Witterung aufgenommen hat.

Wie beim letzten Besuch gilt auch jetzt, dass die Helden hier keine nennenswerte Hilfe erwarten können. Sollte Ihre Gruppe auf die Idee verfallen, die Bauern rekrutieren zu wollen, werden sie eine derbe Enttäuschung erleben. Allenfalls würden sich den Helden zwei junge Männer anschließen und auch das nur, wenn ein Held vorher eine flammende Rede hält. Verlangen Sie in diesem Fall ruhig eine erschwerte CH-Probe. Die beiden Männer, Naul und Sadelholt, sind beide um die zwanzig Götterläufe alt, haben aber keine Ausrüstung, außer Messer oder einer Mistgabel, mit denen sie leidlich kämpfen können. Sie mit überschüssigen Waffen der Helden zu versorgen macht keinen Sinn, sie könnten damit rein gar nichts anfangen. Die beiden Männer aber davon zu überzeugen, bei Nacht durch den verwunschenen Wald zu gehen ist nahezu unmöglich. Dies bedürfte schon einer gewaltigen Überzeugungsarbeit, will heißen, einer Probe auf Überzeugen +8. Scheitert diese, war die Arbeit hier umsonst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkel und abweisend liegt der Wald vor euch. Wenn ihr nicht vom Weg abkommt, könnt ihr ihn in einer guten Stunde durchqueren. Als ihr den Wald betretet seht ihr kaum die Hand vor euren Augen. Irgendwo vor euch verläuft der Weg. Ohne Führer ist es gar nicht einfach, der Straße zu folgen, dennoch macht ihr euch daran, den Wald zu durchqueren. So folgt ihr so gut ihr könnt dem Weg zwischen den finsternen Tannen, die jetzt ohne Linnert noch finsterner, geheimnisvoller und bedrohlicher wirken. Seltsam still ist es hier, keine Eulen, deren Ruf durch die Dunkelheit schallen würde, kein Knacken im Unterholz, das auf irgendwelche Waldtiere schließen lassen würde.

sind nicht ortskundig genug), müssen sie sich durch die feindlichen Wachtposten schleichen. Hier können Zauber wie z.B. Silentium äußerst hilfreich sein. Steht den Helden keine nützliche Magie zur Verfügung, dürfen Sie als Meister die ein oder andere Probe auf Schleichen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Gefahreninstinkt oder Stimmen imitieren verlangen, je nach Situation die Sie herbeiführen wollen. Möglich wäre, dass die Helden sich an Posten vorbeischleichen, vor Patrouillen in Deckung gehen müssen, versteckte Wachen erst im letzten Moment entdecken oder zufällig vorbeikommende Gardisten mit einem Eulruf ablenken, während die Gefährten die Stellung wechseln. Heizen Sie den Helden ruhig etwas ein, es sollte den Spielern klar werden, dass die auf der Burg verbliebenen Gardisten hier kaum durchgekommen wären. Schlussendlich sollte der Durchbruch zwar nervenaufreibend werden, aber voll und ganz gelingen. Ist die letzte Postenkette passiert, liegt der Weg zum Dörfchen Finstertann vor den Helden. Schüren Sie auch hier noch die Furcht der Helden vor versteckten Gegnern, die sich hinter dunklen Bäumen und Felsen verbergen könnten. Geschehen wird allerdings nichts mehr.



Auch wenn Linnert und die Helden bei ihrem ersten Besuch den Aberglauben der Bauern verlacht haben, so ist der Wald doch nicht ganz gewöhnlich. Im Wald leben eine kleine Schar Blütenjungfern. Dummerweise schätzen diese ihre Ruhe und erschrecken demnach besonders gerne jeden, der sich abseits des Wegs in den Wald wagt. Bleiben die Helden also auf dem Weg, wird nichts Aufregendes geschehen und die Gruppe erreicht nach etwas über einer Stunde den Waldrand. Weichen die Helden aber vom Weg ab, können Sie das folgende Szenario einbinden. Gründe den Weg zu verlassen wird es genug geben. So könnten die Helden vermeinen, Wolfsaugen im Dickicht zu sehen und den Weg verlassen um das zu überprüfen, oder aber ein Held sieht abseits des Wegs seltene Heilpflanzen wachsen. Kommen so die Helden von ihrem Weg ab, präsentieren Sie ihnen folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nur ein kleines Stück vom Weg abgewichen, als ihr plötzlich zwischen einer Reihe hoher und sehr düster aussehender Tannen steht. Ihr blickt euch beklommen nach dem Weg um, doch dieser ist nicht mehr zu sehen. Merkwürdig, ihr hättet schwören können, dass er direkt dort hinter der knorrigen Kiefer sein müsste, doch da ist nichts zu sehen. Die bisherige Lautlosigkeit des Waldes hat sich nun auch geändert. Auf einmal hört ihr ein seltsames Knarren, das von den Bäumen herzurühren scheint. „Der Wind“, geht es euch zunächst durch den Kopf, doch bemerkt ihr, dass es absolut windstill ist. Ein Schaudern läuft euch über den Rücken. Ihr nehmt euren Mut zusammen und geht ein paar Schritte weiter, es sind ja nur Bäume, sagt ihr euch. So geht ihr direkt auf eine dunkle Tanne zu, als diese plötzlich rotglühende Augen öffnet.

Präsentieren Sie nun den Recken einen Zauberwald frei nach ihrem Geschmack. Bäume erwachen zum Leben, starren die Helden mit glühenden Augen an, Wurzeln und Äste versuchen nach den Helden zu greifen. Lassen Sie fahl scheinende Waldgeister zwischen den Bäumen wandeln, immer nur so, dass die Helden es sehen können, aber nie zu nahe kommen. Eine rettende Höhle entpuppt sich als Falle, in der die Helden von Schlingpflanzen fast gefesselt werden, kleine Tiere öffnen glühende Augen und geben

seltsame Schreie von sich, worauf die Bäume und Büsche plötzlich reagieren und einen scheinbar sicheren Weg versperren. Machen Sie es den Helden so ungemütlich und gruselig wie möglich, den Spielern darf ruhig der Angstschweiß auf der Stirn stehen. Doch bedenken Sie folgendes: Das meiste hier ist eine Mischung aus Illusionen und Beherrschungsmagie, das heißt, die Blütenjungfern stecken hinter all dem Zauber, mit dem sie Eindringlinge derart erschrecken wollen, dass diese nie wieder kommen. Den kleinen Feen liegt es allerdings fern, irgendeinem Wesen Schaden zuzufügen, also bedienen sie sich der Illusion und der Beherrschung, vor allem einem Zauber, der dem Druidenzauber Halluzination gleichkommt. Wenn ein Held also gegen mörderische Schlingpflanzen kämpft, oder von Ästen geprügelt wird, spielt sich das alles nur in seiner Phantasie ab. Verteilen Sie bei solchen Kämpfen ruhig Schaden nach eigenem Ermessen, ist der Zauber vorbei, stellt der Held fest, dass ihm nichts geschehen ist (abgesehen von Schnitten und Kratzern, die er sich durch seine hastige Flucht durch den Wald zugezogen hat und die höchstens W3 SP ausmachen sollten). Möglicherweise befindet sich in ihrer Gruppe ein Magier, der einen Hellsichtszauber sprechen will. Lassen Sie ihn ruhig einen Odem Arcanum wirken, der ihn erkennen lässt, dass der ganze Wald magisch ist, für eine genauere Analyse mittels Analüs ist allerdings keine Zeit und damit ist auch nicht herauszufinden, welcher Art die Magie ist und wie man ihr entgegenwirken kann. Beherrschungen brechen und Illusionen zerstören sind also nicht möglich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einer halben Ewigkeit seid ihr auf der Flucht. Der ganze Wald scheint sich gegen euch verschworen zu haben. Ihr habt euch gerade auf eine kleine Lichtung gerettet, die zumindest zeitweilige Sicherheit verheißt. Rücken an Rücken steht ihr so, die Waffe in der Hand, während eure Blicke gehetzt den Waldrand absuchen. Da! Rote Augen! Überall um euch herum erscheinen sie. Ihr seid völlig eingeschlossen! Jetzt werden sie kommen um euch zu holen.

Die Blütenjungfern bereiten ihren letzten Schrecken vor. Das große Finale mit den Augen um die Lichtung hat bislang noch jedem den Rest gegeben. Ihr Plan ist allerdings nur, noch einmal einen großen Schrecken zu verbreiten und dann die Helden in einen Zauberschlaf zu versetzen, aus dem sie dann unbeschadet bei Tageslicht erwachen werden. Doch dazu kommt es nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Waffe in der Hand bereitet ihr euch auf das Ende vor, als ihr bemerkt, dass sich eine Person auf der Lichtung befindet. Als diese näher kommt, erkennt ihr im fahlen Licht, dass es eine Frau mit einem Bogen ist. „Ich dachte mir bereits, dass ihr Hilfe nötig haben werdet“, spricht euch eine vertraute Stimme an.

Die Frau ist Idril, die Gemahlin des Greifenwächters. Als Elfe ist sie die einzige, die das Geheimnis der Blütenjungfern kennt. Daher bestärkt sie auch die Bauern in ihrem Aberglauben, denn das Wohl der kleinen Feen liegt ihr sehr am Herzen. Ob sie den Helden verrät, was hier vorgeht, wird stark von der Gruppe und ihrem Verhalten abhängen. Sind in der Gruppe Elfen oder Halbelfen und haben die Helden bislang tapfer gekämpft, wird sie ihnen eher das Geheimnis anvertrauen, als einer eher dunklen Gruppe. Einem Schwarzmagier würde sie es jedenfalls nie verraten. Mit Idril zusammen können die Helden nun den Weg zurück zur Straße nehmen, tatsächlich dauert es kaum fünf Minuten. Die Blütenjungfern beenden ihre Zauberei. Jeder Held, der bislang glaubte verletzt zu sein, stellt nun fest, dass ihm nichts geschehen ist. Ist der Weg erreicht, verabschiedet sich die Elfe von den Helden um zur Burg zurück zu kehren. Der restliche Weg durch den Wald verläuft ereignislos und nach einer Stunde erreichen die Helden den Waldrand. Bis zur Burg ist es nun nur noch eine Meile.



DIE BEFREIUNG

Ähnlich wie beim ersten Mal sollten die Helden zunächst an die Burg heranschleichen, um dann zu einem geeigneten Zeitpunkt über die Mauer zu klettern. Auch wenn sie dabei keine Hilfe haben, ist es diesmal doch insofern einfacher, dass auf der Burg nur noch zehn Gardisten sind, von denen sechs Nachtwache haben. Zwei bewachen die Gefangenen im Kerker, zwei patrouillieren auf der Mauer und zwei bewachen den Burghof. Demnach sollte es nicht zu schwer sein in die Burg zu gelangen. Ist diese erste Hürde überwunden gibt es mehrere Vorgehensweisen, die in Frage kommen:

- Die Helden versuchen unauffällig bis zum Kerker zu gelangen, überwältigen die beiden Wachen und befreien die Gefangenen. Um die restlichen Wachen brauchen sie sich dann nicht mehr zu kümmern.
- Die Helden überwältigen zunächst die Wachen auf der Mauer, dann die Wachen im Hof und schließlich die im Kerker.
- Die Helden beginnen sofort ein Gefecht mit Waffengeklirr gegen die erste Wache, die sie sehen. Die restlichen Wachen sind nun gewarnt und versammeln sich zunächst, bevor sie eingreifen. Nach 15 KR bekommen es die Helden mit den restlichen Nachtwachen zu tun, weitere 10 KR später erscheinen auch die vier Tagwachen, die etwas schlechter gerüstet sind, da sie ja geschlafen haben.

Die Gefangenen, 32 an der Zahl von denen 20 einsatzfähig sind, werden hinter Schloss und Riegel gehalten, dennoch sind sie leicht zu befreien, wenn man den Schlüssel zu den Zellen besitzt. Diesen hat einer der beiden Kerkerwachen bei sich. Alternativ können die Helden auch versuchen, die Wachen kurzzeitig wegzulocken und die Gefangenen dann mittels Zauberei oder Dietrichen zu befreien. Die beiden Wachen im Kerker wären jedenfalls recht leicht abzulenken, da sie sich seit Stunden bei Karten und verdünntem Wein langweilen. Um das Schloss mit Dietrichen zu öffnen bedarf es einer Probe auf Schlösser knacken +6, ein Foramen würde 8 ASP kosten.

Wie auch immer die Helden die Gefangenen befreien, diese bewaffnen und rüsten sich, um die Burg von weiteren Gegnern, die sich noch in den Gebäuden befinden mögen, zu befreien. Das Kommando über die Truppe führt Korporalin Herdlinde von Zollhaus, da der Burgherr, Ritter Fuchstreu Finstertann von Aarberg tot ist und der Weibel zu den schwerer verletzten gehört. Viel Zeit verliert man nicht durch Höflichkeiten, den Helden wird zwar für die Befreiung gedankt, aber dann geht man auch schon wieder zum Geschäft über. Die 20 einsatzfähigen Soldaten und Soldatinnen schwärmen in Gruppen aus und durchsuchen die Burg. Auch die Helden dürfen sich daran beteiligen. Wenn Ihre Gruppe bis dahin schon genug einstecken musste, halten Sie sie ruhig aus nennenswerten Kämpfen heraus, die Soldaten sind durchaus in der Lage, die Burg gänzlich zu erobern. Allerdings wäre es gut, wenn die Helden den sich noch im Herrenhaus befindlichen Südländer selber stellen würden. Wenn die Helden also das Hauptgebäude untersuchen, können sie folgendes erleben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt bereits einige Räume des Hauptgebäudes durchsucht, als ihr verdächtige Geräusche hinter einer Tür hören

könnt. Noch bevor ihr überhaupt reagieren könnt, öffnet sich die Tür und ein Südländer kommt heraus, beladen mit allerlei Material, das er teilweise in einem Sack verstaut hat, teils lose auf dem Arm trägt. „Holla! Lebend bekommt ihr mich nicht!“ ruft er, während er sein Gepäck fallen lässt und einen Degen und einen Dolch zieht.

Spezielle Informationen:

Wenn ein Held sich den Dolch genauer betrachtet, sieht er, dass es sich dabei um einen Mengbillar, einen Giftdolch, handelt.

Der Südländer ist natürlich Zornbrechts Alchimist und Bergbauspezialist Hesindiego Delazar. Er ist gerade erwacht und hat die Helden und die Soldaten auf dem Hof gesehen und ist sofort zu der Einsicht gelangt, dass es Zeit zum Verschwinden wird. Leider hat er zu viel Zeit damit verbracht, seine Ausrüstung und Unterlagen zusammenzupacken, so dass die Helden ihn, gerade als er verschwinden will, überraschen können. Delazar ist zwar kein Kämpfer von Beruf, aber er kann dennoch mit seinen Waffen umgehen und hat mehr als einen schmutzigen Trick auf Lager. In keinem Fall wird er sich von den Helden umringen lassen. Er bleibt ständig in Bewegung, nutzt alles was in Reichweite ist um sich einen Vorteil zu verschaffen und ist in erster Linie auf seine Flucht aus. Lassen Sie ihn alle Register ziehen um es ihren Helden so schwer wie möglich zu machen mit ihm fertig zu werden. Ob er dabei getötet wird, oder gar entkommt spielt dabei keine Rolle, nur eins darf in keinem Fall geschehen, dass er den Helden lebend in die Hände fällt und sie ihn dann befragen können. Sehen Sie daher zu, dass eventuelle Beherrscher in Ihrer Gruppe nicht zum Zuge kommen, sonst bekommen Sie spätestens im Nachfolgebund des Abenteuers Probleme. Im Notfall lassen Sie ihn aus dem Fenster stürzen (zweiter Stock, etwa 10 Schritt Höhe). Eine genaue Beschreibung Delazars mit seinen Fähigkeiten finden Sie im Anhang. Ist der Südländer tot oder gar geflohen, können und sollten die Helden seine Ausrüstung durchsuchen. Dabei können Sie den Helden durchaus die ein oder andere Kleinigkeit zukommen lassen, ein paar Dukaten, ein paar persönliche Gegenstände, teils einige Dukaten wert. Relevant ist allerdings ein Buch, das auf einem Lesepult liegt und dass der Schurke wohl deshalb nicht eingepackt hat, weil es im Folioformat gebunden ist und gut und gerne 10 Stein wiegen mag. Das Buch ist auf einer Seite aufgeschlagen, die sich mit der Gewinnung von Arkanium beschäftigt. Das Buch selber trägt den Titel „Über die magischen Metalle, ihre Gewinnung und Verarbeitung“, im Einband steht eine handschriftliche Widmung „Unserem lieben Hesindiego zum Tag des großen Schlafes, 328“. Diese Informationen sind wichtig im nächsten Band, sorgen Sie dafür, dass die Helden das Buch mitnehmen, oder sich zumindest Notizen machen. Sollten die Helden sich nicht an der Säuberungsaktion beteiligen, werden sie von den Soldaten irgendwann herbeigerufen um die Leiche des Südländers zu untersuchen, der offenbar versucht hat, sich aus seinem Fenster abzuseilen und dabei abgestürzt ist. Auch so werden die Helden auf das Buch stoßen.

TAKTISCHER RÜCKZUG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dämmt schon fast, als ihr auf dem oberen Wachturm ein Signalfeuer entzündet, das man auf jeden Fall bis Burg Greifenwacht sehen muss. Somit ist euer Teil der Arbeit getan. Die Truppen des Dunkelbrunnens werden nun in Kürze hier erscheinen um nach dem Rechten zu sehen und die Burg zurückzuerobern, doch wahrscheinlich werden sie zunächst einige Späher entsenden. Zumindes solange müsst ihr hier noch ausharren um diese gebührend zu begrüßen. Tatsächlich dauert es nur eine Stunde bis ihr am Waldrand zwei Reiter ausmachen könnt, die von dort versuchen die Lage einzuschätzen. Da die befreiten Soldaten auf der Burgmauer patrouillieren bietet sich euren Feinden ein stattlicher Anblick. Kurz darauf sind die Späher wieder verschwunden. Ihr habt nun die Gelegenheit, die Burg zu räumen und die Soldaten, Bediensteten und Verwundeten nach Greifenwacht zu bringen.

Natürlich kann man nicht die Straße durch den Wald nehmen, da man so den Feinden direkt in die Arme laufen würde, aber die Soldaten sind zum Glück ortskundig genug, um andere, wenig benutzte Wege zu kennen, auf denen die Helden ihre Trup-

pe sicher zur anderen Burg bringen können. Wären nicht die ganzen Verletzten zu transportieren, wäre dies auch ein recht einfaches Unterfangen, doch so gestaltet es sich etwas schwierig. Möglicherweise können die Helden hier die ein oder andere Idee beisteuern. Pferde gibt es lediglich zwei Stück auf der Burg, den Rest hat die Truppe des Dunkelbrunnens mitgenommen. Geben Sie den Helden hier das Gefühl Verantwortung zu tragen. Da die Helden die Befreier sind, hört man im Allgemeinen auf sie, wenn die Pläne nicht gar zu irrsinnig sind. Mit den Verletzten, Bediensteten und deren Kindern müssen insgesamt fast 60 Personen in Sicherheit gebracht werden. Der Weg führt durch die südlichen Ausläufer des Finstertanns, der jetzt bei Tageslicht nicht mehr ist als ein gewöhnlicher Wald. Mit den Verletzten dauert die Reise etwa vier bis fünf Stunden. Ist Burg Greifenwacht erst einmal erreicht, wird den Neuankömmlingen und den Helden ein freudiger Empfang bereitet. Die zwanzig Mann Verstärkung sind gern gesehene Gäste, die die Ausfälle der Schlacht mehr als kompensieren. Im Lauf des Tages treffen auch noch Hauptfrau Ilfwudde von Breitenbach und das Sinopjer Banner ein, womit nun etwa 100 Verteidiger die Burg besetzt halten, zu viele, als dass des Dunkelbrunnens dezimierte Truppen noch einmal die Mauern stürmen könnten.

DER LOHN DER MÜHEN

Wenn Sie nicht vorhaben, der alfanischen Intrige im Nachfolgebund **Dunkle Spuren** auf den Grund zu gehen, endet das Abenteuer hier für die Helden. Der Greifenwächter wird den Helden zwar keine Belohnung geben, dafür hat er zu wenig Gold, aber er dankt den Helden für ihre Leistung und verspricht ihnen, sie lobend beim Baron zu erwähnen. So haben die Recken zumindest einige wertvolle Kontakte in der Region geknüpft. Allenfalls können sie den Helden, wenn das Abenteuer nicht fortgesetzt wird, 20 Dukaten pro Kopf zukommen lassen. Darüber hinaus gibt es noch Abenteuerpunkte in folgender Höhe pro Held:

Für die Erkundung der Burg Finstertann:

- 100 AP wenn die Helden hervorragende Arbeit geleistet haben und auf Linnerts Hilfe nicht angewiesen waren
- 60 AP wenn die Helden das geleistet haben, was man erwarten konnte
- 0 AP wenn die Helden es (fast) verpfuscht haben



Für das Gefecht auf Burg Greifenwacht:

- 100 AP wenn die Helden das Szepter in die Hand genommen haben und sich um alles notwendige gekümmert haben
 - 70 AP wenn die Helden tapfer gekämpft haben
 - 20 AP wenn sie sich nur das Allernötigste tun
 - 0 AP wenn sie sich aus allem Ärger herausgehalten haben
- Für die Rückeroberung der Burg Finstertann:
- 100 AP wenn die Helden die Befreiung und Evakuierung optimal durchgeführt haben
 - 70 AP wenn es die Helden aus eigener Kraft geschafft haben
 - 30 AP wenn die Helden es nur aus Meistergnade geschafft haben
 - 0 AP wenn sie es gründlich vermasselt haben (in diesem Fall sind sie wahrscheinlich eh tot)
- Zusätzlich können Sie bis zu 100 AP für gutes Rollenspiel vergeben.

ΑΠΗΛΑΓ I

ΑΛΛΕΡΛΕΙ ΓΕΓΝΕΡ VΠD ΡΟΤΕΠΤΙΕΛΛΕ ΦΕΙΠΔΕ

Die gewöhnlichen Truppen des Dunkelbrunnens sind keine Helden. Ihre Stärke ziehen sie aus ihrer Masse. Zu Beginn der Schlacht hat der Baron etwa 160 Mann, davon sind 140 normale Soldaten und Söldner mit folgenden Werten:

Die Truppen des Barons

INI 7+W6 AuP 32 LeP 32 RS 4 KO 13

Schwert/Streitaxt: DK N AT 13 PA 13 TP 1W+4

GS 5 MR 3

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag

Die einfachen Söldner und Gardisten wissen, wann man sich zurückziehen sollte (LE < 12)

Von einem härteren Schlag sind die Unteroffiziere der gegnerischen Armee. Allesamt sind es erfahrene Streiter, die einem Helden durchaus gefährlich werden können. Von diesen Gegnern stehen Ihnen als Meister zu Beginn knapp 20 zur Verfügung.

Die Unteroffiziere

INI 11+W6 AuP 37 LeP 35 RS 5 KO 15

Schwert/Streitaxt: DK N AT 16 PA 14 TP 1W+5

GS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit

Einem der drei Hauptmänner im Gefecht zu begegnen wird den Helden wohl nicht vergönnt sein, da diese sich im Hintergrund halten und Befehle geben. Nutzen Sie diese sehr gefährlichen Gegner mit Bedacht. Vielleicht wollen Sie ja die Schlacht um die Burg etwas in die Länge ziehen und mit Kommandounternehmen würzen. Dann könnten die Helden schon einem der Hauptleute begegnen.

Die drei Hauptmänner

INI 11+W6 AuP 39 LeP 38 RS 5 KO 15

Schwert: DK N AT 18 PA 17 TP 1W+7

GS 6 MR 5

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Finte, Wuchtschlag, Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Halbschwert, Schildkampf I, Binden, Meisterparade

PERSÖPLICHE ΓΕΓΝΕΡ VΠD ΦΕΙΠΔΕ

HESINDIEGO BOROMEQ AVGVSTQ ΠOSTRQMO YVAPI DELAZAR

Delazar ist Zornbrechts Alchemist und Bergbauspezialist. Er hat ein klassisches, südländisches Äußeres und spricht mit rollendem, alafanischen Akzent. Die Helden werden ihm zweimal begegnen, einmal bei ihrer Erkundung der Burg, das zweite Mal bei deren Eroberung.

Hesindiego Delazar

INI 14+W6 AuP 39 LeP 36 RS 1 KO 13

Degen: DK N AT 16 PA 15 TP 1W+3

Giftdolch: DK H AT 14 PA 13 TP 1W+1

Wurfmesser: FK 21 TP 1W

GS 7 MR 6

Sonderfertigkeiten: Finte, Scharfschütze, Meisterparade, Parierwaffen I, Kampfflexe

Delazar wird im Kampf alle Register ziehen, wie Finten, Giftdolch, Wurfmesser, Kerzenständer als Parierwaffe und Wurfgeschoss, oder Gegner mit Mantel ablenken.

BARON JANN WEIßENBRÜCK VON FALKEHORST-DUNKELBRUNN

Der Baron ist Herr über die Nachbarbaronie Dunkelbrunn. Seit fast zwanzig Jahren herrscht er über das kleine und ärmliche Dorf Dunkelbrunn, das tief in der Roten Sichel liegt. Selbst an dem Maßstab der Sichelwacht gemessen ist seine Baronie eher arm zu nennen und hat nur etwa tausend Untertanen. Das Angebot der APAnfänger, das Finstertanntal zu übernehmen und mit ihrer Hilfe die alte Arkaniummine auszubeuten, war daher für ihn zu verlockend um widerstehen zu können. Obwohl er auf der Seite der Schurken steht, hat er doch die Gebote der Ehre nicht vergessen.

Der Baron von Dunkelbrunn

Größe: 1,85 Schritt

Alter: 46

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: grau

INI 13+W6

PA 18

LeP 42

RS 5

KO 16

Schwert: DK N

AT 19

TP 1W+6

GS 6

AuP 44

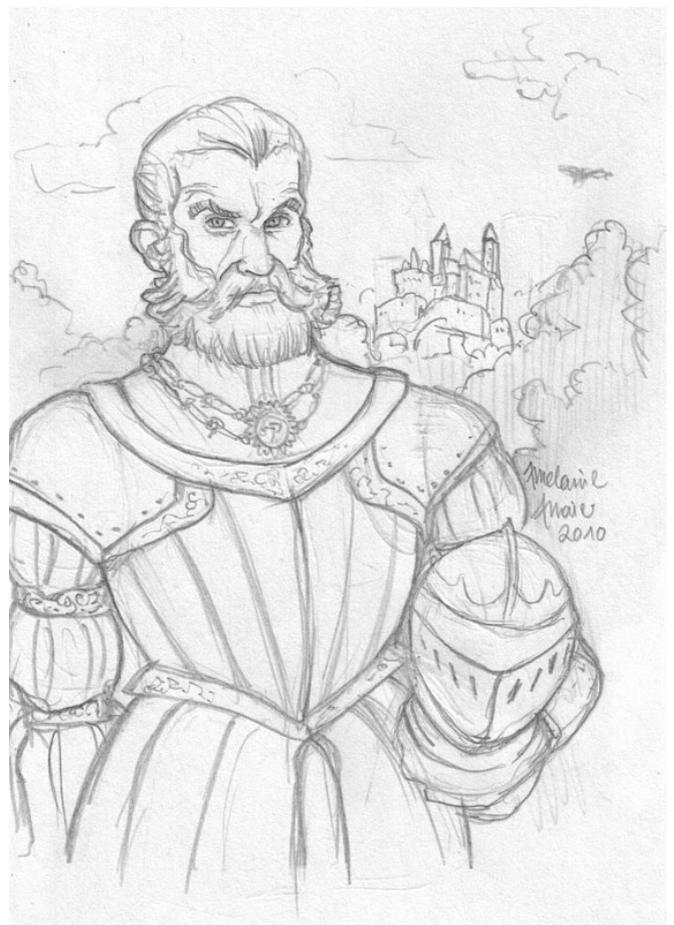
MR 7

Vorteile: Zäher Hund, Eisern

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Rüstungsgewöhnung II, Aufmerksamkeit, Kampreflexe, Gezielter Stich, Klingenwand, Ausfall, Binden, Gegenhalten, Meisterparade, Waffenspez. Langschwert

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12, Reiten 12

Verwendung im Spiel: Dem Baron werden die Helden in diesem Teil nicht persönlich entgegentreten, dennoch sei er hier erwähnt, da er ja eine Hauptfigur in der Geschichte ist und in Teil 2 noch eine Rolle spielen wird.



ANHANG II

DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN

LINNERT ANGRIST JARGOLD ESCHENSTEIN VON GREIFENWACHT

Der Greifenwächter ist ein Ritter der Balihöer Schule. Bevor er zum Edlen ernannt und Herr der Burg wurde, war er genauso ein Abenteurer wie die Helden. Seine Taten sind vielerorts bekannt, nur werden die Helden kaum von ihm gehört haben. Seine Erfahrungen sammelte er in Gesellschaft einiger weiterer Streiter, von denen einer in diesem Band eine Rolle spielt, im Orkkrieg und im Kampf gegen Borbarad. Da er selber jahrelang für Recht und Ordnung gestritten hat und das meistens ohne Lohn, bietet er auch keine Bezahlung an. Abgesehen davon würde das sein Gut auch gar nicht ermöglichen, zu gering sind die Einnahmen über die er als Privatmann verfügt.

Der Edle von Greifenwacht

Größe: 2,00 Schritt **Alter:** 32
Augenfarbe: blau **Haarfarbe:** blond
INI 15+W6 **LeP** 44 **AuP** 43 **RS** 7 **KO** 16
Kriegsbeil: DK N **AT** 21 **PA** 16 **TP** 1W+8
Zweihänder: DK NS **AT** 22 **PA** 19 **TP** 2W+7
GS 5 **MR** 6

Vorteile: Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung II

Nachteile: Vorurteile (Goblins)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Rüstungsgewöhnung II, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Kampfgespür, Ausfall, Meisterparade, Waffenspez. Zweihänder, Waffenspez. Kriegsbeil, Waffenmeister Zweihänder, Befreiungsschlag, Niederwerfen

Herausragende Talente: Schleichen 12, Sich verstecken 12, Klettern 12, Kriegskunst 14, Sinnenschärfe 12

Verwendung im Spiel: Linnert ist ein klassischer Weidener Ritter, ohne Schnörkel, aber mit einer guten Portion Humor. Als jemand, der sich jahrelang um alles selber kümmern musste, fällt es ihm sichtlich schwer, Verantwortung zu delegieren.

Präsentieren Sie Ihren Helden den typischen Streiter für das Gute, aber achten Sie darauf, ihn nicht idealistisch und dumm darzustellen.

IDRIL SILBERSCHWINGE

Die Frau des Greifenwächters ist eine waschechte Aelfe aus dem Kvilltal. Die Geschichte von ihr und Linnert wäre zu umfangreich um sie hier zu erzählen. Mit dem Greifenwächter ist sie seit einigen Jahren vermählt, ein Kind haben sie aber noch nicht zusammen.

Idril Silberschwinge

Größe: 1,76 Schritt **Alter:** ?
Augenfarbe: graublau **Haarfarbe:** schwarz
INI 15+W6 **LeP** 27 **AuP** 29 **RS** 1 **KO** 12
Jagdmesser: DK H **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W+1
Elfenbogen: FK 25 **TP** 1W+5
GS 8 **MR** 10 **AeP** 52

Vorteile: Astrale Regeneration II, Vollzauberer, Dämmerungssicht, Feenfreund

Nachteile: Weltfremd (Götter)

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Waffenspez. Elfenbogen, Scharfschütze

Herausragende Talente: Schleichen 14, Sich verstecken 15, Reiten 11, Singen 16, Musizieren 14

Herausragende Zauber: Bannbaladin 13, Spurlos 10, Sensibar 14, Chamaelioni 9, Balsamsalabunde 10, Blitz dich find 11, Fulminictus 8, Falkenaue 12, Armatrutz 8, Solidirid 10

Verwendung im Spiel: Idril ist gegenüber Fremden eher zurückhaltend, ansonsten aber offen und warmherzig. Ihr Gesang bezaubert fast jeden. Wenn es sein muss kämpft sie mit Magie und Bogen, dann aber gnadenlos.



ERLWOLF VON SCHWARZENBINGE, WEIBEL DER BURGGRANISON

Der Weibel der Truppe ist ein alte Haudegen. Seit zwanzig Jahren ist er bei der Truppe, demnach kennt er jeden im Banner persönlich. Der erste Zug des Banners, 10 Soldaten, untersteht ihm direkt.

Erlwolf von Schwarzenbinge

Größe: 1,92 Schritt **Alter:** 38

Augenfarbe: blau **Haarfarbe:** hellbraun

INI 13+W6 **LeP** 42 **AuP** 43 **RS** 6 **KO** 17

Langschwert: DK N **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W+7

GS 5 **MR** 4

Vorteile: Eisern, Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam)

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wafenspez. Langschwert, Wuchtschlag, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

Herausragende Talente: Kriegskunst 13, Zechen 9, Reiten 12, Selbstbeherrschung 13

Verwendung im Spiel: Erlwolf wirkt meistens mürrisch, kann aber bei einem Umtrunk und dem richtigen Thema auftauen. Er ist das Befehlen gewohnt. Die Truppe hat gehörigen Respekt vor ihm. Seine Muskeln sind enorm. Verwenden Sie ihn als militärischen Ansprechpartner für Helden, denen Linnert zu vornehm ist.



WELDMAR VON ERLHEIM, KORPORAL DES ZWEITEN ZUGES

Korporal Weldmar ist ein typischer Weidener. Seine Ansichten zu den meisten Themen sind eher rückständig, provinziell, was auch daher rührt, dass er die Sichelwacht noch nie verlassen hat. Die Helden geraten zu Beginn des Abenteuers mit ihm in Streit.

Weldmar von Erlheim

Größe: 1,73 Schritt

Alter: 29

Augenfarbe: eisblau

Haarfarbe: strohblond

INI 13+W6 **LeP** 36 **AuP** 38 **RS** 4 **KO** 15

Streitaxt: DK N **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+5

GS 6 **MR** 3

Vorteile: Eisern

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam), Jähzorn 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I

Herausragende Talente: Kriegskunst 10, Zechen 10, Reiten 10, Selbstbeherrschung 11

Verwendung im Spiel: Nach der Bestrafung wird er den Helden nicht sehr freundlich gegenüber treten. Sie müssen sich schon bemühen, um ihn als Freund zu gewinnen. Ausländern steht er sehr misstrauisch gegenüber. Verwenden Sie ihn, um den Helden die gesellschaftliche Rückständigkeit der Gegend zu verdeutlichen.

ERDGDARD VON FUCHSENGRIMM, KORPORALIN DES DRITTEIN ZUGES

Erdgard ist wegen ihres Alters und ihres Verhaltens so etwas wie die Mutter der Kompanie. Nach dem Tod des Weibels bekommt sie dessen Posten.

Erdgard von Fuchsengrimm

Größe: 1,61 Schritt

Alter: 49

Augenfarbe: braun

Haarfarbe: dunkelblond/grau

INI 13+W6 **LeP** 35 **AuP** 34 **RS** 4 **KO** 14

Morgenstern: DK N **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+5

GS 6 **MR** 4

Vorteile: Zäher Hund

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I

Herausragende Talente: Kriegskunst 12, Reiten 11, Selbstbeherrschung 13

Verwendung im Spiel: Meistens stampt sie energisch auf jemand zu, tippt ihm mit dem Finger auf die Brust und sagt nur etwas wie: „Du! Mitkommen!“ Ihre Führung ist hart, sehr hart. Sie wird zwar fast gefürchtet, die Truppe liebt aber „Die Mutter des Banners“. Ihre Erfahrung macht sie sehr wertvoll, sogar der Weibel holt sich bei ihr Rat. Auf der anderen Seite versteht sie es, wie kaum jemand anderes Trost und Mut zu spenden. Meistens ist sie aber eher wortkarg.

GELDOR SCHMIEDEMANN, KORPORAL DES VIERTEN ZUGES

Wie man an seinem Namen erkennen kann, ist Geldor ein Stadtmensch, den es zur Truppe in die Sichel verschlagen hat. Da er aus Trallop stammt, ist er offener als die meisten Landbewohner.

Geldor Schmiedemann

Größe: 1,82 Schritt **Alter:** 34
Augenfarbe: braun **Haarfarbe:** schwarz
INI 13+W6 **LeP** 36 **AuP** 37 **RS** 4 **KO** 14
Schreitaxt: DK N AT 17 PA 14 TP 1W+6
GS 6 **MR** 3
Vorteile: Eisern

Nachteile: Prinzipientreue (Gehorsam)

Sonderfertigkeiten: Waffenspez. Streitaxt, Wuchtschlag, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung I

Herausragende Talente: Kriegskunst 9, Zechen 8, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10

Verwendung im Spiel: Geldor ist offen und lacht gerne. Beim Karten- oder Würfelspiel ist er allerdings nicht zu unterschätzen. Mit ihm können die Helden schnell ins Gespräch kommen. Seine Liebe gilt seiner Waffensammlung einfacher Beutewaffen, darunter auch seltene Stücke, wie ein maraskanischer Nachtwind, eine Byakka, ein Arbach, ein Khunchomer und sogar ein zwergischer Lindwurmschläger. Teile wie Rondrakamm, Doppelkhunchomer, Felsspalter, Streitaxt oder Wolfsmesser hätte er auch noch gerne. Wenn die Helden wieder aufbrechen, bittet er sie vielleicht, ihm etwas mitzubringen, wenn es möglich sein sollte. Oft sieht man ihn Zigarren nach Art der Mohas rauchen, oder mit seinem Glücksbringer, einer Hasenpfote spielen. Verwenden Sie ihn, um den Unterschied zwischen dem eher bornierten Land-Weidener und der liberaleren Stadtbevölkerung herauszustellen. Dennoch ist er in seinen Ansichten nicht auf dem Stand eines Garethers oder Horasiers.

FIRRE VON SILBERSTEIN, KORPORALIN DES FÜNFTE ZUGES

Firre ist die Jüngste unter den Unteroffizieren. Ihr Zug besteht aus Bogenschützen, die bei der Belagerung der Burg wertvolle Dienste leisten, aber dafür fast komplett aufgegeben werden. Sie kommt aus dem kleinen Dorf Finstertann, nahe der Burg. Sie badet gerne in einem nahen Teich, selbst wenn das Wasser eiskalt ist.

WEITERE PERSONEN

Alle weiteren Beteiligten aufzuzählen würde sicher den Rahmen sprengen, daher seien nur noch ein paar Gardisten und Bedienstete erwähnt, die Sie bei Bedarf einsetzen können.

Gardisten:

- Ailgrimm von Zweibuchen, Alter 33, 1. Zug, ehemaliger Maraskankämpfer
- Gille von Hirschsprung, Alter 22, 2. Zug, könnte sich für ihren Zug entschuldigen
- Ilmbold Blaufrau, Alter 45, 5. Zug, ewiger Nörgler
- Derling von Beornspfort, Alter 17, 4. Zug, neugieriger Jungspund
- Farnlieb von Eichenwald, Alter 26, 3. Zug, ist leicht zu haben
- Birscl von Birkensee, Alter 31, 5. Zug, Typ große Schwester



Firre von Silberstein

Größe: 1,78 Schritt **Alter:** 25
Augenfarbe: grün **Haarfarbe:** blond
INI 15+W6 **LeP** 34 **AuP** 33 **RS** 3 **KO** 13
Schwert: DK N AT 16 PA 12 TP 1W+4
Langbogen: FK 24 TP 1W+6
GS 8 **MR** 6

Vorteile: Gutaussehend, Balance

Nachteile: Prinzipientreue (Keuschheit)

Sonderfertigkeiten: Waffenspez. Langbogen, Finte, Rüstungsgewöhnung I, Schnelllader, Scharfschütze, Kampfreflexe

Herausragende Talente: Kriegskunst 9, Zechen 8, Reiten 10, Selbstbeherrschung 10

Verwendung im Spiel: Firre ist sehr zurückhaltend und bescheiden, weiß sich aber mit Worten zu wehren. Da sie ein Gelübde abgelegt hat, wird sie jede Annäherung abweisen, so ein Held sich nicht sehr anstrengt. Dabei sieht sie soooo gut aus. Im Kampf entfaltet sie aber ihr volles Potential.

Gesinde, Bedienstete, Handwerker, Unfreie, Kinder:

- Bruder Tannfried von Anderath, Alter 32, Laienbruder der Peraine, trinkt gerne
- Meister Naul von Finstertann, Alter 41, guter Schmied, abergläubig
- Maribert von Finstertann, Alter 8, naseweiser Sohn
- Algrid von Finstertann, Alter 6, stumme Tochter
- Walpurga von Tannengrund, Alter 22, dralle Magd, abergläubig, naiv
- Feenholde von Lautwasser, Alter 29, Pferdemaagd, sehr lustern
- Lingmar, Alter 62, Großväterchen
- Hechtruda, Alter 51, geplagtes Mütterchen
- Enn, Alter 16, verehrt jeden Helden

ZITATE

Hier noch ein paar typische Zitate der Beteiligten, die Sie ihnen bei passender Gelegenheit in den Mund legen, oder sich daran inspirieren lassen können.

Linnert:

„Kommt, gehen wir einen Bären schießen, Verzeihung, Waldemar...“
„Dreckige Rotpelze! Hätte ich mehr Männer würde ich das Tal ein für allemal säubern!“

Idril:

„Wie wollt ihr den Weg finden, wenn ihr nicht versteht?“
„Träumt was Schönes, Träume werden manchmal wahr.“
„Ihr Menschen denkt zuviel und darum versteht ihr nicht.“

Erlwulf:

„Habt ihr nichts zu tun?“
„Los, fünf Mann auf den Wehrgang, aber fix, faules Pack!“

Weldmar:

„Na los Jungs, die packen wir uns!“
„In Ordnung Jungs, wir haben sie im Sack!“
„Scheiß Söldnerpack!“

Erdgard:

„Aufstellung! Aber marsch!“
„Schmutzig! Knopf annähen! Stiefel putzen!“

Geldor:

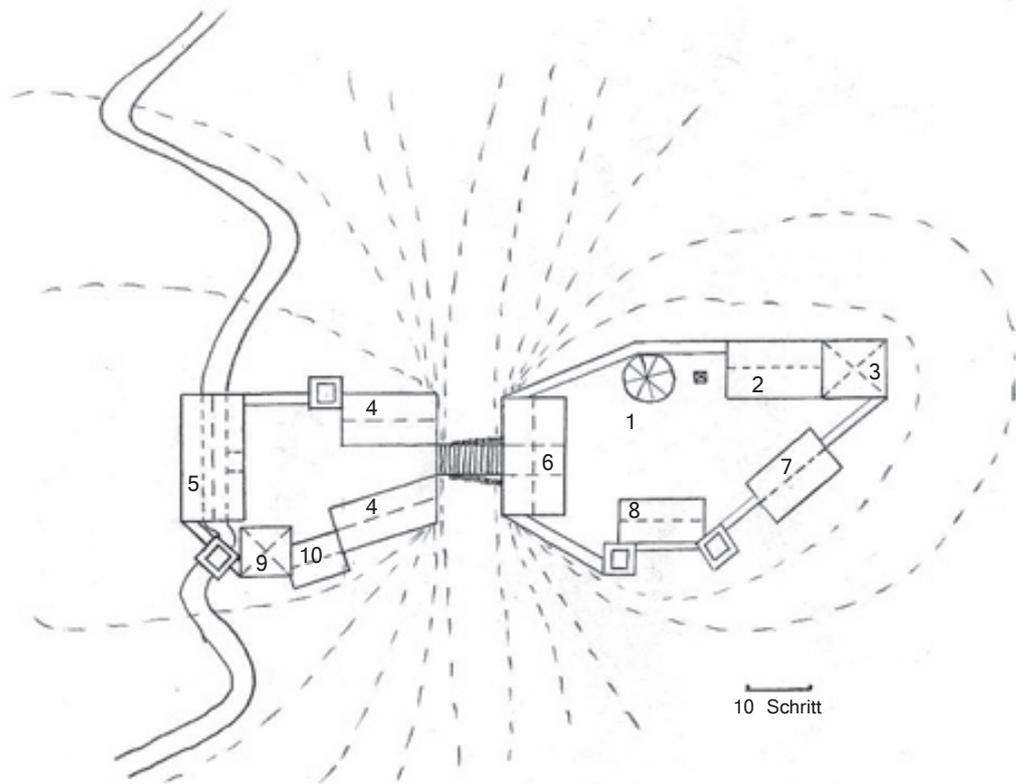
„Kennst du den schon? Geht ein Ork in die Schule...hahaha“
„Darf ich mal eure Waffe sehen? Schönes Stück, wäre was für meine Sammlung.“

Firre:

„Also das halte ich nicht unbedingt für die beste Lösung.“
„Männer! Nichts im Kopf, nur alles in der Hose...“
„Werd' erst mal erwachsen!“

ANHANG III

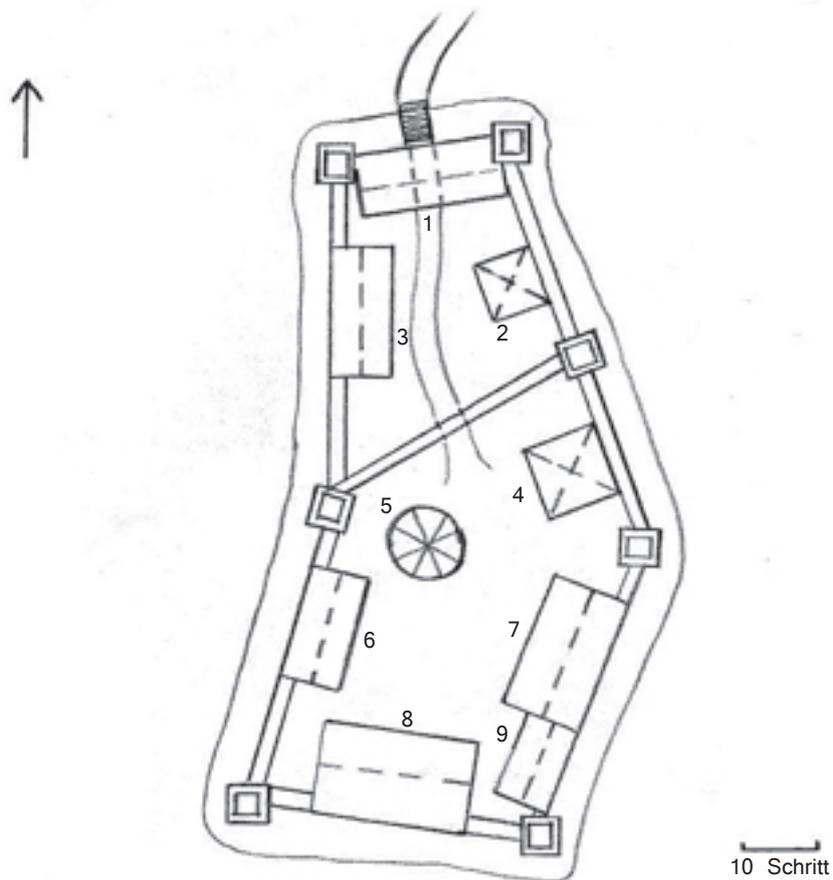
BURG GREIFENWACHT



- 1: Bergfried
- 2: Truppenhaus, 2 Stockwerke
- 3: Greifenturm, 5 Stockwerke (Gästequartiere, Kerker)
- 4: Ställe
- 5: Zolltorhaus, 3 Stockwerke (Zollstation)
- 6: Torhaus, 2 Stockwerke (Gericht, Rondrakapelle)

- 7: Herrenhaus, 3 Stockwerke
- 8: Lagerhaus, 2 Stockwerke
- 9: Handwerkerturm, 5 Stockwerke (Bäcker, Schmiede, Tischlerei, Wohnungen)
- 10: Gesindehaus, 3 Stockwerke

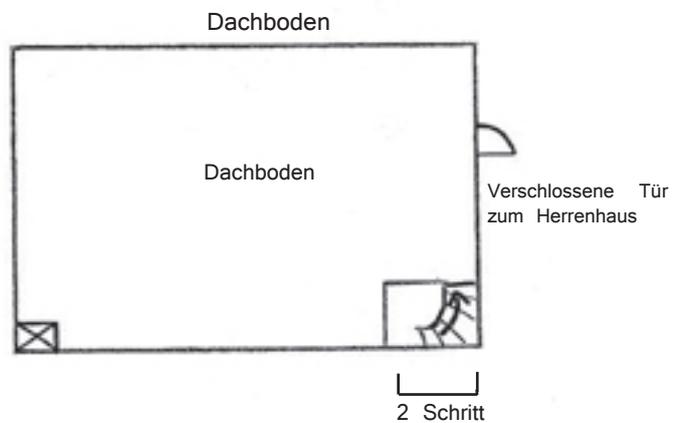
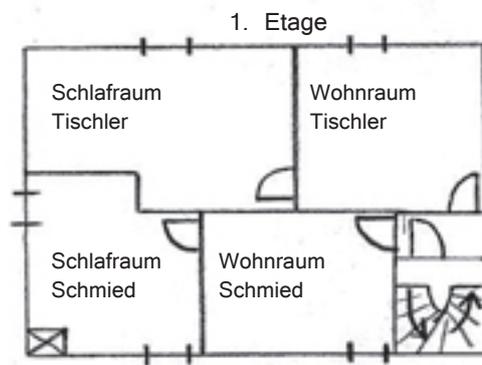
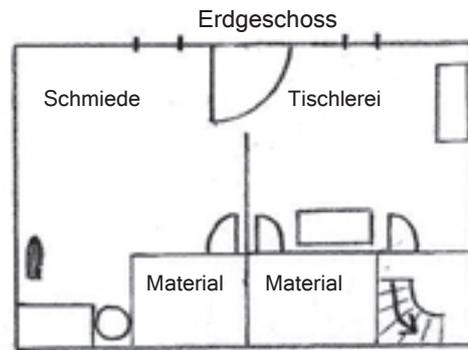
BURG FINSTERTAPP



1: Torhaus, 3 Stockwerke (Gericht, Kapelle, Travienschrein)
 2: Gesindeturm, 4 Stockwerke
 3: Ställe
 4: Finsterturm, 5 Stockwerke (Gästequartiere, Wachturm)

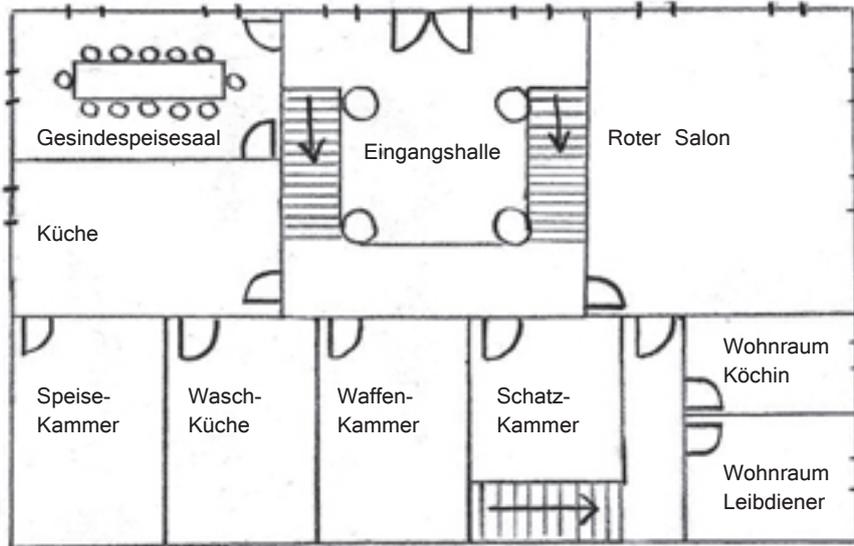
5: Bergfried
 6: Lagerhaus, 2 Stockwerke
 7: Herrenhaus, 3 Stockwerke
 8: Truppenhaus, 2 Stockwerke (Truppenquartiere, Kerker)
 9: Schreinerei/Tischlerei, 2 Stockwerke

SCHMIEDE / TISCHLEREI

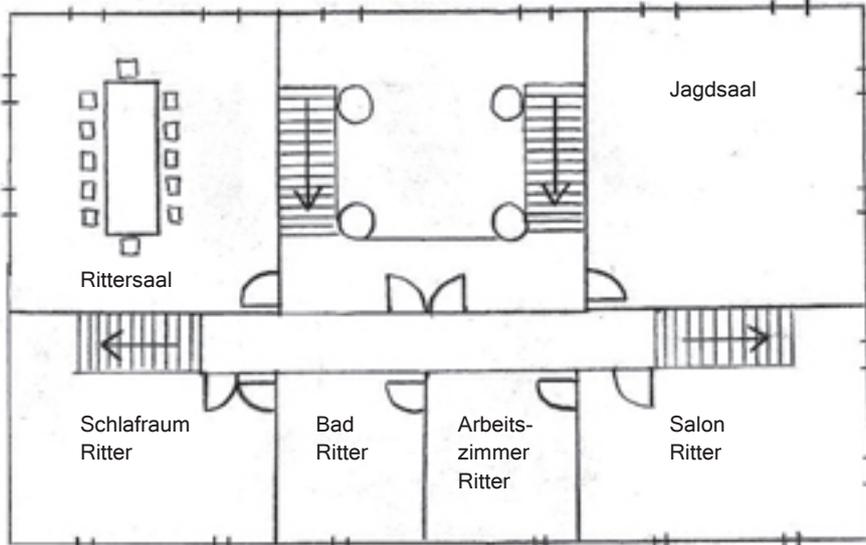


HERRENHAUS

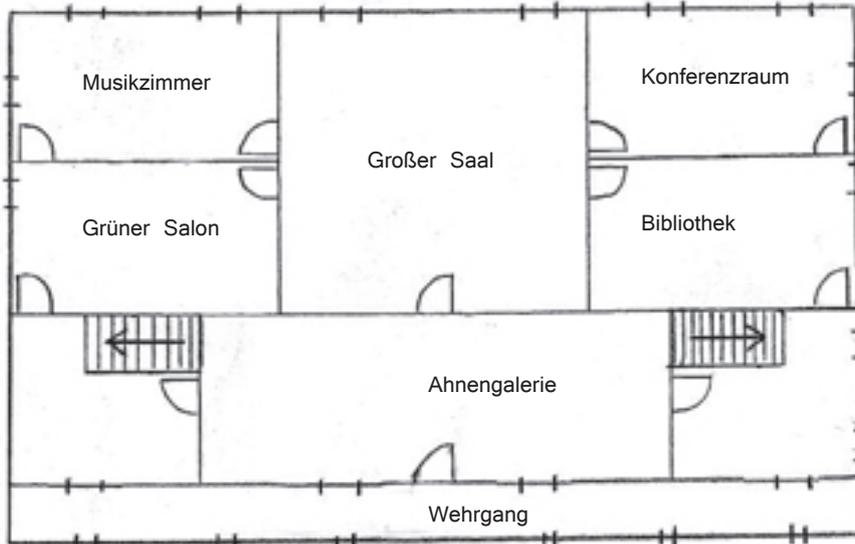
Erdgeschoss



1. Etage



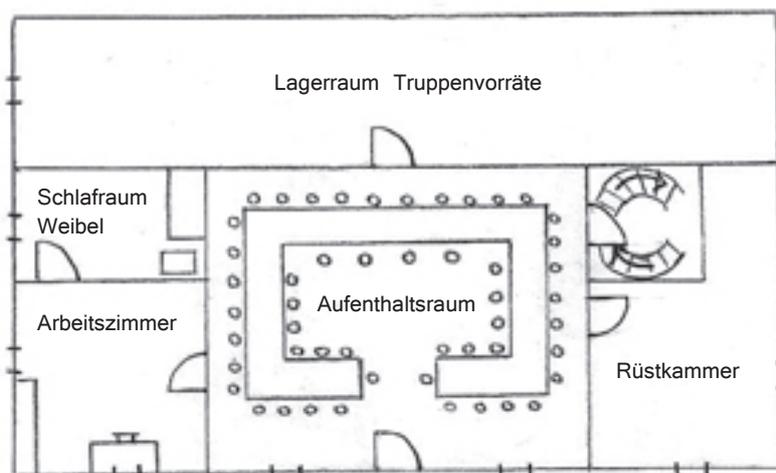
2. Etage



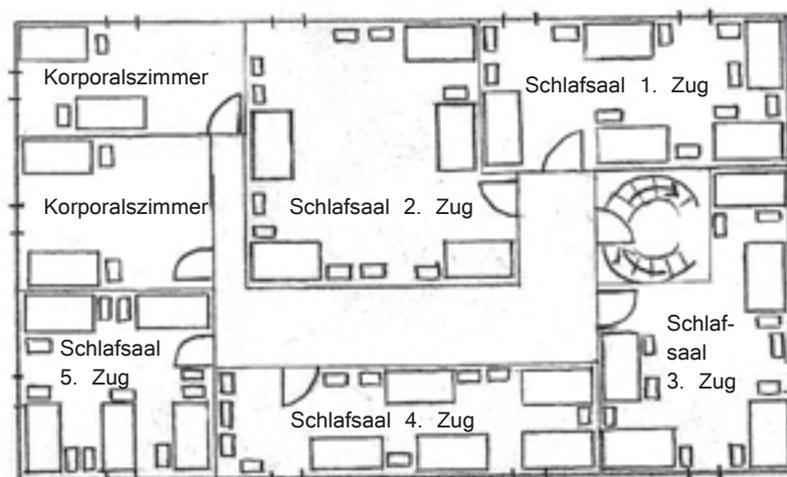
4 Schritt

TRUPPENHAUS

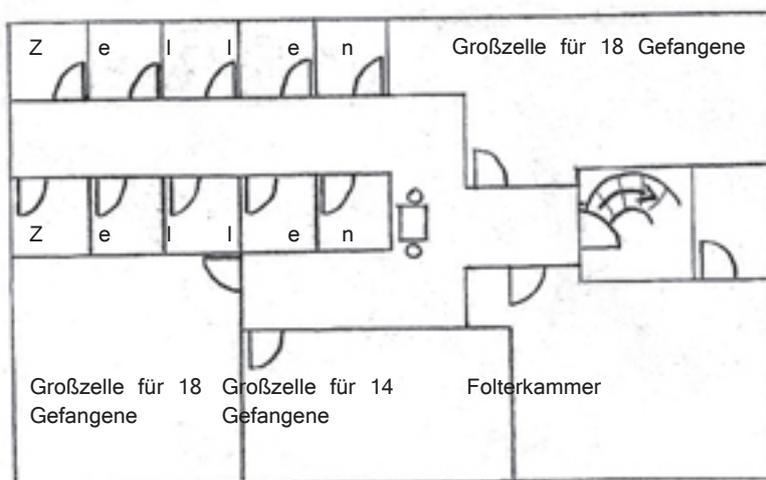
Erdgeschoss



1. Etage



Keller



4 Schritt

DAS FINSTERTAL

