

# Handouts und Meisterhilfen 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
- Karten mit Raumbeschreibungen
- Ideen für Nebenaufgaben (Sidequests)

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

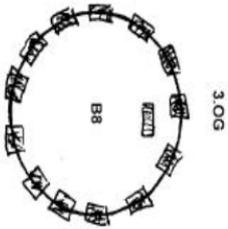
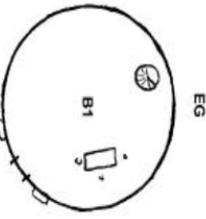
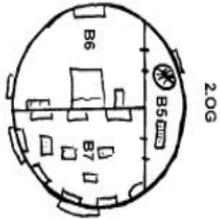
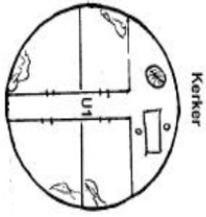
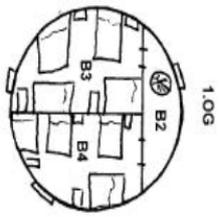
DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN  
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH  
und werden mit freundlicher Genehmigung  
im Rahmen des Selbstkostenvertriebs unkommerziell genutzt.  
Die Erscheinungen haben nichts mit dem offiziellen Aventurien zu tun,  
sind aber daran angelehnt. DSA 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.

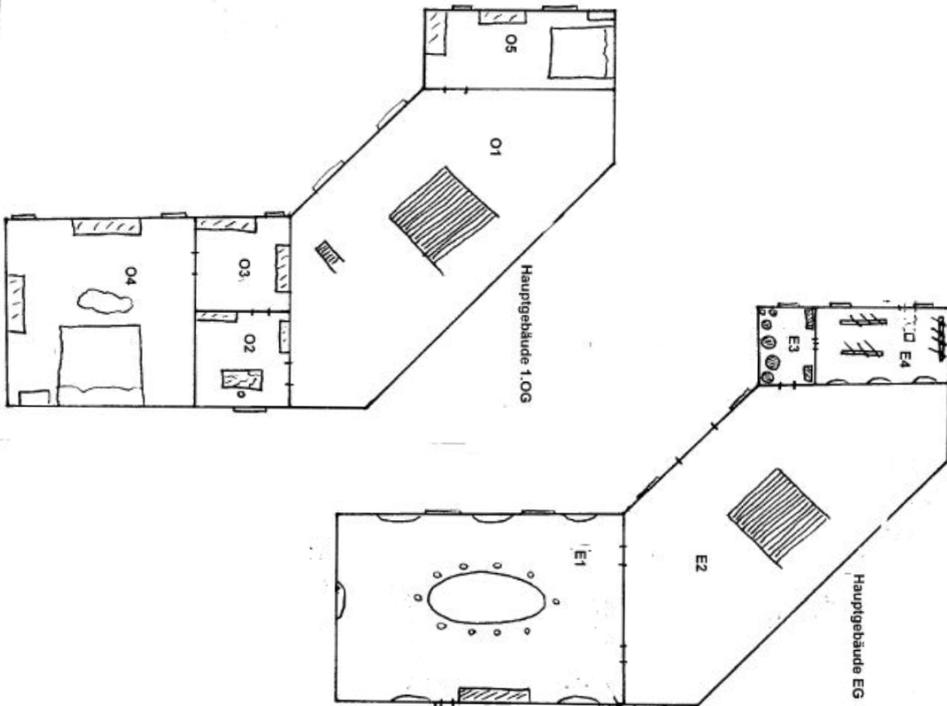
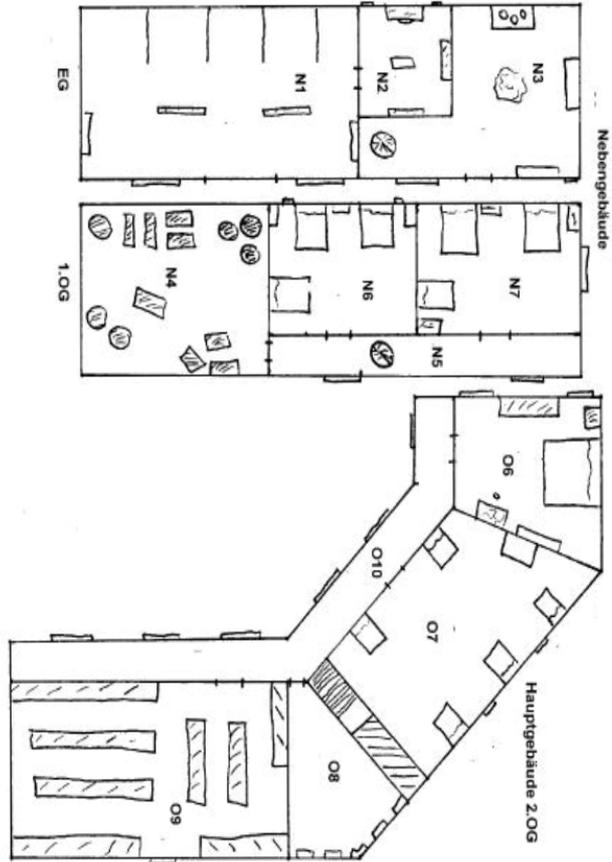
# *Burg Tannenfels und Dorf Tannefels*



# Räume auf Burg Tannenfels



Der Burgrfried



# 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 unterhielen jung und alt.

96-xA-319-44

## 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.

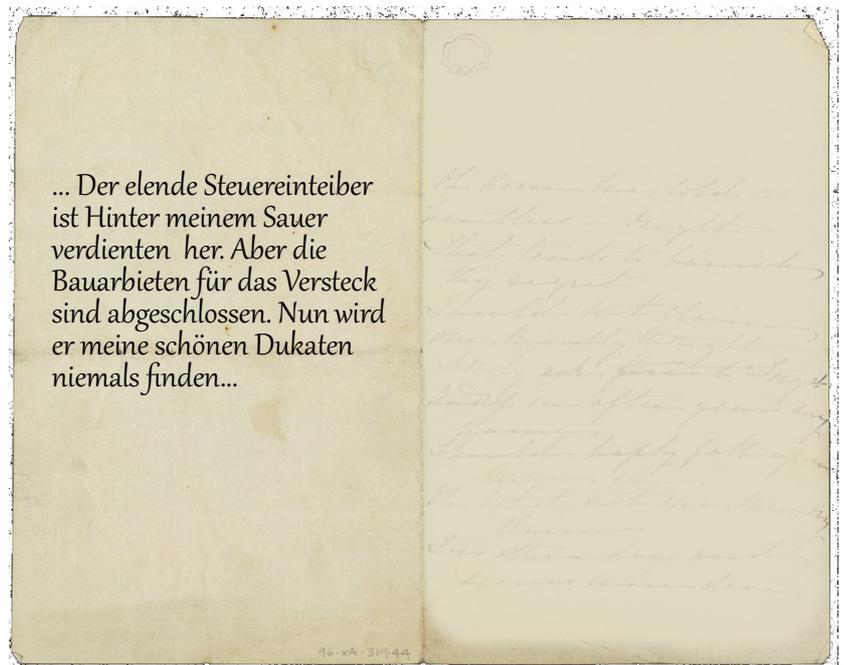
Ich verstehe das alles nicht, doch kann ich nicht länger schweigen. Das Gefühl, dass etwas Schreckliches geschehen ist, wird immer eindringlicher. Ich werde bald den Baron zur Rede stellen. Ich möchte hören, was er zu meinen Beobachtungen zu sagen hat.

96-xA-319-44

# 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 Lebenspunkten). Die Person kommt zurück und denkt du bist tot. Bei der Person handelt es sich um einen Gestaltwandler in der Gestalt des Barons. 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 wirken noch karmale Energie nutzen, selbst wenn das dein Charakter normalerweise könnte. Vertrautentiere fühlen keine Bindung zu dir.

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 Charaktervorstellung Vorstellung)

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

Sobald (beziehungweise falls) die Gruppe den Geheimgang öffnet in dem dein du bewusstlos liegst, spiele ich den Gestaltwandler und du wieder deinen Helden.

## ***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*.

# Hauptgebäude EG

## E4 - Die Waffenkammer

### Allgemeine Informationen

Ihr betretet die Waffenkammer der Burg. Hier sind auf zahlreichen Ständern die verschiedensten Waffen aufgereiht. An der östlichen Wand befinden sich drei Jagdtrophäen und an der westlichen Wand sind zwei kleine Fenster, aus denen ihr in den Burghof blicken könnt.

### Spezielle Informationen

Auf den Waffenständern befinden sich zum größten Teil verschiedene Speere, wie z. B. einige Stoß- und Jagdspeere. Auch gibt es hier eine Zweillie und einige Armbrüste mit dazugehörigen Bolzen. Zu guter Letzt können die Helden noch eine Axt und zwei Streitkolben erblicken.

Die Trophäen an der Wand sind von einem Eber, einem Hirsch und einem Fuchs.

### Meisterinformationen

Auch in diesem Raum befindet sich ein Eingang zu einem geheimen Gang. Der Mechanismus ist derselbe wie im Rittersaal und befindet sich im Geweih des Hirsches. Der Eingang ist eine Luke genau in der Mitte des Raumes die direkt zwei Meter in die Tiefe führt.

Die Helden sollten nicht anfangen sich in der Waffenkammer einfach auszurüsten. Diese Waffen gehören immer noch den Baronen von Tannenfels und es könnte einigen Ärger geben, sollten die Helden die Waffen einfach ohne Erlaubnis entwenden.

## E 2 – Die Eingangshalle

### Allgemeine Informationen

Ihr steht in der prächtigen Eingangshalle des Hauptgebäudes, die schon fast verschwenderische Ausmaße besitzt. An den Wänden befinden sich zahlreiche Gemälde und in den Ecken stehen zwei sehr alte Ritterrüstungen, die in ihren eisernen Händen je ein Schwert halten. Mitten in der Halle führt eine sehr breite Treppe nach oben, die mit rotem Teppich ausgelegt wurde. An der südlichen Wand befinden sich zwei, an der westlichen eine Tür. In der Wand neben der Eingangstür befinden sich zwei halbrunde Fenster.

### Spezielle Informationen

Auf den Gemälden sind größtenteils wohl gekleidete Personen zu erkennen, die wahrscheinlich zu den Ahnen des Barons gehören. Auf einigen Bildern sind auch einige Jagdszenen zu erkennen. Die Ritterrüstungen scheinen sehr alt zu sein und sind wohl in einem Kampf nicht mehr zu gebrauchen.



## E 3 – Die kleine Vorratskammer

### Allgemeine Informationen

Ihr kommt in einen kleinen, vier auf drei Schritt durchmessenden Raum. Ihr könnt einige Fässer und Kisten erkennen. Eine weitere Tür führt nach Norden und ein Fenster zeigt nach Westen.

### Spezielle Informationen

In den Fässern befindet sich Wein und frisches Wasser. In den Kisten wird Obst und Brot gelagert.

## E 1 - Der Rittersaal

### Allgemeine Informationen

Ihr betretet einen sehr großen, prachtvollen Saal der zehn mal fünfzehn Schritt durchmisst und in dessen Mitte eine beeindruckende, ovale Tafel aus edlem Holz steht. Um die Tafel herum stehen zehn ebenso kunstvoll gefertigte Stühle, deren Rückseite das Wappen der Barone von Tannenfels ziert. An der östlichen Wand befindet sich ein großer Kamin, neben dem einige Holzscheite aufgestapelt sind. Ringsum an den Wänden hängen stolze Trophäen von Tieren, die euch mit ihren starren Augen unbeirrt anzuschauen scheinen. Zwei Türen führen nach Norden und in der westlichen Wand seht ihr zwei halbrunde, große Fenster.

### Spezielle Informationen

Die Trophäen an den Wänden sind von folgenden Tieren. Einem Eber, einem Hirsch, einem Wolf, einem Bär, einem Panther und einem Warzennashorn.

### Meisterinformationen

In diesem Raum werden die Helden später noch eine wichtige Entdeckung machen. Die Trophäe des Hirsches stammt von einem kapitalen Vierundzwanzigender. Eines der Geweihenden ist ein Hebel mit dem man eine Luke, rechts neben dem Kamin öffnen kann. Welches der Geweihenden der Hebel ist, erkläre ich später. Die Luke führt direkt zu dem Geheimgang, in den der Baron gelockt und ermordet wurde.

# Hauptgebäude 1.OG

## O 5 – Celissas Gemach

### **Allgemeine Informationen**

Ihr betretet einen zehn mal vier Schritt großen Raum. An der nördlichen Wand steht ein wunderschönes, in hellen Farben gehaltenes Bett. Neben dem Bett steht ein kleiner Nachttisch mit zwei Schubladen. An den Wänden hängen Gemälde auf denen wunderschön gemalte Landschaften zu sehen sind. Je länger ihr die Bilder betrachtet, habt ihr das Gefühl wirklich vor dieser Landschaft zu stehen. Außerdem könnt ihr noch zwei, mit bunten Blumen bemalte Schränke erkennen und einen Gold umrahmten, runden Spiegel.

### **Spezielle Informationen**

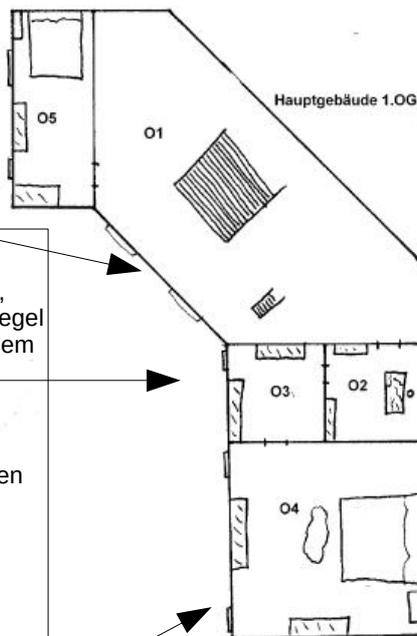
In diesem Raum gibt es kaum etwas Besonderes zu entdecken. In den Schränken sind diverse Kleidungsstücke untergebracht. In der ersten Schublade des Nachttisches finden die Helden eine Bürste, einen Spiegel und sonstigen Kleinkram wie Nagelfeilen, Augenschminke und Puder.

In der zweiten Schublade liegt ein Buch, das bei näherer Betrachtung über Sagen und Heldentum handelt. In diesem Buch werden Abenteurer auf ihrer Reise durch unbekannte Lande beschrieben, die Jungfrauen vor wilden und bösen Wesen retten.

## O 1 – Großer Eingangsbereich

### **Allgemeine Informationen**

Ihr kommt in eine Halle die mit der unteren Eingangshalle fast identisch ist. Auch hier sind wieder zahlreiche Gemälde zu erkennen, die viele, euch unbekannte Männer und Frauen zeigen. Neben der breiten Treppe, die nach unten führt, seht ihr eine weitere kleinere, hölzerne Treppe die nach oben geht. Es befindet sich eine Tür in südlicher und eine Tür in westlicher Richtung.



Hauptgebäude 1.OG

## O 3 – Ankleidezimmer

### **Allgemeine Informationen**

Der Raum den ihr betretet ist fünf mal fünf Schritt groß. Ihr könnt zwei Stühle und zwei riesige, aus altem Holz gefertigte Schränke erkennen. An einer Wand hängt ein fast mannsgroßer Spiegel an dessen Oberseite das Wappen der Barone von Tannenfels eingraviert worden ist. Neben dem einen Schrank ist ein kleines Fenster.

### **Spezielle Informationen**

In einem der Schränke befindet sich die Garderobe des Barons. Es sind zahlreiche Kleidungsstücke für die verschiedensten Anlässe vorhanden. In dem anderen Schrank befinden sich etliche wunderschöne Frauenkleider und sonst alles, was eine Frau trägt.

### **Meisterinformationen**

Der Schrank mit den Frauenkleidern gehörte einmal der Frau des Barons, Genaya von Tannenfels. Der Baron Ulfried brachte es nicht übers Herz, nach ihrem Tod, die Kleider seiner Liebsten einfach wegzuzwerfen.

## O 4 – Schlafgemach des Barons

### **Allgemeine Informationen**

Ihr kommt in ein zehn auf zehn Schritt großen, gemütlich eingerichteten Raum. Am prunkvollen Bett könnt ihr erkennen, dass es sich um das Schlafgemach des Barons handeln muss. Überall auf dem Boden sind Teppiche ausgelegt, wobei direkt vor dem Bett ein Bärenfell liegt. Neben dem Bett steht eine kleine, hölzerne Kommode mit zwei Schubladen. An den Wänden befinden sich noch zwei Bücherregale auf denen auch einige Bücher stehen. Über dem Bett prangt groß das Wappen der Barone von Tannenfels. Es befinden sich zwei Fenster in der westlichen Wand.

### **Spezielle Informationen**

Die Bücher im Regal sind fast alles Gedichtbände von sehr vielen unterschiedlichen Autoren. Es ist aber keiner darunter, der den Helden bekannt vorkommt. In der Kommode finden die Helden eine Tabakpfeife und eine Tabakdose. Die Pfeife scheint schon eine Weile nicht mehr benutzt worden zu sein. Durchstöbern die Helden das Bett des Barons so stoßen sie auf ein kleines Buch auf dessen Vorderseite, besonders schön, das Wappen der Barone von Tannenfels prangt. Der Hirsch auf grünem Grund. Lesen die Helden in dem Buch so finden sie heraus, dass dies das Tagebuch eines gewissen Robak von Tannenfels ist, der vor etwa 300 Jahren gelebt haben muss. Es sind sehr viele unwichtige Passagen in dem Buch, die das Leben des Barons beschreiben. Doch eine Sache ist sehr interessant. Der Baron beschreibt, dass er sein Gold von diesen elenden Steuereintreibern verstecken müsse. Aus den Äußerungen des Barons können die Helden schließen, dass dieser ein sehr habgieriger und misstrauischer Mensch gewesen sein muss. Auch schreibt der Baron, so ziemlich am Ende des Buches, dass er endlich ein geeignetes Versteck für seine Dukaten habe anfertigen lassen und dass dies niemals jemand finden würde. So wie das Tagebuch endet, lässt sich vermuten dass es noch einen weiteren Band geben muss.

### **Meisterinformationen**

Der Inhalt des Tagebuches ist bis auf die Stelle, wo der ehemalige Baron das Versteck erwähnt nicht so wichtig. Viel interessanter ist das Wappen auf der Vorderseite. Vergleicht nämlich ein Held dieses mit einem anderen Wappen, von denen es im Schloss sehr viele gibt, fällt ihm auf, nachdem er eine Sinnenschärfe-Probe +2 bestanden hat, dass sich das Geweih des Hirsches auf dem Buch zu den anderen unterscheidet. Ein Geweihende auf der rechten Seite fehlt. Dies ist der Hinweis, den die Helden brauchen um im Rittersaal den Gang zu öffnen. Das fehlende Geweihstück markiert das Geweihende, das sie am Hirschkopf im Rittersaal bewegen müssen.

## O 2 – Arbeitszimmer

### **Allgemeine Informationen**

Ihr kommt in einen fünf mal fünf Schritt großen Raum. An einer Wand steht ein stabiler Schreibtisch. Außerdem könnt ihr noch zwei Regale mit zahlreichen Papierrollen und Büchern erkennen. Eine Tür führt nach Westen und eine nach Norden. In die starke östliche Mauer ist ein kleines Fenster gehauen worden.

### **Spezielle Informationen**

Schauen sich die Helden die Bücher genauer an, können sie erkennen, dass es sich meist um Literatur über die Jagd handelt. Einige Schriftstücke haben geschäftlichen Ursprung. Betrachten die Helden den Schreibtisch genauer, bemerken sie dass dieser eine kleine Schublade hat.

### **Meisterinformationen**

Die Schublade des Schreibtisches ist verschlossen, doch sie lässt sich einfach mit einer Schlösser knacken-Probe öffnen. In der Schublade finden die Helden das Tagebuch des Barons. Beim Durchlesen bemerken sie nichts Besonderes. Der Baron hat ein sehr geruhames und langweiliges Leben geführt, sieht man einmal von seinen gelegentlichen Jagdausflügen ab. Eins jedoch dürfte die Helden stutzig machen, da der letzte Eintrag des Barons schon länger als ein halbes Jahr zurückliegt.

## O 6 – Gemach von Tannhaus

### Allgemeine Informationen

Durch die Tür gelangt ihr in einen etwa acht mal sechs Schritt großen Raum. Das Licht der Praiosscheibe scheint durch zwei kleine Fenster die in der westlichen Wand angebracht sind. In diesem Raum befinden sich ein geräumiges Bett mit einem Nachttisch und ein großer, von der Zeit gezeichneter hölzerner Schrank. Außerdem könnt ihr noch ein Regal sehen, dass mit alten Büchern voll gestopft ist. Neben dem Regal befindet sich ein kleiner Schreibtisch mit einer Schublade.

### Spezielle Informationen

Auf dem Nachttisch steht ein goldener Kerzenständer in dem drei, teils schon abgebrannte Kerzen stecken. In der Schublade des Nachttisches findet man einen prunkvoll verzierten Dolch und ein Schnupftuch mit den Initialen Y. T. Im Schrank sind nur diverse Kleidungsstücke, wie sie ein Gelehrter und zudem alter Mann tragen würde. Schauen sich die Helden im Bücherregal um, so stellen sie fest, dass es sich fast nur um Lehrbücher mit den verschiedensten Themen handelt, wie z. B. Bücher über Mathematik oder die Politik des Mittelreiches. Auf dem Schreibtisch befinden sich ein Gefäß mit Tusche und ein Federkiel. Auf dem Schreibtisch liegt ein Stück Pergament auf dem begonnen worden ist zu schreiben. Man kann nur lesen, dass der Brief von Yantur Tannhaus geschrieben wurde und an einen Praiosgeweihten im nächst größeren Ort gerichtet ist. In der Schublade des Schreibtisches befindet sich nur weiteres leeres Papier.

### Meisterinformationen

Die Helden dürften bemerkt haben, dass dies das Zimmer von Yantur Tannhaus ist. Den Brief wollte er später weiter schreiben, wenn er den Baron zur Rede gestellt hat. Was er in diesem Brief schreiben würde, wollte er von dem Gespräch abhängig machen.

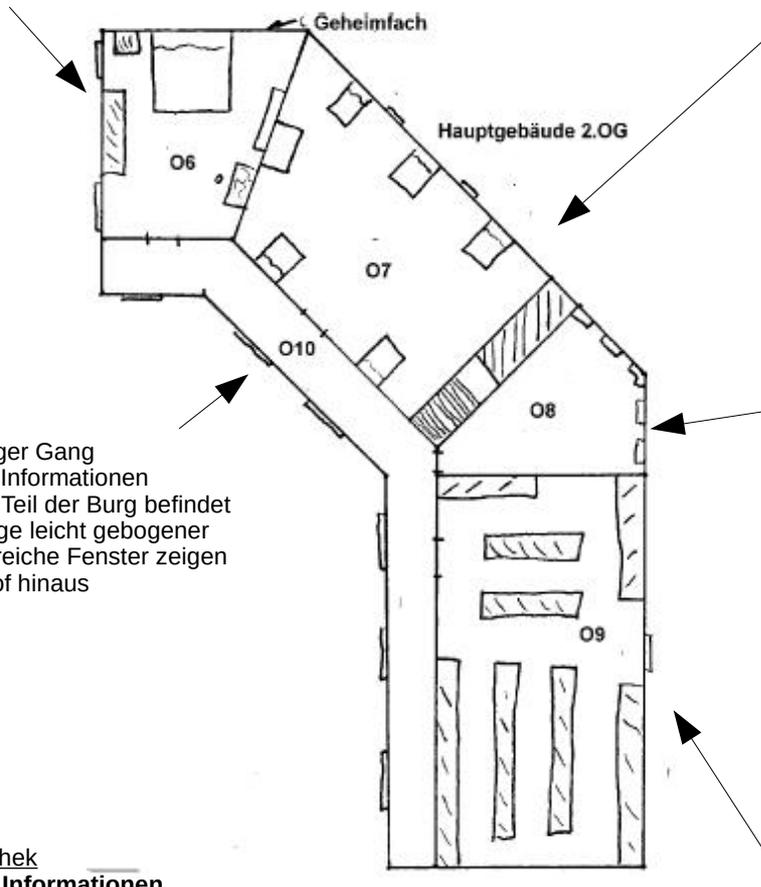
Es gibt aber noch etwas viel interessanteres in diesem Raum. Rechts neben dem Bett ist ein loser Stein in der Mauer. Dahinter befindet sich ein Geheimfach, das von einer kleinen, metallenen Tür verschlossen ist. Den losen Stein kann eigentlich niemand mit dem bloßen Auge erkennen. Doch nehmen die Helden den Knecht Albin Parenkis in die Mangel, so wird er den Helden verraten können, dass er einmal beobachten konnte, wie Tannhaus diesen Stein herauslöste. Er wird dieses Geheimnis allerdings nur nach energischer Befragung preisgeben, da er Angst hat man könne ihn für den Mörder halten.

Um die Metalltür zu öffnen, müssen die Helden schon zur Leiche von Tannhaus gehen, die nach seinem Tod erst einmal in den Kerker des Burgfrieds gebracht wurde, um ihn dann sobald als möglich ehrenvoll zu begraben. In seinem Mantel befindet sich der Schlüssel für die Tür. Auch können die Helden eine Schlösser knacken-Probe +5 würfeln um die Tür zu öffnen.

Hinter dieser Tür befindet sich ein Notizblatt von Yantur Tannhaus, in dem die Helden einige interessante Passagen finden (siehe Anhang). Sollten die Helden nichts über den Stein herausbekommen, so ist eine Sinnenschärfe-Probe möglich, die aber erst gemacht werden sollte, wenn die Helden gar nicht weiterkommen.

# Hauptgebäude

## 2.OG



### O 7 – Gästezimmer

#### Allgemeine Informationen

Ihr kommt in einen etwa zehn mal acht Schritt großen Raum. Dies ist offensichtlich das Gästezimmer des Hauses. Es stehen fünf gemütlich aussehende Betten im Zimmer. In einer Ecke befindet sich eine Waschstelle mit Wasserschale und Tüchern. Der Raum wird von einigen Einlässen in der Burgmauer beleuchtet.

### O 8 – Ausblick

#### Allgemeine Informationen

Als ihr durch die Tür tretet kommt ihr ins Freie. Ihr steht auf einem kleinen Plateau, das von den Wänden und einigen Burgzinnen umgeben ist.

### Spezielle Informationen

Schauen die Helden über die Burgzinnen, erblicken sie endlos scheinende Tannenwälder. Wenn sie nach unten blicken sehen sie die glatte, steinerne Burgwand, die direkt in die Felswand übergeht. Alles in allem handelt es sich hierbei um eine Höhe von etwa 80 Schritt.

### O 10 – Langer Gang

#### Allgemeine Informationen

Auf diesem Teil der Burg befindet sich ein lange leicht gebogener Gang. Zahlreiche Fenster zeigen zum Burghof hinaus

### O 9 – Bibliothek

#### Allgemeine Informationen

Ihr gelangt in einen Raum der etwa 15 mal acht Schritt groß ist. Trotz der Größe des Raumes geht es hier recht eng zu, da überall Regale stehen, die vor Büchern beinahe überquellen. Einige Exemplare sind sogar auf dem Boden gestapelt worden. Trotz allem sehen die Bücher sehr gepflegt und nicht verstaubt aus. Zwei Fenster sind in die dicke Burgmauer geschlagen worden, die aber nur spärliches Licht hereinlassen.

### Spezielle Informationen

Sehen sich die Helden die Bücher genauer an, so können sie erkennen, dass diese nach Kategorien geordnet sind. Die wichtigsten sind Lehrbücher, Romane, Gedichte, Politik, die Zwölfgötter, Geschichte der Burg und Barone von Tannenfels, die Jagd, allgemeine Geschichte, Flora und Fauna. Die meisten Kategorien sind nochmals in Unterkategorien aufgeteilt.

### Meisterinformationen

Die Kategorie Geschichte der Burg und Barone von Tannenfels dürfte die Helden wohl am meisten interessieren. Stöbern die Helden in diesem Bereich, was einige Zeit in Anspruch nehmen dürfte, stoßen sie auf eine Erzählung über den Baron Robak von Tannenfels. Diese Erzählung fällt auf, da dieser Baron wohl ein schwarzes Schaf der Familie war. Die Stellen, welche die Helden finden können finden sie im Anhang.

Suchen die Helden gezielt nach einem Buch über Wesen, die ihre Gestalt verändern können, so stoßen sie auf Informationen über Wesen, die man die Gestaltenwandler nennt (siehe Dramas Personica).

# Nebengebäude EG

## N 3 – Die Küche

### **Allgemeine Informationen**

Die Küche der Burg ist etwa acht mal sieben Schritt groß und wirkt sehr aufgeräumt. Hier findet man alles, was man zum Kochen braucht. Einen großen Herd, eine kleine Feuerstelle in der Mitte des Raumes und etliche Schränke. In einer Ecke steht eine Wendeltreppe, die nach oben führt. Zwei Fenster sind in der östlichen Wand eingelassen.

### **Spezielle Informationen**

Sollten die Helden wirklich die Schränke durchsuchen, so können sie außer Töpfen und sonstigem Geschirr nichts Besonderes entdecken.

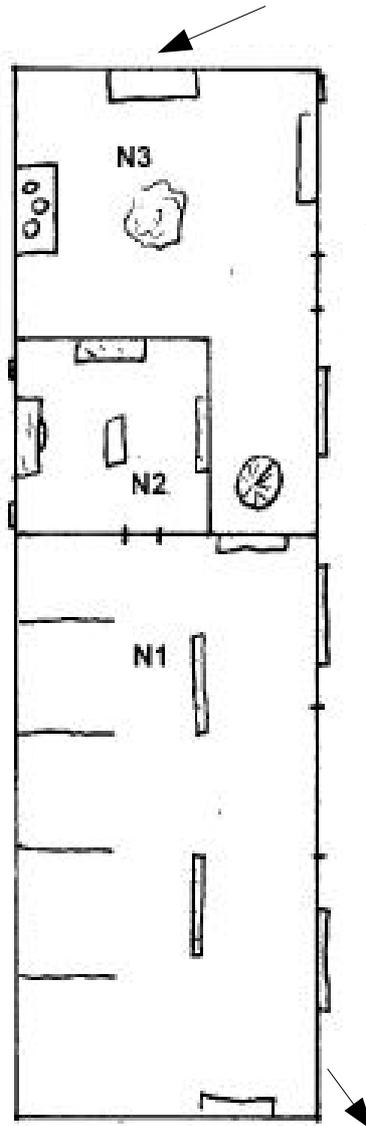
## N 2 – Schmiede

### **Allgemeine Informationen**

Ihr betretet einen fünf mal fünf Schritt großen Raum bei dem es sich eindeutig um eine Schmiede handelt. An der westlichen Wand ist ein kleiner Schmelzofen zu sehen und an den Wänden sind Regale angebracht, auf denen sich etliche Schmiedewerkzeuge befinden. In der Mitte des Raumes steht ein schwerer Amboss.

### **Spezielle Informationen**

Die Werkzeuge auf den Regalen sind ordentlich aufgereiht und sehr gepflegt. Hier finden sich auch viele Ersatzhufeisen verschiedener Größe und sonstige Dinge, die man braucht um ein Pferd zu beschlagen.



## N 1 – Der Stall

### **Allgemeine Informationen**

Als ihr durch das große Tor tretet, seht ihr auf Anhieb, dass ihr euch im Stall der Burg befindet. An der westlichen Wand sind, durch Holzwände getrennt, zahlreiche Pferdeboxen zu sehen, in denen sich fünf, zum Teil sehr edle, Rösser befinden. Sie sind an der Wand angebunden und ab und zu ist ein Schnauben der Tiere zu hören. An den Wänden des Stalls sind zahlreiche Gegenstände wie Futterbeutel und Putzzeug angebracht. In der Mitte des Stalls befinden sich zwei Balken über denen Sättel, Satteldecken und Satteltaschen hängen. Der Boden des Stalls ist mit Stroh bedeckt und zum Burghof hin sind zwei Fenster zu erkennen. Eine Tür führt in nördliche Richtung.

### **Spezielle Informationen**

Betrachten die Helden die Pferde genauer, so müssen sie eine Tierkunde-Probe +3 ablegen um zu erkennen, dass es sich um drei Nordmähen und zwei sehr edlen Goldfelser Schimmel handelt.

# Nebengebäude 1.OG

## N 7 – Wohnraum der Knechte und des Zwerges

### **Allgemeine Informationen**

Ihr kommt in eine neun mal sechs Schritt große Kammer. Hier stehen drei Betten, wobei eines davon sehr klein ist. Neben jedem Bett steht eine Truhe. An der nördlichen Wand könnt ihr ein Fenster erkennen.

### **Spezielle Informationen**

Auch diese beiden Truhen sind verschlossen und sollten nur mit Erlaubnis der jeweiligen Personen geöffnet werden. Besonders der Zwerg dürfte sehr empfindlich auf das gewaltsame Öffnen seiner Truhe reagieren.

In der Truhe des Knechtes finden sich außer ein paar Kleidungsstücken keine besonderen Gegenstände.

In der Truhe des Zwerges kann man ebenfalls Kleidung finden. Außerdem liegt hier ein Brief, der allerdings in Rogolan geschrieben ist.

### **Meisterinformationen**

Der Brief ist von einem Bruder Nortgrams, der ihm vor kurzem aus der Heimat geschrieben hat. Dieser Brief hat aber mit dem Geschehen auf der Burg nichts zu tun.

## N 6 – Wohnraum der Mägde

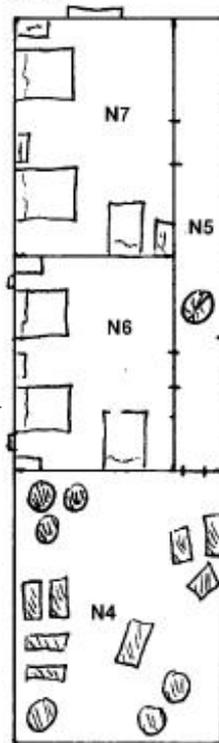
### **Allgemeine Informationen**

Dies sieht nach einem, acht mal sechs Schritt großem, Schlafraum aus. Hier stehen drei Betten mit jeweils einer Truhe. An den Wänden hängen einige Kleider, wie sie Mägde tragen. Ein kleines Fenster ist in die Burgmauer geschlagen worden, das aber nur spärlich Licht gibt.

### **Spezielle Informationen**

Die Truhen sind alle verschlossen. Die Helden sollten diese nicht einfach aufbrechen, sondern wenn sie einen Blick hinein werfen wollen, die Mägde einfach fragen.

In den Truhen gibt es, bis auf die paar Habseligkeiten der Mägde, nichts Besonderes zu entdecken.



## N 5 – Gang

### **Allgemeine Informationen**

Ihr befindet euch in einem siebzehn Schritt langen und zwei Schritt breiten Gang. Es führen zwei Türen nach Westen und eine nach Süden. Zwei Fenster sind in der östlichen Wand.

## N 4 – Große Vorratskammer

### **Allgemeine Informationen**

Ihr kommt in einen zehn mal acht Schritt großen Raum. Hier stehen sehr viele verschlossene Kisten und Fässer. Von der Decke hängen Schinken herab und Würste herab.

### **Spezielle Informationen**

In dieser Kammer ist es dunkel, so dass die Helden erst einmal ein Licht entzünden müssen. In den Fässern befinden sich verschiedene Getränke. Darunter befindet sich auch Bier und guter Rotwein.

### **Meisterinformationen**

Die Helden sollten in der großen Vorratskammer kein Saufgelage veranstalten. Gegen einen Schluck vom guten Rotwein ist ja nichts einzuwenden, sollten die Helden aber beginnen ein Fest zu feiern, so schreiten sie als Meister ein. Ich glaube einer der Burgsoldaten fände dieses Trinkgelage nicht so lustig.

## U 1 – Der Kerker

### Allgemeine Informationen

Ihr betretet ein düsteres Gewölbe, in dem ihr mehrere, mit Eisengittern getrennte Zellen erkennen könnt. Insgesamt sind es vier an der Zahl. Neben der Wendeltreppe steht ein einfacher Tisch aus Holz, um den zwei alte Stühle stehen. Auf dem Tisch liegt etwas, das etwa menschengroß ist und von einer schwarzen Decke verhüllt wird.

### Spezielle Informationen

Die Zellen des Kerkers sind leer und die Türen stehen offen. Außer altes Stroh gibt es in ihnen nicht besonderes zu entdecken. Die verhüllte Gestalt auf dem Tisch ist der tote Tannhaus. Die düstere Stimmung und die Leiche des alten Mannes tragen nicht gerade zur Stimmung der Helden bei.

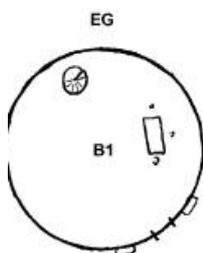
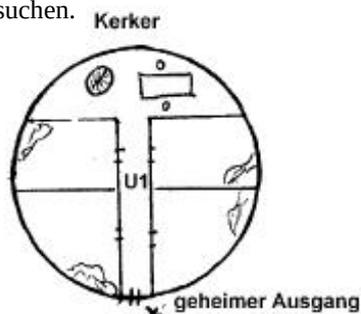
Der Tote trägt noch seinen Mantel.

### Meisterinformationen

Durchsucht man den Mantel des Toten, Boron sei ihm gnädig, so findet man einen kleinen Schlüssel. Dieser passt an der kleinen Tür im Geheimfach in Tannhaus Zimmer.

Hier im Kerker befindet sich auch ein weiterer Ausgang des Geheimgangs, der ihn der Waffenkammer beginnt. Diese versteckte Tür lässt sich allerdings nur im geheimen Gang öffnen und nicht von außen. Die Tür befindet sich am Ende des Ganges der zwischen den Zellen hindurchführt.

Eine Sinnenschärfe-Probe sollte man erst erlauben, wenn die Helden den Gestaltenwandler überführt haben und nach ihrem Freund suchen.



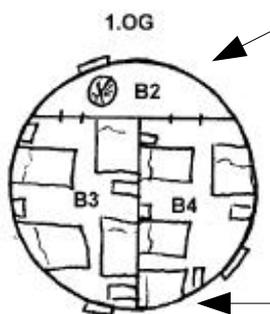
### B 1 – Eingangsraum

#### Allgemeine Informationen

Ihr kommt in den Eingangsbereich des etwa 10 Schritt durchmessenden Burgfrieds. An der Burginnenseite sind zwei kleine schmale Fenster, die ein wenig Licht hereinlassen. Neben dem Eingang sind drei alte Ritterrüstungen aufgebaut und an der gegenüberliegenden Wand stehen ein paar einfache Holzstühle. Eine Wendeltreppe aus Eisen führt nach oben und nach unten.

#### Spezielle Informationen

Auch diese Ritterrüstungen sind nur noch Dekoration und für den Kampf nicht zu gebrauchen.



### B 2 – Vorraum

#### Allgemeine Informationen

Ihr kommt in einen kleinen Vorraum. Durch eine schmale Schießscharte dringt etwas Licht ins Innere. Ihr könnt zwei Türen erkennen.

### B 3 – Zimmer

#### Allgemeine Informationen

In diesem Raum stehen vier Betten. Neben jedem Bett befindet sich eine kleine Truhe.

#### Spezielle Informationen

Dies ist einer der Räume der Burgwachen. Die Truhen sind verschlossen und sollten auch erst mit Erlaubnis der Wachen geöffnet werden.

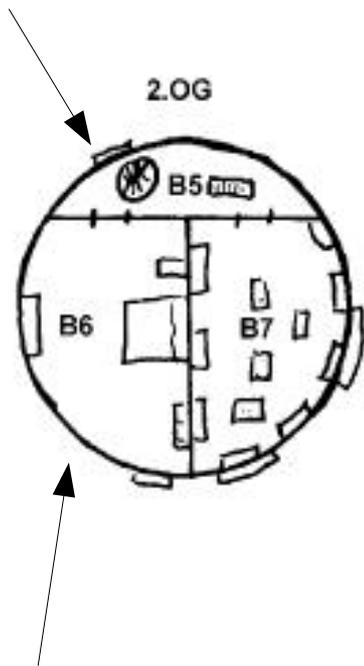
### B 4 – Zimmer

(Siehe Zimmer B 3)

### B 5 – Vorraum mit Treppe

#### **Allgemeine Informationen**

Auch hier könnt ihr zwei Türen erkennen. Neben der Wendeltreppe führt eine hölzerne Treppe nach oben.



### B 7 – Gebetsraum

#### **Allgemeine Informationen**

Ihr betretet einen sonnendurchfluteten Raum, da an der Burginnenwand eine große Öffnung angebracht wurde. Überall stehen kleine Schreine, die den Zwölfen gewidmet sind. Besonders auffällig ist der Firun-Schrein, da er am größten und reichsten geschmückt ist.

#### **Meisterinformationen**

Sollte einer der Helden den Göttern ein Opfer darbringen und der Gestaltenwandler befindet sich bereits in der Gruppe, so überkommt ihn auf einmal ein schreckliches Gefühl. Alles um ihn herum sieht er noch klar, nur seine Gefährten sind nur noch als nebelhafte Schemen zu erkennen. Nach ein paar Sekunden endet dieses Ereignis jedoch abrupt und der Held kann wieder klar sehen.

### B 6 – Zimmer des Hauptmanns

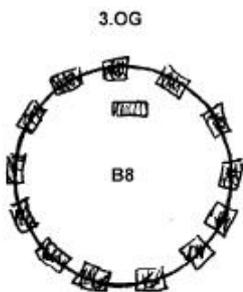
#### **Allgemeine Informationen**

Dieses Zimmer ist ein wenig komfortabler eingerichtet, als die der Burgwachen. Hier steht nur ein Bett mit einer Truhe und an einer Wand befindet sich ein Waschplatz mit einem kleinen Spiegel.

#### **Spezielle Informationen**

Wie gesagt. Die Truhe am besten nur mit Erlaubnis des Hauptmanns öffnen, da gerade er sehr sauer reagieren kann. (Er traut den Helden sowieso nicht über den Weg).

Außer den Habseligkeiten des Hauptmanns gibt es hier auch nichts Besonderes zu entdecken.



### B 8 – Das Dach

#### **Allgemeine Informationen**

Ihr tretet ins Freie und steht auf dem Dach des Burgfrieds. Hohe Zinnen umgeben euch. Trotzdem könnt ihr den wunderschönen Ausblick genießen, den ihr seht und obwohl die Luft trüb ist, schaut ihr tief in die Landschaft hinein.

## **Ideen für Nebenaufgaben (Sidequest)**

- Ratten im Keller töten.
- Katze beim Ausguck (O8) auf das Dach geklettert und traut sich nicht runter. Durch klettern zu retten.(in Küche sind Mäuse, weil katze fehlt, können angestellte dort sagen oder Helden mit genug Sinnesschärfe sehen die Ratten dort selbst)
- Goldkäfer um den Brunnen rum und in dem Geheimgang unter der Burg. Wert 1 Heller.Können mit Sinnesschärfe entdeckt werden. Goldkäfer essen tatsächlich Gold und ihr Panzer enthält etwas Gold.(Die Goldkäfer sind nicht Kanon)