

Handouts für das Abenteuer

„Mord auf Burg Tannenfels“

Inhalt:

- Karten der Burg ohne Meisterinformationen
- Tagebuch Baron
- Notizen von Yantur Tannhaus
- Wappen der Baronie von Tannenfels
- Tagebuch von Roback von Tannenfels
- Infotext für den verschütteten Helden

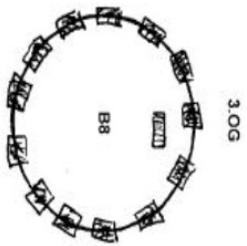
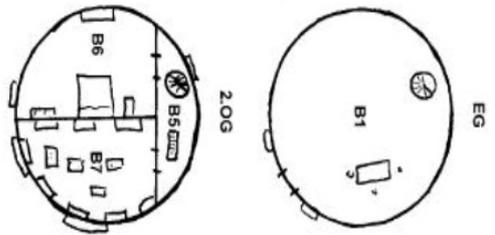
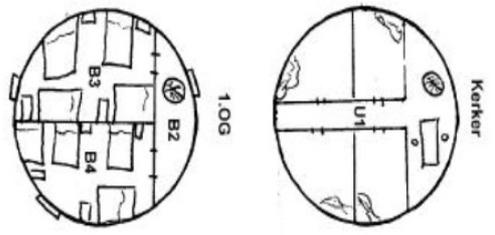
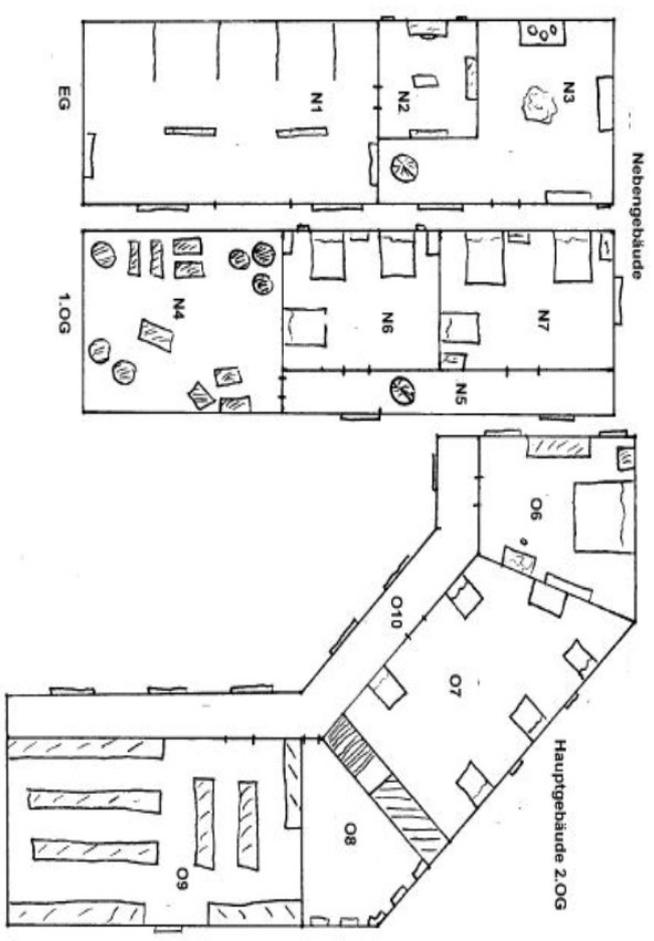
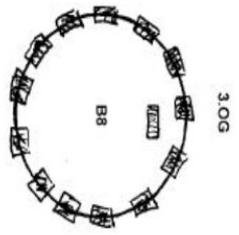
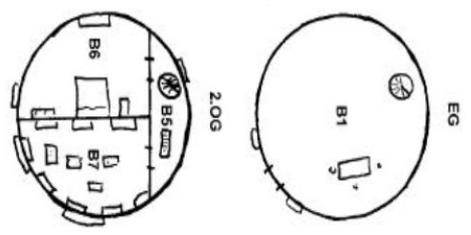
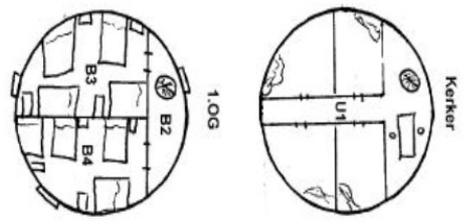
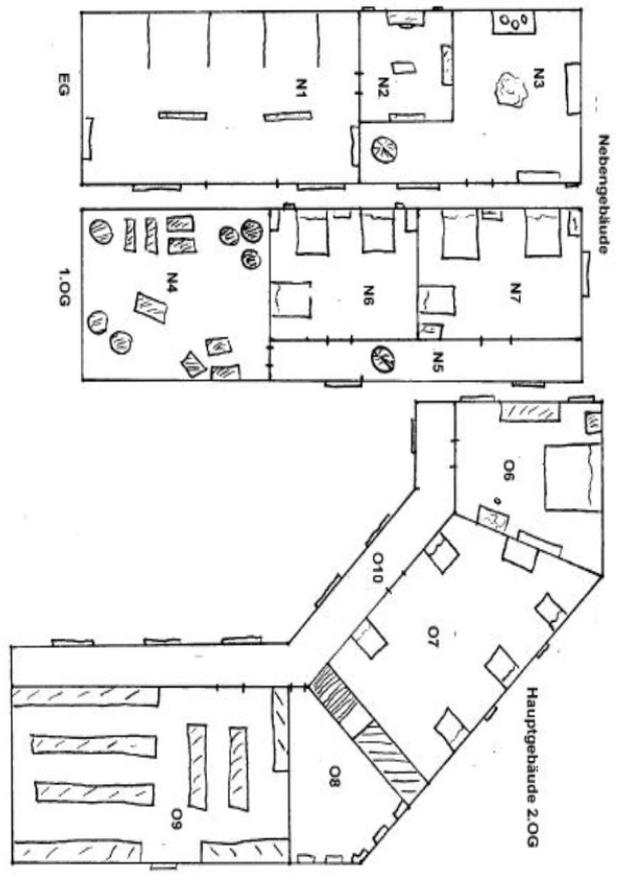
Hinweise zum Urheberrecht:

Angaben zum Abenteuer:
Mord auf Burg Tannenfels
ein DSA Gruppenabenteuer
für 3-5 Helden der Stufe 1-20
© 2001 by Mirko Krech
Schwarztag@web.de

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH
und werden mit freundlicher Genehmigung
im Rahmen des Selbstkostenvertriebs unkommerziell genutzt.
Die Erscheinungen haben nichts mit dem offiziellen Aventurien zu tun,
sind aber daran angelehnt. DSA Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH/
Text Mirko Krech. Alle Rechte vorbehalten. Verbreitung und
Vervielfältigung nur für privaten und nichtkommerziellen Gebrauch erlaubt,
ansonsten mit schriftlicher Genehmigung

Die Karten sind bearbeitete Version der Karten aus dem Abenteuer von Mirko Krech
Die Texte sind teilweise oder vollständig aus dem Abenteuer übernommen,
die Bilder und Grafiken sind gemeinfrei.

Karten für Helden



Tagebuch Baron

8. Rondra

Auf den Tag 10 Götterläufe ist es her, dass Boron meine Frau zu sich nahm. Meine schöne Celissa ist mir ein großer Trost gewesen in dieser schweren Zeit.

15. Rondra

Yantur meint, die große Jagt dieses Jahr könnte zu teuer werden. Doch das Firungefällige Treiben wird es auch dieses Jahr geben. Was soll dieser Geiz? Unsere Kassen sind doch wohl gefüllt!

21. Rondra

Celissa hat vom Krämer ein Kamelspiel mitgebracht. Unser kluger Yantur scheint ein Naturtalent zu sein.

28. Rondra

Zum Ersten mal konnte ich Yantur im Kamelspiel schlagen. Jeden Abend spielten wir bis spät in die Nacht. Ich befürchte jedoch, er hat mich nur gewinnen lassen, denn sein Spiel ist so geschickt wie das eines von Phex gesegneten.

5. Effert

Meine liebste Tochter spielte mir heute ein gar hesindgefälliges Lied auf ihrer Harfe, welches ihr ein Barde im Dorf beigebracht hat.

11. Effert

Der Wein den die Gäste aus der Baronie Heidlingen mitbrachten, war ein wirklich ausergewöhnlicher Tropfen.

18. Effert

Es wurde in Tannenwald ein Traviabund geschlossen, das Volk wächst und ist zufrieden. Es war eine große Freude der Feier bei zu wohnen, Wein und Gesang unterhielten jung und alt.

Notizen Yantur

Es ist etwas Seltsames im Gange auf Burg Tannenfels. Erst war es nur ein Gefühl, das aber immer stärker und beunruhigender wurde. Es handelt sich um Baron Ulfried. Jedesmal wenn ich ihm gegenüberstehe, denke ich, vor mir steht ein Fremder. Das alles hat vor etwa einem halben Jahr angefangen. Ich habe begonnen ihn genau zu beobachten und mir sind einige Dinge aufgefallen.

Früher z.B. liebte es der Baron seiner Tochter beim Harfespiel zuzuhören. Nun aber verlässt er immer den Raum, wenn Celissa von Tannenfels ihre wunderbare Kunst zeigt. Murmelt etwas von „er habe noch zu tun“ und kann gar nicht schnell genug wegkommen.

Dann fiel mir auf, dass er auf sein übliches Glas Wein verzichtete, das er stets nach dem abendlichen Mahl im Rittersaal zu sich nahm. Ich sprach ihn darauf an, doch er meinte nur, er wolle in Zukunft keinen Alkohol mehr trinken, da er gehört habe,

dass dies schädlich wäre.

Er ließ die diesjährige Treibjagd einfach abblasen, obwohl er ein begeisterter Jäger ist. Es war für ihn früher das schönste Ereignis des Jahres mit seinen adligen Freunden auf die Jagd zu gehen. Er murmelte nur, dass es zu teuer wäre, doch hatte ihn das vorher nie davon abgehalten..

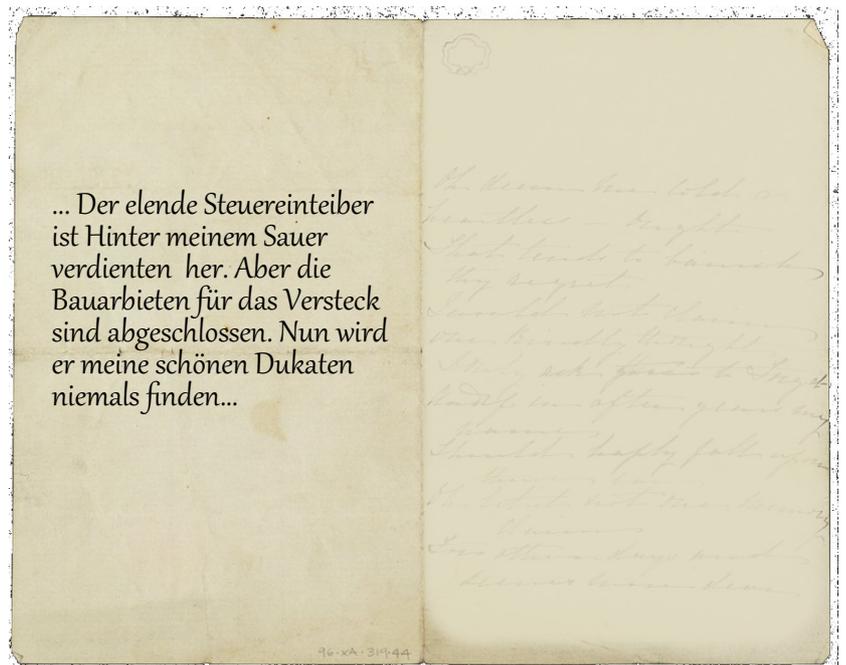
Nach genauem Hinsehen fielen mir auch ein paar Kleinigkeiten an seinen Bewegungen auf, die er vorher nie so gemacht hatte, z.B. wie er auf sein Pferd aufstieg und einige andere Dinge.

Ich verstehe das alles nicht, doch kann ich nicht länger schweigen. Das Gefühl, dass etwas Schreckliches geschehen ist, wird immer eindringlicher. Ich werde bald den Baron zur Rede stellen. Ich möchte hören, was er zu meinen Beobachtungen zu sagen hat.

Wappen zu Tannenfels



Tagebuch Roback



Text für verschütteten Helden

Du wirst von Geröll getroffen und liegst von nun an bewusstlos in einem Geheimgang (mit 3 Lebespunkten). Die Person kommt zurück und denkt du bist tot. Bei der Person handelt es sich um einen Gestaltwandler in der Gestalt des Baron's. Der Gestaltwandler hatte vor 6 Monaten den Baron erwürgt und seine Gestalt angenommen. Jetzt übernimmt er deinen Helden. Er denkt, besser verstecken, als unter den Leuten die in Suchen kann man sich nicht. Die Gefahr, in der sich der Gestaltwandler begibt, ist ihm nicht bewußt. Er ist fasziniert von der Idee alle so zu überlisten. Das gibt das Glanzstück meines Lebens, denkt er. Er macht sich daran dem Helden die Kleidung auszuziehen und sich umzuziehen. Dann studiert er die Gestalt des Helden und ahmt diese perfekt nach. Er macht sich auf den Weg zum Ausgang, der im Kerker des Burgfrieds ist. Dieser läßt sich nur von innen öffnen. Er verläßt den Gang und dieser verschließt sich wieder. Er macht sich auf, die Heldengruppe wieder zu finden.

Du spielst von nun an den Gestaltwandler der sich für deinen Helden ausgibt. Du kannst weder Magie noch Götterwirken, selbst wenn das dein Charakter normalerweise könnte. Der Berater des Barons, Yantur Tannhaus, ist dir auf die schliche gekommen und deshalb hast du ihn auch erwürgt.

Alle sonstigen Werte übernimmst du von dem Helden. Du hast keine Hintergrundinformationen und kennst die Namen der anderen Helden nicht. Versuche in der Gruppe nicht auf zu fallen, aber verwende keine Informationen die der Gestaltwandler nicht hätte. (Vor allem nicht die aus der Charakternvorstellung Vorstellung)

Du gehst aus dem Geheimgang heraus und läufst zu anderen Seite des Gangs zurück und wirst von mir mit der Gruppe zusammengeführt.

Der Gestaltwandler

Allgemein: Die wahre Form des Gestaltwandlers kennt niemand und die Leute die ihn gesehen haben, haben ihr Geheimnis meist mit ins Grab genommen. Der Gestaltwandler erwürgt normalerweise seine Opfer um dann ihre Form anzunehmen.

Menschliche Musik schmerzen ihn in den Ohren. Auch **verliert er bei übermäßiger Anstrengung seine Form**. Dies kann der Kampf und der Genuß von Alkohol sein. Gestaltwandler sind *überaus intelligent*.