

Verborgen

**Ein Gruppenabenteuer
Für 3-5 Helden
In neuerer Zeit**

**Von
Simon Seber**

Viel Spaß ☺

Abenteuer im Überblick:

Die Helden werden von Räufern überfallen und ihnen wir alles abgenommen. Daraufhin müssen sie am Wegesrand betteln. Nach einiger Zeit werden sie von Leuten, die ebenfalls durch die Räuber geschädigt wurden aufgelesen und starten dann einen Angriff auf die Räuber. Dabei stoßen sie auf etwas, dass sie nie erwartet hätten.

Es geht los

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid schon zwei Tage auf dem Weg nach Andergast, um dort die berühmten Festspiele anzuschauen. Ihr denkt gerade wieder: „Diese langweilige Reise!“ Als Aus dem Gebüsch Räuber hervorstürmen. Ihr seht, dass es viele sind, zu viele.

Es sind genau Helden mal ein duzend Räuber. Sie verlangen alle Sachen, die die Helden dabei haben, ansonsten werden die Räuber sie (laut Drohung) umbringen. Wenn die Helden tatsächlich den Kampf suchen lassen Sie sie erkennen, dass es aussichtslos ist, notfalls werden sie ohnmächtig geschlagen und dann ausgeraubt. Bei Werten orientieren sie sich im Kapitel *Beschaffung der Aufzeichnung*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade eure letzten Sachen abgegeben, als die Räuber auch schon im Gebüsch verschwinden.

Die Helden müssen jetzt wohl oder übel am Wegesrand betteln, da sie in jedem Dorf und anderen Behausungen davongejagt werden. Ab und zu kommen auch ein paar Reisende vorbei und geben ihnen ein paar Kreuzer. Wenn sie einen Dieb dabei haben ist dies hier sicher von Vorteil, da er hier die reisenden bestehlen könnte (Taschendiebstahl-Probe). Einmal wird einem altem Mann sogar einen Dolch fallen.

Die Helden müssen so nun einen Tag durchhalten um am nächstem Morgen das zu erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wacht auf als ihr ein Geräusch hört. Um euch herum stehen ein paar zerlumpte Männer. Ein großgewachsener, sehr wahrscheinlich der Anführer, spricht euch an: „Was ist den euch wiederfahren? Etwa wieder diese elenden Räuber?“, er mustert euch, „Na dann kommt mir.“

Ihr denkt euch schlimmer kann es sowieso nicht mehr kommen und geht mit. Nach einer Weile sagt der Große: „Willkommen in Urbs secreta!“ Ihr schaut euch um, doch zwischen den Bäumen könnt ihr keine Häuser sehen. Ihr wollt gerade erwidern, dass hier doch nichts sei, da sagt der Große mit einem Lächeln im Gesicht: „Schaut auch mal nach oben.“ Und tatsächlich könnt ihr oben in den Baumwipfeln einige Baumhäuser Ausmachen. „Hier finden alle, von den Räufern geschädigte Unterschlupf, um es ihnen heimzuzahlen. Hier bekommt ihr auch zu essen, was von den Räufern gestohlen wurde. Ihr könnt euch umsehen, aber kommt am Abend in das große Versammlungs Haus.“ Damit verlassen euch auch die Anderen. Ihr seht wie sie sich behände über Strickleitern und Seile hochhangeln.

Ein Plan der Urbs secreta befindet sich im Anhang. Nun können sich die Helden umsehen. Es gibt das Versammlungs Haus (1) Die beiden Speisehäuser (2) und die Aussichtstürme am Rade (3). In den übrigen Baumhäusern nächtigen je zehn Personen, die Helden werden einem am Rand zugeteilt. Zur Zeit sind nicht mehr als zwanzig der 67 Leute im Lager. Die übrigen befinden sich auf Streif- und Beutezügen. Wenn die Helden etwas zu Essen haben wollen müssen sie in die Speisehäuser.

Was die Helden erfahren können:

- Es sind insgesamt 67 Leute im Lager (s.o.)
- Der „Große“ heißt Guthart und ist hier der Anführer
- Das Lager wurde vor einem halben Jahr errichtet
- Die Räuber haben ihr Lager weiter unten am Weg
- Sie sind zur Zeit ca. 120 Leute
- Sie überfallen Wanderer
- Sie sind auf Raubzügen immer mit mindestens 40 Mann

Am Abend im Versammlungshaus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt wie verlangt am Abend in das Versammlungshaus, dort erwartet euch schon der „Große“ (oder wenn die Helden es schon wissen Guthart, ansonsten wird er es ihnen jetzt sagen) mit einigen Anderen. „Guten Abend tapfere Recken“, begrüßt er euch, „(mein Name ist Guthart s.o.) jeder, der hier leben möchte muss bestimmte Aufgaben annehmen. Entweder den Räubern Essen oder Waffen entwenden oder sonst etwas Allgemeinnütziges. Um die Räuber niederzuschlagen brauchen wir nur noch die Aufzeichnung der Wachablösung und Wachaufstellung und die befindet sich dummerweise in der Hütte des Anführers, direkt in der Mitte ihres Lagers. Ich denke Ihr könntet euch dieser Aufgabe annehmen. Ihr solltet sie bis Übermorgen Nacht beschaffen, damit sie nicht noch mehr Unheil anrichten können. Wir können euch nicht mehr als (Anzahl der Helden durch 2) Dolche und ein Schwert geben. Wollt ihr es machen oder seid ihr zu feige?“

Hoffentlich werden die Helden dies nicht auf sich sitzen lassen und einwilligen. Wann die Helden die Aufzeichnungen beschaffen ist egal Hauptsache bis Übermorgen Nacht.

Beschaffung der Aufzeichnung

In diesem Kapitel werden verschiedenen Möglichkeiten beschrieben. Natürlich können die Helden es auch anders machen. Picken sie sich dann die entsprechenden Informationen aus den verschiedenen Vorschlägen.

Einstieg in der Nacht

Die Helden müssen im Schutz der Bäume und der Hütten anschleichen. Dabei müssen sie natürlich auf Wachen achten. Hier verlangen sie Sich Verstecken- und Schleichen-Proben. Die Helden werden in das Haus in der Mitte müssen um die Aufzeichnungen zu stehlen. Hier die Werte der Räuberwachen, die immer einzeln auf Wachgang sind, wenn die Helden in einen Kampf kommen:

Räuberwache

Degen: INI 10+1W6 AT 11 Pa 9 TP
1W6+3

LeP 29 AuP 29 RS 2 MR 3 GS 7

Wenn das Gefecht mehr als 7 KR andauert werden andere Wachen aufmerksam.

Ein Plan des Lagers befindet sich im Anhang.

Als Räuber ausgehen

Für diesen Punkt müssen die Helden in Erfahrung bringen wie die Räuber üblicherweise gekleidet sind und diese dann besorgen. Die meisten Räuber haben Lederkleidung an und Tragen als Waffe einen Degen. Die Leute um Guthart können allerhöchstens zweimal diese Ausrüstung beschaffen. Am besten wäre es allerdings wenn die Helden einen Räuber überwältigen. Gelegenheiten dazu ergeben sich dann wenn ein Räuber sich mal abseits entledigen muss. Aber meistens fällten Spielern auch noch andere Arten ein wie sie die Ausrüstung beschaffen können, dann sollten Sie ihnen keine Steine in den Weg legen außer die Ideen sind einfach zu blöd.

Im Lage dürfen se sich nur nicht auffällig verhalten, dann wird schon alles klappen.

Es versteht sich von selber, dass andere Rassen wie Zwerge, Achaze, Gobelins u.ä. (bei Elfen kann man vielleicht mal ein Auge zudrücken) sich schlecht als Räuber verkleiden können. Die Helden könnten diese Gefährten in Ketten legen und als besondere Gefangene ausgeben.

Mit Magie:

Natürlich können die Helden auch mit Magie eindringen. Hier sind vor allem Zauber der Heimlichkeit angebracht (NEBELWAND; VISIBILI). Aber auch andere sind denkbar.

Im Haus in der Mitte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft ihr seid im Haus und niemand ist da. Ihr seht euch in der Hütte um, ein Schreibtisch steht in der Mitte und ein Regal mit Büchern steht an der rechten Seite, daneben steht ein leeres Bett. Auf dem Schreibtisch seht ihr einige Aufzeichnungen und neben dem Eingang hängt das, von euch gesuchte Dokument. Ihr lasst es schnell in eurer Tasche verschwinden. „Jetzt müssen wir nur noch raus“ denkt ihr.

Der Angriff

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bringt Guthart, wie erwartet, die Aufzeichnung ins Versammlungshaus. Er studiert sie aufmerksam und sagt dann zu eurem Erstaunen: „OK, dann greifen morgen Nacht um 4 Uhr an, dort haben sie an der Nordseite vom Lager eine Wachen Lücke. Wir versuchen um 4 möglichst viele einzuschleusen. Die andere Hälfte von uns greift von Osten her an. Wenn sie das Zeichen gegeben haben werden die im Lager möglichst viele mit einem Streich töten. Dann werden wir sie im offenem Kampf besiegen können.“ An zwei der nebensitzenden gerichtet sagt er: „Du Conard du übernimmst den Trupp von

Norden und du Jenrich den von Osten“ Die beiden angesprochenen nicken kurz. „Und euch“, sagt er an euch gewand, „ist es frei zu wählen wo ihr dabei sein wollt.“

Helden im Norden

Wenn die Helden beschließen im Norden mit zuarbeiten, müssen sie nur auf Befehl hin ins Lager eindringen und sich dort verstecken. Wenn sie dann das Kriegsgeschrei der von Osten angreifenden Männer hören müssen sie versuchen möglichst viele Räuber mit einem Schlag aus dem Hinterhalt zu töten (mit Schwertern, Degen oder Dolchen, die sie vorher bekommen). Mit einer Attacke –2 töten sie einen Räuber. Maximal jedoch pro Held nur 3. Dann sind alle Räuber alarmiert, dass auch hier Feinde eingedrungen sind und die Helden werden angegriffen. Wenn sie dann 6 Räuber im Kampf getötet haben ist die Schlacht auch schon vorbei.

Helden im Osten

Hier ist es recht einfach, die Helden müssen einfach nur auf befehl Angreifen. Hier ist die Schlacht nach 8 getöteten Räufern zuende. Guthart kämpft auch hier mit.

Nach der Schlacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schaut euch um. Überall liegen Tote, nicht nur Räuber. Ihr erfahrt, dass ungefähr 30 Leute von euch ihr Leben gelassen haben. Doch eure Überraschung hat geklappt und kein Räuber ist mehr am Leben. Plötzlich seht ihr wie Guthart auf euch zurennt, er hat irgendeinen Zettel in der Hand. Als er euch erreicht sprudelt er aufgeregt hervor: „Hier, das hab ich in einer Hütte gefunden“ Und er zeigt euch eine Schatzkarte. (Die Karte ist im Anhang, Sie sollten sie den Spielern aushändigen)

Guthart will unbedingt den Schatz suchen. Neben ihm wollten auch Conrad und Jenrich mitkommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem die Verletzten versorgt sind sammelt ihr euch in der Mitte des Lagers und die Beute wird ausgegeben. Ihr bekommt alle eure Sachen zurück es fehlen gerade mal lächerliche 5 Dukaten. Außerdem bekommt jeder von euch einen Degen. Die anderen verstreuen sich, sie gehen sehrwahrscheinlich in die Stadt wo sie jetzt nicht mehr als Bettler angesehen werden. Aber Guthart kommt mit Conrad und Jenrich und drängt darauf Proviant zu packen und sich sofort auf den Weg zu begeben.

Die Reise

Die Reise dauert 15 ,minus höchsten Orientierungs- Wert durch zwei, Tage. Jeden Tag würfeln Sie auf dem W20. Bei 1-8 passiert nichts, bei 9-18 gibt es ein Ereignis, bei 19 und 20 sogar zwei. Wenn etwas passiert würfeln sie noch mal einen W20:

Bei 1-5

Werden die Helden von einem Waldlöwe angegriffen.

Waldlöwe:

INI 10+1W6 PA10 LeP 42 RS 2 KO 15
Prankenhieb: DK H AT 14 TP 1W6+4
Biss: DK H AT 14 TP 2W6+1
GS 10 AuP 55 MR 1/7 GW 12

Bei 6-11

Werden die Helden von 1W3+3 Wildschweinen angegriffen.

Wildschwein:

INI 8+1W6 PA 6 LeP 20 RS 2
Stoß/Biss DK H AT 13 TP 1W+2
Gs 10 AuP 60 MR 3

Bei 12-16

Sind die Helden einem Baumdrachenhorst zunahe gekommen und werden von so einem angegriffen.

Baumdrache:

INI 10+1W6 PA 6
LeP 35 RS 4
Biss / Klaue: DK H AT 13 TP 1W+4
GS 20 AuP 75 MR 8 GW 11

Bei 17-19

Tritt einer der Helden auf einen Ast und plötzlich erwacht ein Baum zum Leben und greift die Helden an.

Waldschrat:

INI 8+1W6 PA 6 LeP 30 RS 3 KO 16
Hieb: DK N AT 12 TP 1W+4
GS 8 AuP 40 MR 6 GW 11

Bei 20:

Kommen die Helden vom Weg ab und die Reise verlängert sich um einen Tag.

Bei allen Kampffaktionen werden sich Guthart, Conrad und Jenrich geschickt heraushalten.

Unerwartete Entdeckung

Dies präsentieren Sie den Helden, wenn der letzte Tag angebrochen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid noch nicht lange unterwegs, da kommt ihr an eine Lichtung. Ihr seht, dass die Lichtung voller verfallenen Steinbauten, die mal mehr mal weniger im Boden versunken sind, ist. Unter den Lianen, die hier unerklärlicherweise, über die Bauten wuchern könnt ihr abgewaschene Symbole, Tiere, Pflanzen und andere Einmeißelungen erkennen. Ihr fragt euch gerade, wo ihr hier gelandet seid, da seht Ihr, dass neben dem imposantesten Gebäude zwei Steinstatuen, in Form von Echsenmenschen, wache stehen. Ihr seid in einer verborgenen Stadt der Achaz.

Plötzlich ruft Guthart, mit der Karte in der Hand: „Hier muss es sein“ und deutet mit der Hand auf das große Gebäude, „Es ist der Schatz der Achaz, der hier in der Karte vermerkt ist.“ Freudig rennt er auf das Gebäude zu, stößt die Tür auf und ruft euch zu: „Kommt ihr endlich?“ Conard und Jenrich folgen seiner Aufforderung sofort.

Dies ist ein Grabmal eines sehr mächtigen Achazhüptlings.

Im Grab

Wenn die Helden den ersten Raum betreten, werden sie von einer steinernen Achazwache angegriffen.

Achazwache:

INI 10+1W Pa 8 RS 3 KO 10 LeP 27
Steinerener Speer: DK S AT 12 TP 1W+6
GS 5 AuP 30 MR 5 GW 11

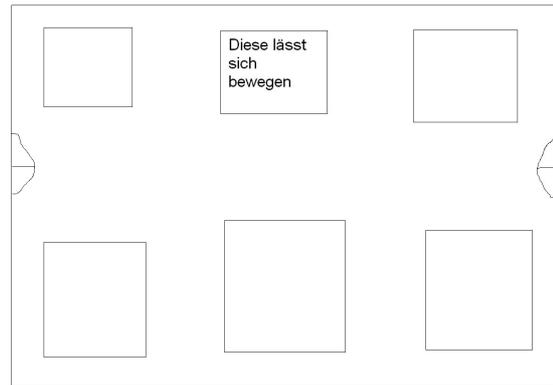
Wenn die Wache besiegt wurde, löst sie sich in Staub auf und eine Murmel liegt im Staubhaufen.

Im zweitem Raum sind an drei Wänden Hebel und an der vierten eine Tür, wenn die Hebel in der richtigen Reihenfolge (2,1,3) gezogen wurden öffnet sich die Tür.

Im nächstem Raum warten schon zwei Steinwachen auf die Helden.

Wenn die Wachen besiegt wurden zerfallen sie zu Staub und zwei Murmeln liegen im Staub.

Im nächstem Raum stehen sechs Statuen. Eine kann man verschieben, die anderen nicht. Wenn diese geschoben wurde öffnet sich die Tür am anderen Ende.



Im darauf folgendem Raum ist in der Mitte eine Steintafel mit drei Einbuchtungen. Dort müssen die Murmeln rein, dann öffnet sich eine Tür.

Nun kommen die Helden in die Kammer wo die Leiche aufbewahrt wird. Der Raum ist über und über voll mit Schmuck, Edelsteinen und anderen Kostbarkeiten. Dort erwarten sie schon der Räuberanführer mit drei Kriegerern. Diese sind dem Kampf entflohen und sofort hierhin gekommen.

Der Anführer begrüßt die Helden mit „Ich hätte es mir denken können“ und greift an.

Räuberanführer

Hellebarde: INI 11+1W6 AT15 PA10 TP 1W+6

LeP 33 AuP 33 RS 3 MR 3 GS 7

Kriegerischer Räuber

Panzerstecher: INI 9+1W6 AT 9 PA 9TP 1W+4

LeP 29 AuP 27 RS 1 MR 2 GS 7

Bei allen Kampfaktionen werden sich Guthart, Conard und Jenrich wieder heraushalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt diese grausamen Räuber gerade besiegt als ihr ein plätschern hört und schon wenige Sekunden später ist der Raum mit Wasser vollgelaufen und eine Wand bricht ein. Nachdem ihr einige Minuten durch dunkle Gänge gespült wurdet seht ihr das Ende und schon seit ihr in der Ingavai und erreicht das

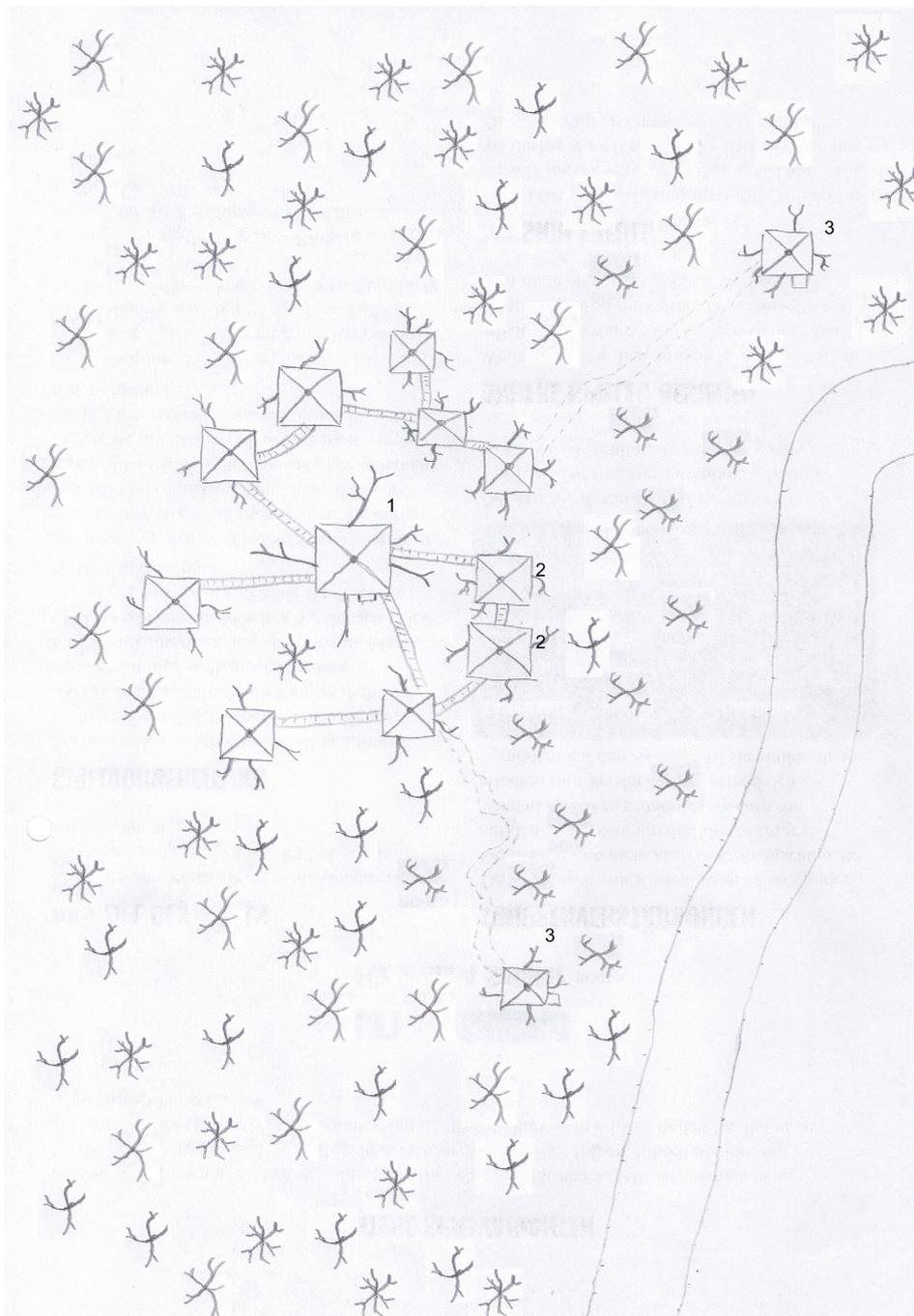
rettende Ufer. Das mit dem Schatz war wohl nichts aber wenigstens seit ihr lebend da rausgekommen.

Lohn der Mühe

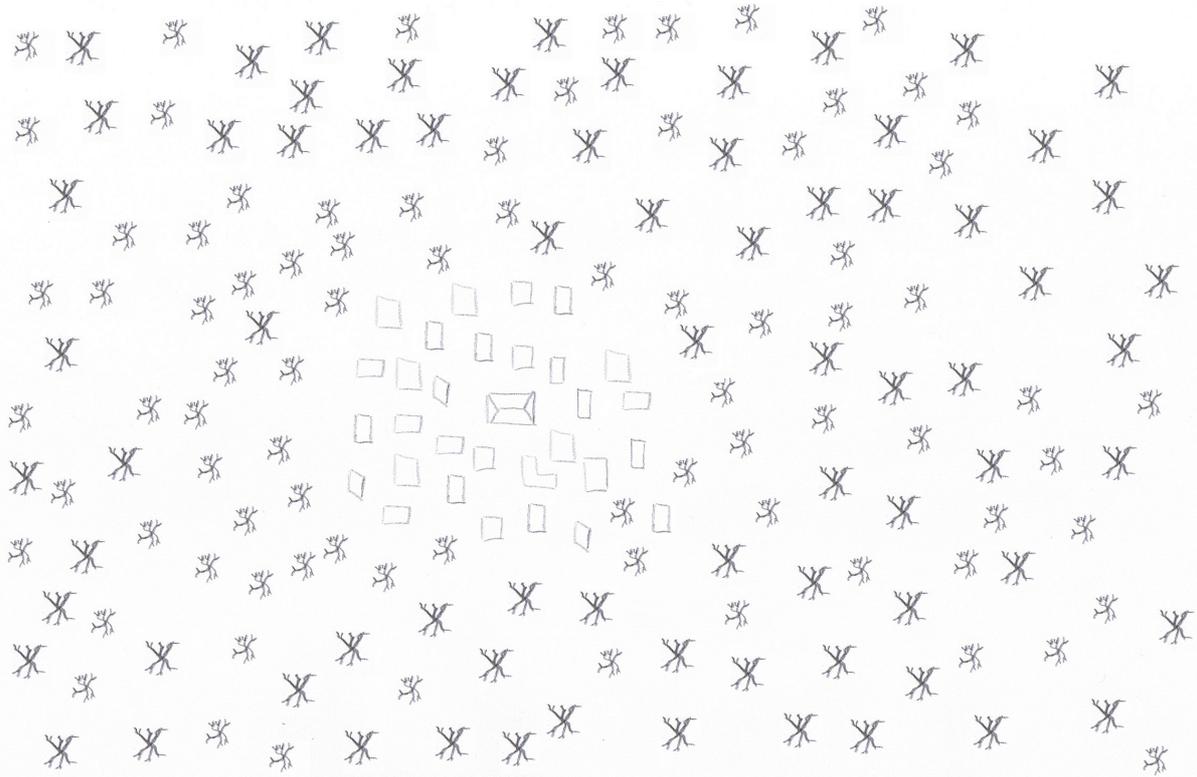
Jeder Held bekommt einen Goldbarren in Wert von 10 Dukaten und 100 Abenteuerpunkte.

Anhang

Urbs secreta



Räuberlager



Schatzkarte

