

Reise mit Umwegen

Abenteuer für eine schon recht bekannte Heldengruppe üblicher Größe
von Dominic „Dom“ Wäsch
E-Mail: dom@metstuebchen.de

Ort/Zeit	flexibel; z.B. Albernia oder Wildermark in neuerer Zeit (nicht allzu lange nach dem Jahr des Feuers) oder Nostergast zu fast beliebiger Zeit
Komplexität Meister/Spieler	mittel/mittel
Anforderung Helden	Kampf, Natur, Interaktion

Mein Dank in chronologischer Reihenfolge: Beate Wäsch für die Treue. Sebastian Rohde für einen Spieltest und die Verbesserungsvorschläge. Chris Gosse für einige der Seitenzahlen aus WdS. Magnus Epping für hilfreiche Kommentare. Uli Lindner für ein ausführliches „Nein“.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Hintergrund und Überblick.....	4
Geeignete Heldentypen.....	6
Dramatis Personae.....	7
Eskalation.....	10
Mögliche Szenen.....	11
Zusätzliche Szenen.....	23
Das Ende des Abenteuers.....	26
Zeitliche Planung.....	27
Anhang A: Instant-Meisterpersonen.....	28
Anhang B: Weitere Reisevorschläge.....	29
Anhang C: Wichtige Werte auf einen Blick.....	32
Die Verfolgungsjagd.....	33

Einleitung

„Auf Aves Spuren – Wege der Autoren“ heißt der Internet-Abenteuer-Wettbewerb, der die Nachfolge des „Gänsekiel und Tastenschlag“ antreten will. Diesem Neuling in der Online-DSA-Szene möchte ich auf diesem Wege zunächst einmal viel Erfolg wünschen und mich bedanken, dass er eine Plattform für meine Ideen bietet. Darüber hinaus möchte ich darauf hinweisen, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt. Nun, der eine oder andere mag vielleicht schon einmal etwas von mir gelesen haben – jedoch habe ich bisher nie ein Abenteuer veröffentlicht (zumindest kein vollständiges).

Das vorliegende Abenteuer „Reise mit Umwegen“ ist ein Reiseabenteuer; das bedeutet, die Helden reisen in Aventurien von A nach B und erleben auf der Reise ein Abenteuer. Damit ein solches Abenteuer auch wirklich als Verbindung zwischen zwei anderen Abenteuern genutzt werden kann (wie es der Wettbewerbstext andeutet), müssen diese Orte A und B recht flexibel wählbar sein; denn was nützt mir ein Abenteuer von Abilacht nach Zorgan, wenn die Heldengruppe von Zorgan nach Abilacht muss? Daher habe ich einen recht generischen Ansatz gewählt. Das Abenteuer kannst du, lieber Meister, ziemlich flexibel in der nördlichen Mitte der Aventurienkarte positionieren. Als Beispiel habe ich eine Reise innerhalb von Albernia beschrieben; zwei weitere Beispiele sind im Anhang zu finden. Eine Einschränkung bezüglich der Reisedauer besteht noch: Sie darf nicht allzu groß sein. Sechs bis maximal zehn Tage sind im Bereich des problemlos Möglichen.

Darüber hinaus weicht der Aufbau des Abenteuers etwas von der bei DSA üblichen Praxis ab, zunächst eine Geschichte zu präsentieren und die Meisterpersonen im Anhang zu aufzulisten. Vielmehr werde ich dir zunächst einen Überblick über die Situation und die mögliche Handlung geben und danach gleich die wichtigen Spielleiter-Figuren beschreiben. Der Grund ist ganz einfach: Die vorkommenden Personen mit ihren Motivationen sind von zentraler Bedeutung, und machen das eigentliche Abenteuer aus. Zusammen mit dem anschließenden Abschnitt „Eskalation“ solltest du schon fast in der Lage sein, das Abenteuer zu leiten. Hier wird nämlich beschrieben, wie die Handlung verläuft, wenn die Helden nicht eingreifen sondern nur zusehen. Dazu wird es aber wahrscheinlich nicht kommen – damit du aber auf mögliche Verläufe vorbereitet bist, beschreibe ich in den folgenden beiden Kapiteln einige Szenen, wie sie im Abenteuer vorkommen könnten; danach kommen dann Hinweise, wie das Abenteuer beendet werden kann. Den Abschluss bilden Hinweise zur zeitlichen Planung für den Spielabend (denn das Abenteuer soll ja schließlich an einem Spielabend zu schaffen sein) und der versprochene Anhang, mit Instant-Meisterpersonen, zwei weiteren Reisevorschlägen und einem Spielplan für eine Verfolgungsjagd.

Einige Textstellen sind, wie diese hier, grau hinterlegt. Das bedeutet, dass hier Regelhinweise, Taktiken usw. zu finden sind, die für das Verständnis des Abenteuers keine Rolle spielen. Beim ersten Lesen kannst du diese Dinge also problemlos überspringen. Erst, wenn du dich fragst, wie du dieses oder jenes umsetzen sollst, schaust du dir die Textstellen an und überlegst, welche Vorschläge du benutzt und was du lieber anders machst.

Im Text werde ich immer wieder Verweise auf unterschiedliche Produkte des Rollenspiels DSA geben. Die Regelhinweise habe ich für die beiden aktuellen DSA-Versionen 4.0 und 4.1 angegeben. Hinweise auf Regionalspielhilfen kommen auch vor; die angegebenen Textstellen sind jedoch für die Spielbarkeit des Abenteuers nicht vonnöten. Wenn du aber die angegebenen Bücher zur Verfügung hast, kannst du dort dein Wissen vertiefen, was bei eventuellen Improvisationen nützlich sein kann.

Mir bleibt nach der Vorrede jedenfalls nicht mehr, als dir und deiner Spielgruppe viel Spaß mit der „Reise mit Umwegen“ zu wünschen.

Hintergrund und Überblick

Geschichtliches

Den derischen Hintergrund der beschriebenen Reise bildet der Albernia-Nordmarken-Konflikt. Nähere Informationen hierzu findest du in der Regionalspielhilfe „Am Großen Fluss“, Seiten 35ff. Wenn du die nicht besitzt, hier ein ganz kurzer Abriss: Während des Jahrs des Feuers 1027 BF wurde Königin Rohaja scheinbar getötet, ihre Mutter Emer wurde kurz zuvor bei der Verteidigung von Gareth durch den untoten Drachen Rhazzazor verschlungen. Das Reich war ohne Führung und der Reichskonkress entschloss sich für Jast Gorsam vom Großen Fluss als neuen Reichsregenten. Die albernische Königin Invher ni Bennain erkannte ihn aber nicht an und verweigerte ihre Gefolgschaft, woraufhin Reichsregent Gorsam die Königin und alle Getreuen für vogelfrei erklärte. Er setzte die intrigante Isora von Elenvina, Tante von Invher ni Bennain, als Fürstin von Albernia ein. Damit begann der Waffengang zwischen Albernia und Nordmarken – der bis heute nicht entschieden werden konnte. Der Ostteil Albernias wird von Isora von Elenvina und den Nordmärkern kontrolliert, der Westteil von Inver ni Bennain und den freien Alberniern. Im Mittelteil, irgendwo zwischen Otterntal und Orbatal, liegt die umkämpfte Grenze.

Das Abenteuer

Start der Reise ist in **Otterntal**; einer kleinen Stadt in Albernia, die von den Nordmärkern besetzt wird. Im Herrenhaus, etwas außerhalb des Ortes, residiert **Toras Herlogan**. Er entstammt einer der uralten albernischen Familien und sah sich im Konflikt mit den Nordmärkern schnell auf deren Seite – nicht aus Feigheit, sondern aus Überzeugung, dass die Königin Invher ni Bennain dem Reichsregenten Jast Gorsam nicht hätte widersprechen dürfen. Diese Einstellung öffnete ihm die Tür ins Otterntaler Herrenhaus, wo er seit der Eroberung als Verwalter eingesetzt ist. Mittlerweile jedoch glaubt er, die Nordmärker gingen unnötig brutal gegen seine Landsleute vor und hätten daher das Recht nicht länger auf ihrer Seite. Aus einem Überläufer wird jemand, der sich wieder auf die andere Seite schlagen möchte.

Daher führte Herlogan geheime Verhandlungen mit **Königin Invher ni Bennain**, um wieder ins freie Albernia aufgenommen zu werden. Dabei will er natürlich seine Position als Verwalter von Otterntal stärken – er machte also zur Bedingung, dass er als Baron von Otterntal eingesetzt wird. Zur Sicherheit fordert umgekehrt Invher ni Bennain, dass Toras seine über alles geliebte Tochter **Naena** als Treuepfand nach Havena verheiraten soll.

Den Helden eilt ein gewisser Ruf voraus: Sie haben sich in der Vergangenheit als zuverlässig erwiesen, möglichst waren sie für den albernischen Widerstand aktiv. Toras Herlogan heuert die Helden an, um die Reisegruppe, die seine Tochter nach Havena bringen soll, zu bewachen. Die Spieler sollten diesen Auftrag annehmen, damit das Abenteuer so richtig los gehen kann.

Kritisch auf der Reise sind vor allem die ersten drei Tage: Die Reise führt durch nordmärkisch besetztes Land. Und hier wäre es ungünstig, wenn die Gruppe entdeckt wird. Daher ist geplant, dass zumindest der Weg bis Orbatal abseits der Straße zurückgelegt wird. Dabei hat Herlogan allerdings nicht mit **Finra ni Dysterbrudd** und **Phegyn Goldström** gerechnet. Erstere ist seine langjährige Beraterin und verdeckte **Spionin** von **Graf Jast Irian Crumold**. Letzterer ist ein **Offizier der persönlichen Garde** – zwar treu und pflichtbewusst, aber auch habgierig.

Finra will die Reise natürlich für ihren eigentlichen Herren scheitern lassen und dabei selber nicht in Verdacht geraten. Sie überredet also Phegyn, der als Führer der Reisegruppe eingesetzt wird, zu einem scheinbar einträchtigen, kleinen Umweg durchs Bredenhager Land. Dieser wird sich aber als Fehlentscheidung erweisen, denn tatsächlich lauern dort keine Dukaten sondern Soldaten auf die Reisegruppe, die Naena Herlogan entführen wollen. Die Wirren des Kampfes nutzt die am

ersten Tag der Reise aufgenommene **Alrika** dazu, Geld, Wertsachen und ein Pferd zu stehlen und damit durchzubrennen.

Unabhängig vom Ausgang des Entführungsversuches steht Offizier Goldström erst einmal wie ein Verräter dar. Er wird jedoch versuchen, seine Unschuld zu begründen.

Der weitere Verlauf hängt stark davon ab, ob die Entführung von Naena gelungen ist und wie sich die Helden weiter verhalten. Verfolgen sie die Soldaten und versuchen, Naena zu befreien? Versuchen sie, Alrika zu stellen? Wie gehen sie mit der Spionin um und was haben sie nach der totalen Pleite noch für Phegyn Goldström übrig?

Geeignete Heldentypen

Wichtig ist, dass die Helden a) schon etwas bekannter sind (damit sie überhaupt den Auftrag bekommen), b) auf der albernischen Seite im Alberrnia-Nordmarken-Konflikt stehen und c) sie nicht nur aus ehrlichen Leuten wie Kriegern, Weißmagiern und Bannstrahlern besteht. Denn der Auftrag ist ja schon ein geheimer, und darüber hinaus werden sie vielleicht in die Verlegenheit kommen, die bestehenden Moralvorstellungen zu strecken, um das Gute zu erreichen.

Außerdem ist zu beachten, dass sich die Helden einem Anführer unterordnen sollen. Das könnte gerade bei adligen Helden interessante Konflikte innerhalb der Reisegruppe ergeben; es könnte aber auch sein, dass dadurch das gesamte Abenteuer einen völlig anderen Verlauf nimmt.

Ansonsten ist das Abenteuer nicht auf bestimmte Helden beschränkt, sieht man einmal von der üblichen Exoten-Problematik ab. Das Abenteuer selbst bringt jedenfalls keinen Grund mit, bestimmte Heldentypen auszuschließen.

Ein weiterer Vorteil wäre sicherlich, wenn die Helden neben Kämpfen auch Reiten und Fährten-suchen können und außerdem Pferde haben – das bringt sie im Abenteuer wirklich weiter. Sollten die Helden dagegen eher Verhandeln können, kommen sie damit etwa genauso weit. Dumm ist nur, wenn sie weder zum Reiten noch zum Verhandeln in der Lage sind. Dann werden sie es schwer haben, den Auftrag, um den es im folgenden gehen wird, erfolgreich zu erfüllen (es sei denn, sie können *wirklich* gut kämpfen). Wenn den Spielern ein Misserfolg nicht das Spiel verdirbt, so ist das Abenteuer auch mit einer solchen Gruppe spielbar: Dann trifft die falsche Entscheidung die Helden mit voller Wucht...

Man kann dieses Abenteuer aber auch mit Helden spielen, die in der Gegend unbekannt sind (trotzdem ist die richtige politische Einstellung wichtig, damit sie nicht dem Auftraggeber in den Rücken fallen – aus dieser Sicht wäre das Abenteuer relativ langweilig). Der Einstieg ins Abenteuer bleibt im Prinzip derselbe, jedoch heuert Toras Herlogan dann eine unbekannte Söldnergruppe zum Schutz seiner Tochter an. Herlogan wird in diesem Fall bei der Auftragsvergabe natürlich nichts vom eigentlichen Zweck der Reise verraten, sondern die Helden einfach nur beauftragen, seine Tochter zu eskortieren. Die geplante Reiseroute abseits der Straße erklärt er mit den Unsicherheiten des Krieges. Um den Helden dann den wahren Zweck der Reise klar zu machen, kannst du die Spionin nutzen, die in diesem Fall die Helden während der Reise über den Hintergrund aufklärt (natürlich nicht, ohne den Auftraggeber in einem schlechten Licht darzustellen). Als Spionin ist sie ja nicht daran interessiert, den Grund zu verheimlichen.

In diesem Abenteuer werden mit großer Wahrscheinlichkeit Kämpfe zu Pferde ausgetragen. Entsprechende Regeln dazu findest du im Regelheft „Mit Blitzenden Klingen“ (DSA4, ab Seite 53) oder im Buch „Wege des Schwertes“ (DSA4.1, ab Seite 100). Weitere Informationen zu Pferden und ihrem Ausbildungsstand, auch bezüglich des Reitens im Kampf, sind in der „Zoo-Botanica Aventurica“ ab Seite 30 zu finden. Außerdem gibt es im Netz noch die inoffizielle „Pferdespielhilfe“. Sie war bei der Erstellung des Abenteuers im World-Wide-Web unter der Adresse http://www.aves-reich.de/file.php?1279_Pferdespielhilfe.zip zu finden.

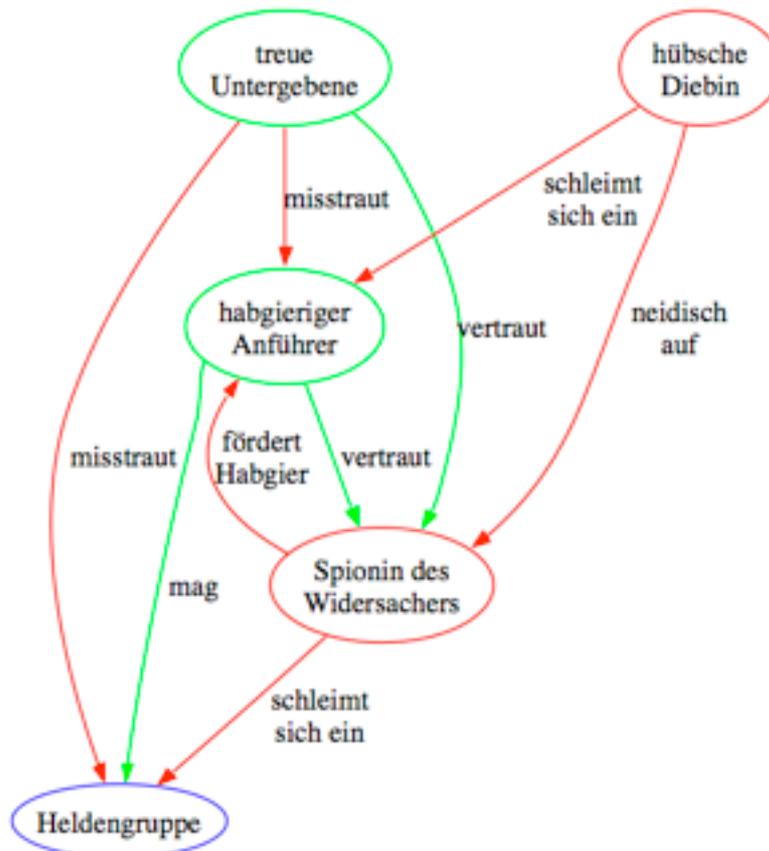
Darüber hinaus machen fliegende Helden zwar keine großen Schwierigkeiten, können aber die Verfolgungsjagd für die Spieler deutlich vereinfachen. Auch manche Zauber (z.B. MOVIMENTO) schlagen in die gleiche Kerbe. Du als SL solltest dir überlegen, wie du damit umgehst. Grundsätzlich solltest du diese Mittel bei den Spielern nicht unterbinden. Besser ist es, die Jagd abzukürzen und stattdessen eine andere Szene einzufügen. Dann haben die Spieler nicht das Gefühl, kleingehalten zu werden.

Dramatis Personae

Ich beschreibe im Folgenden die Rollen aus der Sicht ihrer Funktion im Abenteuer: Bereits die Überschrift gibt die Rolle wieder, die die Person im Abenteuer ausfüllt. Auf eine Hintergrundgeschichte für die Meisterfiguren wird verzichtet; entsprechende Details können im Spiel leicht improvisiert werden. Die benötigten Kampfwerte dagegen sind übersichtlich auf einer Seite in Anhang D gesammelt.

Hauptrollen

Die Beziehungen der Hauptrollen untereinander und zur Heldengruppe habe ich in folgendem Beziehungsdiagramm (hoffentlich) übersichtlich dargestellt:



Der habgierige Anführer

Phegyn Goldström ist ein etwa vierzig Jahre alter Offizier, der schon immer in einer Armee oder Garde gedient hat. Er trägt ein Kettenhemd, darüber seine Offiziers-Schärpe. Der Anführer hat ein kantiges Gesicht, rötliche, sehr kurze Haare und einen Oberlippenbart.

Er arbeitet ehrlich im Auftrag seines Herrn Toras Herlogan und ist eigentlich auch sehr gewissenhaft, kann jedoch seine eigene Habgier nur selten überwinden. Schon die Aussicht auf ein paar Dukaten lässt ihn schwach werden, wenn das Risiko nicht zu groß erscheint und er nicht gegen seinen Auftrag arbeiten muss. Die Helden behandelt er fast freundschaftlich, ist in wichtigen Situationen aber auch ganz klar der kompetente Führer, der das Sagen hat.

Wenn er in Bedrängnis gerät, reagiert Phegyn schnell gewalttätig – insbesondere, wenn er direkt und ungerecht beschuldigt wird. Das macht ihn natürlich nicht glaubhafter, aber berechenbarer für Leute wie die Spionin.

Um ihn im Gespräch darzustellen, fixiere bei deinem Gegenüber zu Beginn des Gespräches die Stirn und bewege danach deinen Kopf nur noch, wenn du dich an jemand anderen wendest. Sprich in kurzen Sätzen, möglichst ohne Nebensätze und verwende eine harte Aussprache, vor allem auch der Buchstaben „b“ und „g“.

Die Spionin

Finra ni Dysterbrudd ist seit Jahren engste Vertraute von Toras Herlogan und gleichzeitig treue Spionin des nordmärkischen Gegengrafen Jast Irian Crumold. Sie ist eine etwa fünfzigjährige Frau, die immer stark geschminkt und teuer gekleidet auftritt.

Ihr Ziel ist es, den Transport scheitern zu lassen und sich selbst möglichst unbefleckt aus der Sache rauszubringen; sie möchte ihre Position noch lange behalten. Sie beugt sich scheinbar allen Befehlen des Anführers und behandelt auch sonst alle sehr nett und zuvorkommend. Nur einen der Helden scheint sie gar nicht zu mögen – möglichst ein Geweihter oder ein offensichtlich ehrenvoller Held, wie z.B. ein Ritter. Ihre Abweisung lässt sie ihn aber erst ab dem zweiten Reisetag spüren, indem sie ihm nicht mehr richtig zuhört oder hinter vorgehaltener Hand bei einem anderen Held über sein schlechtes Benehmen herzieht.

Bedrängt, versucht sie der Situation auszuweichen und zu fliehen. Nur in größter Not setzt sie ihren mit Schlafgift gefüllten Mengbilar ein, den sie verdeckt im Stiefel trägt.

Zur Darstellung redest du einfach sehr leise; nicht flüstern, sondern mit Stimme. Sei höflich, sprich jeden korrekt mit seinem Titel an und lächele kurz, wenn du zu Ende gesprochen hast.

Die treue Untergebene

Roana Muckenschlag ist eine junge Gardistin und zum persönlichen Schutz der Tochter abgestellt. Sie ist Toras Herlogan treu ergeben und bemüht sich vor allem um Recht und Gerechtigkeit – obwohl keinem Orden angehörig, vertritt sie die Lehren Rondras. Ihre blonden Haare trägt die hochgewachsene, muskulöse Frau streng zurückgebunden.

Sie will auf keinen Fall, dass Naena in irgendeiner Art und Weise beschädigt wird. Den Helden gegenüber ist sie (wie gegenüber allen Fremden) sehr misstrauisch. Auch dem Anführer traut sie nicht, weil sie in der Vergangenheit bereits erfahren hat, wie habgierig er ist. Sie hält ihn für bestechlich und daher ein Sicherheitsrisiko. Nur zur langjährigen Beraterin Finra ni Dysterbrudd hat sie Vertrauen gefasst – ein Fehler, wie sich (hoffentlich) im Laufe des Abenteuers herausstellen wird.

Wird sie bedroht oder bedrängt, reagiert sie schnell über. Dann fängt sie an zu schreien und zu kommandieren, auch wenn es ihr nicht zusteht. Ihre Unsicherheit überspielt sie mit Gewaltandrohungen. Diese macht sie wahr, wenn sie merkt, dass sie nicht ernst genommen wird.

Um sie zu spielen, schaut du bei Gesprächen nicht in das Gesicht deines Gegenübers sondern auf dessen Brust. Sprich schnell in normaler Lautstärke und verwende viele Füllphrasen wie „äh“, „ja, also“ und „das meine ich auch“.

Die hübsche Diebin

Alrika, wie sich die hübsche Neunzehnjährige nennt, ist recht klein, zierlich und hat kurzes, dunkelbraunes Haar. Ihr Gesicht ist offen, der Mund meist zu einem frechen Grinsen halb geöffnet. Dabei wird eine Zahnlücke sichtbar: der linke obere Schneidezahn fehlt. Das tut ihrem Charme aber keinen Abbruch. Sie lacht viel und wickelt fast alle Männer um den kleinen Finger.

Alrika ist die zweite in der Reisegruppe, die nur ihren eigenen Interessen folgt. Und die heißen bei ihr: Geld, Gold und Geschmeide. Deswegen ist sie nach Havena unterwegs, aber sie hofft natürlich auf reiche Beute während der Fahrt. Und der Entführungsversuch kommt ihr da gerade Recht.

Die hübsche Diebin wird schnell eifersüchtig, sogar, wenn sie nur die Ahnung hat, eine andere Frau könnte bei einem Mann Erfolg haben. Dann schmeißt sie sich sofort an ihn ran, um die andere Frau auszustechen.

Die Darstellung von Alrika ist nicht ganz einfach: Lache deinem Gegenüber offen ins Gesicht, rede schnell und mache (wenn es sich um einen männlichen Helden handelt, der nicht abgrundtief hässlich ist) Komplimente zu seinem Aussehen. Wechsele oft das Thema und rede mit mehreren Helden gleichzeitig, indem du immer zwischen ihnen hin- und herschaust.

Nebenrollen

Der gute Auftraggeber

Verwalter **Toras Herlogan** ist ein älterer Mann mit blonden Haaren, die bereits an einigen Stellen weiß werden. Er will das Beste für sich und die Albarnier und sieht sich deswegen gezwungen, zum zweiten Mal die Seite zu wechseln (auch wenn so ein Wendehals-Gehabe eigentlich nicht seinem Naturell entspricht). Deswegen schickt er seine Tochter zur Heirat nach Havena und weiß sie begleitet von seinen besten Leuten: Offizier Goldström, seine Vertraute Dysterbrudd und die Leibwache Muckenschlag werden gewiss auf seine Tochter achtgeben. Da jedoch der Weg gefährlich ist und die eigenen Leute knapp, schickt er noch die Heldengruppe mit, die sich bereits einen Namen als zuverlässige Söldner und Helfer des freien Albarnias einen Namen gemacht haben.

Die Tochter

Naena Herlogan ist die jüngste Tochter des Barons, gerade siebzehn Jahre alt und völlig verzogen. Sie ist alles andere als eine Schönheit: in einem übergewichtigen Körper mit einem eiförmigen Kopf, großem Mund und schiefen Zähnen steckt ein ebenso hässlicher Charakter. Naena kommandiert alles und jeden herum. Allerdings steht sie voll auf der Seite ihres Vaters, sie vertraut ihm und seinen Leuten. Naena gerät schnell in Panik und beginnt dann zu schreien, kratzen und beißen.

Der Empfänger

In diesem Szenario ist die Empfängerin der Tochter niemand anderes als die Königin von Albarnia, **Invher ni Bennain**. Sie ist eine etwa dreißig Jahre alte, hervorragende Diplomatin, die von sich und ihren Zielen überzeugt ist. Sie ist klug, charismatisch und hat den richtigen Riecher für Staatsangelegenheiten. Böse Zungen behaupten sogar, ihr sei kein Preis zu hoch, um ihren Willen durchzusetzen, denn sie schreckt selbst vor Krieg nicht zurück: „Es gibt eine Zeit der Diplomatie und eine Zeit der Waffen. Die Zeit der Diplomatie ist vorbei.“ Weitere Informationen findest du in der Regionalspielhilfe „Am Großen Fluss“, Seite 166. Diese sind jedoch für das Abenteuer nicht notwendig.

Der böse Widersacher

Der grausame **Graf Jast Irian Crumold von Bredenhag** hat sich schon Jahre vor dem Krieg einen Namen als „Schlächter von Honingen“ gemacht, als er einen Bauernaufstand blutig niederschlagen ließ. Er schloss sich nicht Königin Invher an und ist so als Verräter verschrien. Der hagere Mittsechziger hat schmale Wangen, eine Adlernase und trotz des Alters noch immer volles, braunes Haar. Wenn du dich noch weiter informieren möchtest (was für dieses Abenteuer aber nicht so wichtig ist), kannst du in der Regionalspielhilfe „Am Großen Fluss“, Seite 171 nachschauen.

Die Soldaten des Widersachers (Schlägertrupp)

Die Gruppe Soldaten wird vom grausamen Grafen geschickt, um die Tochter zu entführen. Wichtig ist nur das Überleben der Tochter – die restlichen Leute sind egal.

Die Anzahl ist gerade vier plus zwei pro Held, also zwölf bei vier Helden. Sie sollten, insbesondere beim Hinterhalt, eine sehr harte Nuss für die Helden darstellen. Lasse den Ausgang der Entführung ruhig offen. Du solltest hier weder zu nachgiebig sein noch versuchen, den Erfolg der Schlägertruppe zu erzwingen.

Eskalation

Das Abenteuer ist sehr frei gehalten – insbesondere ab dem Entführungsversuch lässt sich nicht mehr vorhersehen, wie die Spielgruppe reagieren wird. Daher ist es umso wichtiger, dass du die Meisterpersonen gut kennst. Es gibt nicht den einen richtigen Weg durchs Abenteuer, es gibt nur deine Hauptrollen und deren persönliche Ziele und Verhaltensweisen. Da es nicht sehr viele Hauptrollen gibt, ist dies tatsächlich eine überschaubare Aufgabe, denn die Spieler wissen ja nicht, was hier im Text steht. Sie können also gar nicht beurteilen, ob du deine Charaktere auch „richtig“ darstellst. Das bedeutet, jede Darstellung ist richtig und gut. Darstellungsvorschläge und Motivationen sind schon im Kapitel „Dramatis Personae“ beschrieben.

Um aber deine Charaktere noch besser kennenzulernen und zu sehen, wie sie in den auftretenden Situationen reagieren könnten, habe ich in diesem Kapitel eine Eskalation der Ereignisse niedergeschrieben. Diese Ereignisse werden wie beschrieben eintreten, wenn die Helden einfach nur beobachten und nicht eingreifen. Da aber ihr Auftrag darin besteht, die Tochter heil ans Ziel zu bringen, werden sie früher oder später reagieren.

1. (Tag 1, morgens) Etwa drei Stunden nach der Abreise holt die Gruppe Alrika ein, die sogleich fragt, ob sie mitreisen darf. Ihr Charme ist umwerfend; Goldström willigt ein. Gardistin Muckenschlag ist (wie immer) misstrauisch: nimmt sich den Offizier zur Seite, um ihn vor Alrika zu warnen, doch der schlägt die Warnungen in den Wind.
2. (Tag 1, nachmittags) Finra ni Dysterbrudd steigt zu Goldström auf den Kutschbock und redet leise auf ihn ein. Sie überredet ihn, einen kleinen Umweg nach Norden zu machen; der neue Weg dauert etwa einen Tag länger und führt durch Gräflich Bredenhag.
3. (Tag 1, abends) Alrika hat sehr wohl bemerkt, wie sich Finra mit dem Offizier unterhalten hat. Sie wertet das als Kampfansage und kümmert sich abends sehr deutlich um Goldström, der sich die Liebkosungen auch offensichtlich gefallen lässt.
4. (Tag 2) Statt südlich der Reichslandstraße zu bleiben, steuert Goldström den Wagen nach Norden. Er steuert auf den großen Wald zu, der den Beginn des Bredenhager Landes darstellt. Gardistin Muckenschlag fängt an zu schimpfen, weil sie Verrat wittert. Frau Dysterbrudd jedoch kann ihre Zweifel zerstreuen: Sie sagt, sie sei sich sicher, dass Goldström das richtige macht. Goldström selber begründet den Umweg mit Gefahren auf der südlichen Seite, von denen er erfahren hat. Welche Gefahren dies sind und woher die Informationen stammen, will er allerdings nicht verraten.
5. (Tag 3, morgens) Die Gruppe gerät im Bredenhager Wald in einen Hinterhalt; dabei wird Naena Herlogan entführt. Alrika nutzt die Gunst der Stunde und macht sich mit einem Pferd und dem Schmuck der Tochter aus dem Staub.
6. (Tag 3, nach dem Hinterhalt) Nun platzt der Gardistin der Kragen – Muckenschlag beschimpft Goldström offen und nennt ihn einen Verräter. Sie fordert den Offizier zum Zweikampf. Dabei tötet der Anführer die treue Untergebene.
7. (Tag 3, nach dem Duell) Dysterbrudd macht Goldström klar, in welcher Lage er sich befindet: Er ist von der geplanten Route abgewichen, weswegen die Tochter entführt werden konnte. Eine Diebin, die von ihm zur Mitfahrt eingeladen wurde, hat den Schmuck gestohlen. Er selbst hat seine Untergebene erschlagen. Er hat wohl keine Aussicht auf Begnadigung. Daher bringt sie ihn auf die Idee, Alrika zu verfolgen, ihr den Schmuck abzunehmen und damit unterzutauchen.
8. Die Reisegruppe löst sich endgültig auf: Goldström verfolgt Alrika, und Dysterbrudd reist nach Otterntal zurück, nicht ohne in der Zwischenzeit Graf Crumold von Bredenhag einen kurzen Besuch abzustatten. In Otterntal berichtet sie von der Schuld des Offiziers und ihrem Entkommen.

Mögliche Szenen

Die Anwerbung (Tag 0)

Die Helden sind gerade in Otterntal und wollen nach Havena reisen. Sie sind, wie die meisten Durchreisenden, im Traviatempel untergekommen und ruhen sich gerade im Zimmer aus, das sie von der Traviapriesterin Setana Tullenblum zugewiesen bekommen haben. Vielleicht speisen sie aber auch gerade im „offenen Ohr“, der einzigen Schenke im Ort und erzählen dem Wirt Jamerik Brond von ihren Erlebnissen. Wie auch immer, sie werden von der treuen Untergebenen Roana Muckenschlag gefunden und aufgefordert, beim Verwalter Toras Herlogan vorzusprechen.

Das Herrenhaus, der Sitz des Verwalters (und ehemalige Baronssitz), liegt etwas außerhalb der Stadt. Die Helden werden in ein gemütliches Empfangszimmer geführt, wo sie Herlogan noch einige Minuten warten lässt, bis er selbst auftaucht und den Helden nach kurzer Begrüßung erklärt, er habe für sie einen Auftrag. Die Helden müssen sich allerdings zur Geheimhaltung einverstanden erklären, wenn sie mehr erfahren wollen. Als Anreiz winken genug Dukaten, so dass sich die Helden dafür interessieren sollten (ich schlage zwei Dukaten pro Kopf und geplantem Reisetag vor, also ca. zwanzig Dukaten pro Person plus Verpflegung und sonstigen Ausgaben; übliche Bezahlungen variieren aber sehr stark innerhalb der DSA-Gemeinde, d.h. du solltest einen Betrag wählen, der auch in deine Runde passt).

Nachdem sich die Helden mit den Bedingungen einverstanden erklärt haben erklärt der Verwalter den Helden den Grund der Reise. Dabei unterlässt er es nicht, ein paar Flüche gegen den grausamen Grafen zu schicken. Aufgabe der Helden ist es, für die Reisegesellschaft eine sichere Reise zu garantieren. Angeführt wird die Reise von Offizier Phegyn Goldström; Gardistin Muckenschlag reist als persönliche Wache seiner Tochter mit. Die Helden brauchen sich also nicht direkt mit Narena auseinanderzusetzen. Der Verwalter weiß, dass sie gerne Leute herumkommandiert – die Helden allerdings sollen nur auf die Befehle von Offizier Phegyn Goldström achten. Als weitere Mitreisende nennt er Finra ni Dysterbrudd, die als seine engste Vertraute die weiteren Verhandlungen für ihn in Havena übernehmen wird. Die Reise soll am nächsten Morgen starten und darf höchstens vierzehn Tage dauern, da ansonsten die Abmachungen von seiner Seite nicht eingehalten wurden und die Verhandlungen zum Scheitern verurteilt sind. Weil die Gruppe zumindest bis Orbatal südlich der Reichslandstraße reisen sollen (immerhin fahren sie durch umkämpftes Gebiet), rechnet Verwalter Herlogan für die etwa 150 Meilen mit einer Reisezeit von etwa acht Tagen. Sollte jedoch etwas Ernsthaftes dazwischen kommen, was die Reisedauer über die vierzehn Tage hinaus verlängern könnte, sollen die Helden versuchen, möglichst auf eigene Faust nach Havena zu reisen, die Verspätung zu erklären und um Entschuldigung bitten – Toras scheint auf Eventualitäten vorbereitet. In jedem Fall ist die Reise nach Havena das oberste Ziel.

Wenn jemand ein eigenes Pferd hat, so kann er dies natürlich gerne benutzen; ansonsten bekommen Helden, die reiten können, für die Reise ein kampferprobtes Pferd gestellt. Wer nicht reiten kann, fährt auf dem Planwagen, in dem auch die Tochter sitzen wird. Wenn dir das zu gedrängt erscheint, weil deine Heldengruppe vielleicht aus vier oder mehr Helden besteht, die alle nicht reiten können, kann Herlogan auch einen zweiten Wagen mitschicken, der dann von Gardistin Muckenschlag gelenkt wird.

Die Helden haben nun noch den Rest des Tages, um eventuelle Angelegenheiten zu erledigen. Otterntal ist nicht gerade groß (ca. 600 Einwohner), liegt aber direkt an der Reichslandstraße von Abilacht nach Havena. Von daher sollten die in der Gegend üblichen Waren alle vorhanden sein. Exotische Waren dagegen müssten aus Havena oder Kyndoch herangeschafft werden.

Los geht die Reise (Tag 1)

Am Morgen trifft sich die Reisegruppe in aller Frühe vor dem Herrenhaus. Wenn die Helden ein treffen, ist bereits der Wagen angespannt. Es sind bisher nur die am Vortag angekündigten Gardisten Offizier Goldström und Muckenschlag (die die Helden ja schon vom Vortag kennen) anwesend. Goldström begrüßt die Helden; alle Personen stellen sich gegenseitig vor.

Einige Minuten später kommen dann auch der Verwalter und seine Tochter aus dem Haus; wiederum werden die Helden vorgestellt. Herlogan wundert sich, wo seine Beraterin ist – sie hat wohl direkt nach dem Frühstück das Haus verlassen und ist bis jetzt nicht wieder aufgetaucht. Eigentlich ist sie eine pünktliche und zuverlässige Person.

Mit Verspätung stößt die Beraterin aus Richtung Otterntal zur Gruppe. Als Entschuldigung führt sie auf Nachfrage der Helden nur an, dass sie noch etwas Privates zu erledigen hatte. Tatsächlich hat sie sich mit einem Boten Bredenhags getroffen, um den genauen Ort des Überfalls mitzuteilen.

Ein drittes Mal müssen sich die Helden vorstellen, danach geht die Reise los. Die Reisegruppe besteht also aus:

- Ein Planwagen mit Reisegepäck und mehreren Sitzplätzen. Naena Herlogan nimmt im Wagen Platz, Offizier Goldström persönlich lenkt den Wagen. Er wird von zwei Kaltblütern gezogen.
- Die anderen Mitreisenden sind zu Pferd unterwegs: Gardistin Muckenschlag und Frau Dysterbrudd reiten im Schritt nebenher.
- Wie die Helden unterwegs sind, hängt ganz von ihnen ab. Vielleicht zu Pferde, vielleicht auch auf dem Planwagen. Eventuell sogar in einem zweiten Planwagen, der dann von Muckenschlag gelenkt wird.

Nachdem die Gruppe Otterntal hinter sich gelassen hat, wendet sich Goldström nach Süden. Die Reise führt über kleine Wege und über Wiesen, immer außerhalb der Sichtweite der Reichslandstraße.

Eine Anhalterin (Tag 1)

Nach nur drei Wegstunden holen sie eine junge Frau ein, die in dieselbe Richtung zu Fuß unterwegs ist. Hierbei handelt es sich um Alrika, die sofort offen drauflos plappert: Sie sei nach Havena unterwegs, die Wege abseits der Straße erscheinen ihr sicherer und sie würde gerne ein paar Meilen mit auf dem Wagen fahren. Der Anführer, Phegyn Goldström, nimmt die freundliche junge Frau gerne ein paar Meilen mit.

Der Gardistin Muckenschlag allerdings scheint Alrika nicht zu gefallen: Sie reitet zum Anführer und redet relativ leise auf ihn ein. Sie hält Alrika für eine Herumtreiberin und Diebin, sie sollte schleunigst zurückgelassen werden. Goldström ist offenbar anderer Meinung – nach ein paar Minuten lässt sich Muckenschlag wieder zurückfallen und reitet hinterher.

Spionin beim Anführer (Tag 1)

Am Nachmittag setzt sich Finra ni Dysterbrudd neben den Anführer auf den Kutschbock und unterhält sich leise mit ihm. Offenbar wollen sie nicht gestört werden; sie verstummen sofort, wenn sich einer der Helden nähert und geben ihm höflich die Anweisung, sich doch ein wenig zurückfallen zu lassen.

Um das Gespräch aus einer angemessenen Entfernung zu belauschen, ist eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe+15 nötig. Dabei haben die Helden nur einen einzigen Versuch – sonst werden sie von der Spionin bemerkt, die dann schweigt. Trotzdem ist es natürlich eventuell möglich, dass die Helden das Gespräch belauschen (z.B. mit Hilfe der Zauber ADLERAUGE LUCHSENOHR oder BLICK IN DIE GEDANKEN oder auch mit Liturgien, wie z.B. GIFT DER ERKENNTNIS).

Im Gespräch geht es offenbar um einen wichtigen Brief, den die Spionin angeblich in einem Dorf namens „Trutzbach“ abgeben muss. Dazu müsste die Reisegruppe einen Abstecher von etwa

einem Tag nach Gräflich Bredenhag machen. Die Einnahmen für den Brieftransport betragen zwanzig Dukaten. Wenn der Offizier einlenkt, würde sie ihm die Hälfte abgeben – leicht verdientes Gold!

Letztendlich sagt der Offizier zu. Gleich am nächsten Tag müsste die Reiseroute nach Norden geändert werden. Zu so viel Gold kann Goldström schließlich nicht Nein sagen!

Diebin beim Anführer (Tag 1)

Alrika hat das Gespräch natürlich mitbekommen, aber nicht verstanden. Darauf haben Goldström und Dysterbrudd geachtet. Sie hält diese Tuschelei natürlich für eine sich anbahnende Liebschaft – was sollte es auch anderes zwischen Mann und Frau zu tuscheln geben? Ihr Wettbewerbsinstinkt ist erwacht, bis zum Abend ergibt sich aber keine günstige Gelegenheit, ihre Gegnerin auszustechen.

Am Abend kommt die erste Rast. Abseits der Straße gibt es keine Gasthäuser, und so müssen die Reisenden auf offenem Feld übernachten. Wenn du und deine Gruppe Lust (und Zeit) haben, könnt ihr den Abend natürlich ausführlich spielen – Jagen und Feuerholz suchen drängen sich hier auf. Wenn du in deinem Zeitplan genug Platz hast, kannst du hier bereits den „Leichenfund“ einbauen (siehe Kapitel „Zusätzliche Szenen“).

Für den weiteren Verlauf der Geschichte sind zwei Dinge wichtig: Erstens macht sich Alrika entschlossen an Goldström ran. Zunächst sitzt sie noch harmlos neben ihm, dann liegt plötzlich eine Hand auf seinem Knie, und schließlich sitzt Alrika auf seinem Schoß. Und hieraus folgt auch schon das Zweitens: Roana Muckenschlag gefällt das gar nicht. Sie wendet sich an die Mitreisenden und redet über ihr Bauchgefühl, das sie angeblich noch nie getragen habe. Sie würde Alrika am liebsten jetzt schon die rechte Hand abschlagen, wahrscheinlich flieht sie nur aus dem nordmärkisch besetzten Gebiet, weil sie dort als Diebin gesucht sei.

Verkündigung des Umweges (Tag 2)

Noch am Vormittag kündigt Goldström an, einen kleinen Umweg fahren zu wollen. Als Begründung führt er an, dass er gehört hat, dass auf dem ursprünglichen Weg Gefahren lauern. Welche Gefahren es genau sind und woher er die Informationen hat, will er nicht sagen.

Die Helden haben kaum eine Chance, ihn von seinem Plan abzubringen, es sei denn, sie überzeugen die anderen Mitreisenden von dessen Unsinnigkeit. Dafür ist es am einfachsten, wenn sie wissen, dass die Spionin den Anführer überredet hat.

Um den Anführer umzustimmen, müssen die Helden ihn überreden. Spielt dazu das Gespräch aus. Die Argumente auf Seiten des Anführers sind ganz einfach: Er will die Gruppe keinen Gefahren aussetzen und deswegen einen kleinen Umweg nehmen. Außerdem ist er der Anführer – dem werden sich die anderen Meisterpersonen auch ganz klar beugen. Den Spielern muss eine *Überreden*-Probe gelingen, bei der noch 15 TaP* übrig bleiben. Dabei darf jeder, der mitdiskutiert, würfeln; das Beste Ergebnis zählt. Jede gelungene *Überreden*-Probe zählt außerdem als +1 TaP*, jede misslungene allerdings als -3 TaP*. Wissen die Helden vom Inhalt des Gespräches und haben die Spieler dies als Argument benutzt, zählt das als +10 TaP*.

Und was passiert, wenn die Helden den Umweg verhindern?

Zunächst einmal geschieht das Offensichtliche: Die Gruppe wird den Umweg nicht machen. Allerdings bewirkt das einige Veränderungen in der Reisegesellschaft, denn die Helden haben sowohl den Anführer als auch die Spionin daran gehindert, ihren Zielen näher zu kommen. Schauen wir uns diese Meisterpersonen und ihre Ziele einmal näher an:

Finra ni Dysterbrudd will verhindern, dass die Tochter in Havena ankommt. Das kann sie nur dann effektiv tun, wenn die Reisegruppe das freie Albernia nicht erreicht. Daher muss sie sich schnell einen weiteren Plan ausdenken, oder sie ist gescheitert. Offen gegen die Helden vorgehen wird sie nicht können, ohne ihre eigene Position zu gefährden. Daher wird sie zwei Dinge versuchen: Erstens wird sie Stimmung gegen die Helden schüren, indem sie alle zufälligen Ereignisse als

Schuld der Helden darstellt. Zweitens könnte sie innerhalb der nächsten beiden Nächte versuchen, die Tochter nachts heimlich zu entführen. Eine entsprechende Szene müsstest du dann improvisieren oder vorher ausarbeiten. Eine weitere Möglichkeit wäre eine Flucht der Spionin zu den Soldaten, die dann in einem offenen Angriff versuchen, die Tochter zu entführen. Dadurch wird der Umgang der Helden mit der Gruppe deutlich vereinfacht, weil dann der Feind eindeutig ist.

Klarerweise solltest du, damit es nicht zu langweilig wird, in diesem Fall verstärkt auf die „Zusätzlichen Szenen“ setzen. In jedem Fall solltest du den Spielern lieber ihren Erfolg lassen und sie mit den Folgen konfrontieren, statt die Entführung unbedingt durchzudrücken.

Hinterhalt (Tag 3)

Am Vormittag des dritten Tages gerät die Gruppe in einen Hinterhalt, den die Soldaten des grausamen Grafen gelegt haben. Die Reisegruppe reist mittlerweile durch einen dichten Wald über einen Wildpfad, der kaum ein Nebeneinander erlaubt. Die Räder des Wagens rumpeln über Gestrüpp und Wurzeln. Offizier Goldström führt die Gruppe an; er muss wegen der Unwegsamkeiten die Pferde führen, statt auf dem Kutschbock zu sitzen. Die Soldaten brechen an einer besonders unübersichtlichen Stelle plötzlich aus dem Wald und stürzen sich auf die Flanke der Reisegesellschaft, um die Tochter zu entführen.

Es kommt zum Kampf, weil natürlich Goldström und Muckenschlag versuchen, die Entführung zu verhindern. Frau Dysterbrudd hingegen wird nicht kämpfen – sie hätte ungerüstet wohl kaum eine Chance zu überleben, und außerdem will sie die Entführung ja gar nicht stören. Die Helden werden wahrscheinlich auch in den Kampf eingreifen. Sei nicht zimperlich, am besten wäre es, wenn du Angriffe und Schaden gegen die Helden offen würfelst. Denke dran, dass das einzige Ziel der Soldaten ist, die Tochter zu entführen. Sie werden nicht nachstechen um Leute zu töten; aber sie werden versuchen, Gegner niederzustrecken, wenn sie im Weg sind. Gleichzeitig wird die Diebin versuchen, möglichst viel zu klauen und mit dem geraubten Zeug durchzubrennen.

Taktik der Soldaten

Die Soldaten greifen aus dem Hinterhalt an; um den Hinterhalt vorher zu bemerken, müssen die Spieler sagen, dass sie nach einem Hinterhalt Ausschau halten, und es muss den Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe+10 gelingen. Die Hälfte der Soldaten von ihnen schießt mit Armbrüsten auf alle, die nicht im Planwagen sind (d.h. auf Goldström, Muckenschlag, Dysterbrudd und alle reitenden Helden); für jeden ist zunächst einmal ein Bolzen bestimmt. Offensichtliche Zauberkundige bekommen gleich zwei Bolzen ab. Sind noch weitere Bolzen „übrig“, gehen diese auf Kämpfer (zumindest auf Goldström und Muckenschlag).

Beispiel: *Angenommen, die Heldengruppe besteht aus einem Magier, einem Krieger, einem Waldläufer und einem Streuner; der Streuner und der Krieger sitzen mit im Wagen. Dann gibt es insgesamt zwölf Soldaten ($4 \cdot 2 + 4 = 12$), d.h. sechs von ihnen schießen mit Bolzen. Ein Bolzen ist jeweils für Goldström, Muckenschlag und Dysterbrudd, außerdem einer für den Waldläufer. Die letzten beiden Bolzen sind für den Magier.*

Der Bolzen für die Spionin geht auf jeden Fall (absichtlich) daneben; wenn alle Helden sichtbar sind, schießt keiner der Soldaten auf sie. Die anderen Soldaten stürmen auf den Wagen zu und versuchen, Naena zu entführen. Nach dem ersten Bolzenschuss lassen die anderen Soldaten ihre Armbrüste fallen und helfen ihren Kameraden.

Zum Hinterhalt: Die Soldaten haben eine freie Aktion, da sie aus dem Hinterhalt angreifen. Die Helden haben praktisch keine Chance, den Bolzen auszuweichen, da sie die Schützen mit Sicherheit nicht beobachtet haben (näheres dazu in „Mit blitzenden Klingen“, Seiten 18f und 64 oder in „Wege des Schwertes“, Seiten 78f und 98f). Die IN-Probe, um überhaupt irgendwie reagieren zu dürfen, ist um 7 Punkte erschwert.

Naenas Entführung: Um Naena aus dem Wagen zu holen, springen zwei Soldaten hinein (zwei Aktionen). Sie greifen (zwei Aktionen) und fesseln sie (zwei Aktionen) und setzen sie dann auf das Pferd eines dritten Soldaten (zwei Aktionen). Während dieser Zeit geben die anderen Soldaten Deckung.

Auf der Flucht sitzt Naena, die Hände an den Sattel gefesselt, vor einem der Soldaten auf dem Pferd. Die anderen Soldaten nehmen das Pferd mit Naena in ihre Mitte um es nach allen Seiten zu schützen.

Alrikas Taktik

Alrika sitzt zur Zeit des Überfalls auf dem Wagen. Sobald die Soldaten angreifen, bricht Naena in Panik aus und kreischt. Die Diebin nutzt dies aus, um die Schmuck-Schatulle an sich zu nehmen (natürlich hat sie die in den letzten Tagen bereits gesucht und gefunden) und aus dem Wagen zu springen. Sie greift sich das Pferd von Roana Muckenschlag, diese ist abgestiegen, um besser gegen die Entführer kämpfen zu können. Dann flieht sie gegen die Fahrtrichtung nach Süden.

Andererseits ist Alrika nicht dumm: Ergibt sich während des Kampfes keine gute Gelegenheit, so bleibt sie bei der Gruppe. Sie hat schließlich beim Anführer ein Stein im Brett und kann auf eine sichere Reise und eventuellen Gewinn in Havena hoffen.

Beschuldigungen (Tag 3)

Nach dem Kampf, egal wie er ausgeht, beschuldigt Roana Muckenschlag den Anführer, in Wahrheit gegen Verwalter Herlogan zu arbeiten und nennt ihn einen Verräter. Dieser wehrt sich und nennt die Spionin Dysterbrudd als eigentliche Schuldige, was Roana aber nicht glauben will. Die Auseinandersetzung eskaliert zum Zweikampf. Falls die Helden die beiden nicht davon abbringen, wird Goldström seine Untergebene töten.

Sollte Alrika keine Möglichkeit zur Flucht gehabt haben, stellt sie sich klar auf die Seite von Goldström, nennt ihn aber einen Dummkopf. Sie beschuldigt die Dysterbrudd, das Ganze eingefädelt zu haben. Mit den offenen Anschuldigungen von zwei Seiten konfrontiert, versucht die Spionin zu fliehen. Wenn die Helden sie nicht aufhalten, wird sie von Goldström eingefangen und gefesselt auf den Wagen gelegt. Dabei wird auch ihr Mengbilar entdeckt – ein weiterer Hinweis auf ihre verräterische Seele. Wirkliche Beweise für ihren Verrat, außer dass sie den Umweg eingefädelt hat, gibt es allerdings nicht.

Sollten die Entführung geglückt und die Helden abwesend sein (weil sie die Soldaten oder Alrika verfolgen), so wird die Spionin Goldström davon überzeugen, dass er keine Chance hat: Er wird wie der Verräter aussehen, da er den Umweg angeordnet und Roana erschlagen hat. Sie macht ihm klar, dass seine beste Entscheidung wäre, Alrika zu verfolgen, ihr den Schmuck wegzunehmen und mit der Beute irgendwo unterzutauchen. Im Beisein der Helden wird so ein Vorschlag natürlich nicht kommen.

Und was ist, wenn die Helden die Dysterbrudd gar nicht verdächtigen? Ganz einfach: Dann hast du es offenbar nicht geschafft, die Spionin irgendwie verdächtig erscheinen zu lassen, was ja eigentlich für eine Spionin gut ist. Für die Spieler kann es dagegen frustrierend sein. Aber letztendlich hast du ja alle Möglichkeiten: Du kannst die Geschichte trotzdem wie geplant fortführen. Dadurch überrascht du natürlich die Spieler, obwohl es eigentlich genügend Hinweise für Dysterbrudds Schuld gab. Eventuell haben sich die Spieler auf Alrika eingeschossen. Dann könntest du sie als Spionin darstellen und damit die Ideen der Spieler bestätigen. Sei flexibel und reagiere so, wie es am besten in deine Gruppe passt!

Der Umgang mit Goldström nach dem Hinterhalt (ab Tag 3)

Hierbei handelt es sich nicht um eine konkrete Szene, sondern eher um Überlegungen, wie die Helden auf die Verfehlung des Offiziers reagieren.

1. Es könnte sein, dass die Helden gar nicht wirklich reagieren, da mit der Spionin die eigentliche Schuldige gefunden wurde. Aber natürlich trägt Goldström eine Mitschuld, denn er hat sich ja auch den Umweg eingelassen. Das sollte die Gardistin den Helden klar machen (sofern sie noch lebt), und auch Goldström kann sich entsprechend verhalten. Wenn du also merkst, dass den Spielern die Verfehlung von Goldström nicht auffällt, sollte sich Muckenschlag an die Helden wenden und ihnen deutlich sagen, dass Goldström einen Fehler gemacht hat, der ihr Leben aufs Spiel gesetzt und die Entführung Naenas möglich gemacht hat.
2. Reagieren die Helden auf die Verfehlung des Offiziers deutlich übertrieben (z.B. indem sie ihn hinrichten wollen), so versucht Muckenschlag natürlich, sie davon abzubringen. Sie plädiert dafür, ihn als Gefangenen mit nach Havena zu nehmen und dort der Gerichtsbarkeit zu übergeben.
3. In allen anderen Fällen solltest du einfach mitspielen. Goldström selbst sieht sich auch weiterhin als Anführer der Gruppe. Er sieht seinen Fehler ein und wird sich auch dafür bestrafen lassen – von einem ordentlichen Gericht und nicht in Selbstjustiz von irgendwelchen Abenteurern.

In jedem Fall sieht Goldström seine Mitschuld schnell ein und besteht darauf, dass die Mission auf jeden Fall erfolgreich zu Ende geführt wird – schließlich ist er kein Verräter. Dazu muss eventuell noch die Tochter befreit werden. Tipps hierzu findest du in den folgenden Szenen.

Verfolgung 1: Die Soldaten (Tag 3 bis 4)

Die Soldaten reiten zum Sitz von Graf Crumold von Bredenhag; der Ritt dauert insgesamt etwa zwölf Stunden; die letzten drei Stunden geht der Ritt durch die Dunkelheit. Wenn die Helden einfach nur den Soldaten folgen wollen, so ist das kein Problem. Ein Dutzend Soldaten hinterlassen genügend Spuren, die die Helden problemlos bis nach Bredenhag folgen können. Sie treffen dann frühestens einige Stunden nach den Soldaten ein. Weiter geht es mit dem Abschnitt „Verhandlung mit dem Grafen“.

Wollen die Helden hingegen die Soldaten einholen, so müssen sie zeigen, dass sie den Spuren auch während eines wilden Rittes folgen können. Das ist natürlich nicht so einfach und wird mit einem kleinen Verfolgungs-Spiel simuliert.

Spielregeln für die Verfolgung

Wichtig bei der Verfolgung ist, die Spannung an den Spieltisch zu bekommen. Dazu bietet es sich an, den Abstand zwischen Helden und Soldaten durch ein einfaches Spielfeld zu visualisieren; einen entsprechenden Vordruck findest du im Anhang. Der Abstand zwischen Helden und Soldaten wird einfach in „Schritten“ angegeben. Dabei bedeutet:

Vorsprung	Abstand
0	eingeholt
1	gerade noch in Sichtweite
2	ein paar Minuten
3	eine halbe Stunde
4	eine Stunde
5	zwei Stunden
+1	+1 Stunde

- Die Soldaten starten mit einem Vorsprung von 1 (wenn die Helden bereits auf ihren Pferden sitzen und sofort den Entführern hinterher jagen), 2 (falls die Helden ohne Verzögerungen auf ihre Pferde springen und die Verfolgung aufnehmen), 3 (wenn sie sich erst noch etwas die Wunden lecken und kurz beraten) oder noch mehr, falls sie entsprechend später die Verfolgung aufnehmen.
- Die Helden müssen alle drei Stunden eine Probe auf *Fährtsuchen* ablegen, insgesamt müssen die Spieler viermal würfeln. Sie können dazu einen Führer bestimmen, sich abwechseln oder mit mehreren Leuten versuchen, die Spuren zu lesen. Wenn mehrere Spieler würfeln, so müssen sie sich vorher darauf einigen und können nicht, wenn ein Spieler schlecht würfelt, dies mit einem weiteren Versuch ergänzen. Das Ergebnis mit den meisten TaP* zählt, allerdings muss pro zusätzlichem Versuch 1 TaP* abgezogen werden – viele Sucher verderben die Spur.
- Insgesamt müssen die Helden vier Proben ablegen, die letzte davon findet im Dunkeln statt und ist daher um 5 erschwert. Alternativ zur letzten Probe können die Helden eine *Geographie*-Probe ablegen, um herauszufinden, dass sie offenbar nach Bredenhag unterwegs sind. Um die Richtung zu halten, genügt dann eine *Orientierungs*-Probe, die genauso abgehandelt wird, wie die Probe auf *Fährtsuchen*.
- Die TaP* der Probe geben an, wie schnell die Helden die Soldaten verfolgen und in welche Schwierigkeiten sie durch die Verfolgung kommen. Nach jeder Probe kommen die Soldaten zwei Schritte näher an ihr Ziel, sie bewegen sich also auf den grauen Feldern. Die Helden kommen entweder drei Schritte nach vorne (Vorsprung –1), zwei Schritte (Vorsprung bleibt) oder nur einen Schritt (Vorsprung +1). Für die Probleme schau dir einfach unten in die Listen und such dir etwas Passendes aus.

Spuren lesen TaP*	Bedeutung
10 oder mehr	Vorsprung –1, keine Probleme
9, 8, 7	Vorsprung –1, Problem A
6, 5, 4	Vorsprung bleibt, Problem A
3, 2	Vorsprung bleibt, Problem B
1, 0	Vorsprung +1, Problem B
misslungen	Vorsprung +1, Problem C

- Erscheinen dir die Werte aus der Tabelle zu hoch, so passe sie an deine Heldengruppe an (orientiere dich z.B. an der Tabelle von Alrika, siehe Szene „Verfolgung 2: Die Diebin“). Dabei solltest du aber bedenken, dass es sich bei den Soldaten um kompetente Reiter handelt, die sich auskennen und wissen, wohin sie wollen.
 - Sind die Soldaten in Sichtweite (Abstand 1), so haben die Helden die Soldaten fast erreicht und können sie am Rande ihres Sichtfeldes sehen. Nun kommt es nicht mehr aufs *Fährtsuchen* an, sondern es müssen sofort alle Helden eine Probe auf *Reiten* ablegen, um zu sehen, ob sie die Entführer einholen. Diese Probe dauert natürlich nur einige Minuten und wird bis zu dreimal wiederholt – ersetzt also *nicht* die nächste drei-Stunden-*Fährtsuchen*-Probe. Sollte der Abstand dann immer noch 1 betragen, lassen sich einige Soldaten zurückfallen und versuchen, die Helden aufzuhalten. Siehe auch die Szene „Kampf mit den Entführern“.
- Dabei wird jeder Held einzeln nach folgender Tabelle gewertet:

Reiten TaP* (Sichtweite)	Bedeutung
6 oder mehr	Held holt die Soldaten ein
5, 4, 3	Vorsprung bleibt, kein Problem
2, 1, 0	Vorsprung bleibt, Problem A
misslungen	Vorsprung +1, Problem B

- Erst, wenn die Helden auf Entfernung 0 sind, sind sie nahe genug, um mit Fernkampfwaffen vernünftig angreifen zu können. Bei Entfernung 1 sind die Soldaten zwar schon in Sichtweite, verschwinden jedoch immer wieder hinter Büschen und Bäumen und sind oft nur als kurz aufblitzende Farbkleckse zu erahnen.
- Es ist auch möglich, die Soldaten noch im letzten Schritt einzuholen, d.h. auf dem Feld „Ziel“. Dann findet der Kampf gegen die Entführer noch vor den Toren Bredenhags statt.

Reiten-Proben

Treten Probleme auf, so muss der Held seine *Reiten*-Kenntnis unter Beweis stellen. Dazu werden vom Spieler *Reiten*-Proben verlangt. Im Kampf sind diese grundsätzlich um 6/3/0/-3 erschwert, je nach Ausbildung des Pferdes.

- Misslingt die Probe, so kann der Held das Pferd kurzzeitig nicht mehr unter Kontrolle halten und er verliert ein paar Minuten auf die Soldaten, d.h. ein Vorsprung von 1 steigt auf 2 (ein Vorsprung von 2 oder mehr verändert sich dagegen nicht).
- Misslingt die Probe um 10 oder mehr Punkte, so stürzt der Reiter vom Pferd und bekommt 1W6+4 TP(A). Er muss außerdem eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen. Misslingt diese, so steigen die TP(A) durch den Sturz auf 2W6+4.
- Ein Patzer bei der Probe bedeutet, dass das Pferd stürzt. Dabei kann auch der Reiter schwer zu Schaden kommen: 2W6+2 SP für den Reiter, 1W6+1 SP für das Pferd. Außerdem wird mit W20 gewürfelt: 1-17: nichts weiter passiert, 18: Reiter erhält eine Wunde, 19: Pferd erhält eine Wunde, 20: beide erhalten eine Wunde.
- Hat der Held die Sonderfähigkeit „Reiterkampf“, so werden eventuelle Zuschläge auf die *Reiten*-Proben halbiert.

Problem A

Ein kleines Problem stört einen (zufälligen) Helden bei der Verfolgung. Er muss eine *Reiten*-Probe ablegen. Beispiele für solche kleinen Probleme:

- Pferd scheut beim Ritt durch eine Furt
- Pferd erschreckt sich vor einem Eber, der aus dem Gebüsch bricht
- Pferd scheut beim Ritt durchs Unterholz
- Pferd jagt unkontrolliert ein paar Meter weiter geradeaus (in die falsche Richtung)

Problem B

Entweder kann sich die Geschwindigkeit der gesamten Gruppe so verzögern, dass alle SC ein paar Minuten gegenüber den Soldaten verlieren. Oder aber einer der Verfolger wird massiv behindert und verliert viel Zeit oder verletzt sich. Beispiele für diese Art von Problemen:

- Ein Ast hängt ungünstig und droht, einen der Helden aus dem Sattel zu reißen. Bei Misslingen einer *Reiten*-Probe+GS(Galopp) wird der Held ungünstig vom Ast erwischt, was 1W+2 TP verursacht. Außerdem fällt er vom Pferd, als wäre seine *Reiten*-Probe um 10 oder mehr misslungen.
- Der Weg führt durch sehr dichtes Unterholz; da sich die Helden nicht so gut auskennen, müssen sie hier langsam und vorsichtig reiten. Wer nicht ein paar Minuten verlieren will, dem muss eine *Reiten*-Probe+4 gelingen.
- Falle: Im letzten Moment bemerkt der Held eine ausgehobene Grube im Boden. Er muss sich durch einen Sprung retten, d.h. eine *Reiten*-Probe+GS(Galopp) ablegen. Misslingt diese, stürzen Pferd und Reiter wie bei einem normalen *Reiten*-Patzer.
- Das Pferd tritt in ein Kaninchenloch. Der Spieler muss eine *Reiten*-Probe+GS(Galopp) ablegen. Misslingt sie, verknackst sich das Pferd das Bein (es bekommt 1W6+1 SP und eine Wunde), so dass es für die nächsten 2W6 Tage nicht mehr schnell laufen und auch keine schweren Lasten tragen kann.
- Eine Jagdgesellschaft fühlt sich durch die Helden gestört. Sie reiten ihnen in den Weg und versuchen, sie aufzuhalten.

Problem C

Hierunter fallen Probleme, die zu großen (Zeit-)Verlusten für die gesamte Gruppe führen können.

- Bodenranken! Alle müssen eine *Reiten*-Probe+GS(Galopp) ablegen! Misslingt diese, stürzen Pferd und Reiter, wie bei einem normalen *Reiten*-Patzer. Alternativ: Alle reiten langsam und vorsichtig, der Vorsprung vergrößert sich um 1, mindestens aber auf 3.
- Irgendwie haben die Helden kurzfristig die Spur verloren und gelangen an einen breiten Fluss. Eine Brücke ist nicht in Sicht, hier hilft nur ein gewagter Sprung (*Reiten*-Probe+10) oder die Suche nach der Brücke (bei 1–3 auf W6 verliert die Gruppe nur ein paar Minuten, ansonsten wird der Abstand um 1 vergrößert, mindestens aber auf 3).
- Die Soldaten haben sich offenbar aufgeteilt. Wem also folgen? Du als SL würfelst: Bei einer geraden Zahl verfolgen die Helden die richtige Gruppe, bei einer ungeraden Zahl die falsche. Dadurch erhöht sich der Vorsprung der richtigen Gruppe um 1, mindestens auf 4.

Kampf mit den Entführern: Der Rückfall (Tag 3)

Die Entführer versuchen trotz Verfolgern im Nacken, ihre Mission erfolgreich zu beenden, d.h. sie werden alles daran setzen, Naena zum Sitz des grausamen Grafen zu bringen. Wenn die Soldaten bemerken, dass mindestens ein Held sie einholt (d.h. spätestens wenn der erste Held von Vorsprung 1 auf Vorsprung 0 aufholt bzw. mindestens ein Held dreimal hintereinander in einem Abstand von 1 hinter den Soldaten her ist), wird sich die Hälfte von ihnen zurückfallen lassen, um die Verfolger aufzuhalten.

Dauert der Kampf gegen diese Soldaten mindestens zehn Kampfrunden, so steigt der Abstand der Helden auf den Rest der Soldaten wieder auf 2.

Eventuell sind die Lichtverhältnisse beim Kampf sehr schlecht, wenn die Helden die Soldaten erst in der Nacht eingeholt haben. Dann sind zusätzlich noch alle Attacken und Paraden um 3 bis 5 erschwert, je nachdem, ob der Kampf auf freiem Feld oder im Wald stattfindet (vgl. „Mit blitzenden Klingen“, Seite 34 oder „Wege des Schwertes“, Seiten 57f).

Kampf mit den Entführern: Jetzt aber! (Tag 3)

Sind die Soldaten überwunden, die sich haben zurückfallen lassen, so unternimmt die restliche Truppe keinen weiteren Versuch mehr, die Helden von sich fern zu halten. Sinkt der Vorsprung wieder auf 0, so holen die Helden die Entführer ein und es kommt zum Kampf um Naena. Sollte es da-

bei irgendwann um die Soldaten schlecht stehen, wird Naena zur Erpressung missbraucht: Ein Soldat hält ihr ein Messer an den Hals und droht mit dem Tod der Tochter, falls sie nicht freien Abzug bekommen. Lassen sich die Helden davon nicht aufhalten, setzen sie ihre Drohung in die Tat um.

Das Meucheln einer gefesselten Person mit einem Kehlschnitt ist nach DSA4-Regeln leider fast unmöglich. Nachzulesen sind die Original-Regeln im „Wege des Schwertes“, Seite 86 oder im „Mit blitzenden Klingen“, Seite 35.

Wenn deine Spielgruppe nicht auf die genaue Einhaltung dieser Regeln besteht, schlage ich einfach folgendes vor: Nach dem Kehlschnitt (Dauer: eine Aktion) haben die LeP von Naena einen Stand von W6 und sie hat drei regeltechnische Wunden (am Kopf). Die Auswirkungen davon sind Bewusstlosigkeit und MU, KL, IN und INI je -6, außerdem verliert Naena jede Runde einen weiteren LeP, bis sie stirbt (bei -9 LeP, da sie KO 8 hat) oder bis die Wunde versorgt ist. Eine Wundversorgung ist ganz normal über das Talent Heilkunde Wunden, Magie, Rituale oder Heiltränke möglich.

In Bredenhag (ab Tag 4)

Das einst beschauliche Städtchen Bredenhag ist heute eine überfüllte Festung. Graf Jast Irian Crumold ließ einen Graben um den Ort ziehen und eine Palisade bauen – alle Häuser außerhalb wurden niedergebrannt und durch Baracken innerhalb des Schutzwalles ersetzt. Alle Bauern des Umlandes wurden nach Bredenhag getrieben, um die Flucht der Untertanen zu verhindern. Die Bevölkerung ist verarmt und eigenschüchtern, die Herrschaft verhasst. Die zahlreichen Soldaten kompensieren ihre Angst vor Angriffen durch übertrieben harte Behandlung der Stadtbevölkerung.

Die Festung der Stadt ist erst kürzlich erweitert worden, bietet den Soldaten dennoch nicht genügend Platz. Sie ragt dunkel und bedrohlich über die Dächer der Stadt. In ihr findet auch der Graf selbst Schutz vor Angriffen.

Um eine Unterredung mit dem Grafen zu bekommen, brauchen die Helden ein Druckmittel: Viel Geld, eine gute Machtposition oder eine wichtige Person aus den Reihen des Grafen. Normale Bauern oder Bürger reichen nicht aus – lieber lässt der Graf seine Leute fallen, als dass er die Tochter von Toras Herlogan aufgibt. Die Spionin ist dabei ein sehr gutes Mittel; haben die Helden Dysterbrudd als Gefangene, kannst du direkt zur Verhandlung mit dem Entführer springen.

Wenn nicht, so müssen sich die Spieler etwas anderes ausdenken. Sie können beispielsweise einen Offizier oder einen hohen Beamten entführen. Mache es ihnen nicht zu schwierig – in der Stadt rechnet niemand mit solchen Überfällen, die Bewohner haben zu viel Angst. Wenn die Helden einmal herausgefunden haben, wo eine geeignete Person wohnt, so sollte es leicht sein, abends dort im Haus zu warten und die Person gefangen zu nehmen.

Sag einfach zu den Spielern „Ja!“, mach es ihnen nicht zu schwer. Sie werden, wenn das hier nötig ist, eh schon frustriert genug sein.

Verhandlung mit dem Entführer (ab Tag 4)

Schaffen es die Soldaten, Naena zum Sitz von Graf Crumold zu bringen, so haben die Helden ein Problem, denn die Verhandlungen gestalten sich schwierig.

Um Verhandlungen aufzunehmen, müssen die Helden zunächst einmal auf sich aufmerksam machen und selbst etwas in der Hand haben, wie z.B. die Spionin Finra ni Dysterbrudd oder etwas für den Grafen vergleichbar Wichtiges (ein höherer Offizier des Militärs). Auf Leben von Bauern oder Bürgern gibt der Graf nicht viel – und wenn die Helden nicht ernsthaft drohen können, werden sie nicht ernst genommen und aus der Stadt verwiesen.

Verhandlungen finden natürlich nicht in der Burg, sondern in einem der alten, stabilen Steinhäuser von Bredenhag statt, in dem jetzt Offiziere untergebracht sind.

Spielregeln für die Verhandlung

So eine Verhandlung bietet natürlich ideale Gelegenheit zum Darstellen der Verhandlung am Spieltisch. Spiele Graf Jast Irian Crumold mit leiser Stimme, der nicht darauf reagiert, wenn ihm jemand ins Wort fällt. Menschenleben sind ihm nicht viel Wert, nur (viel) Geld, Macht oder eben besondere Mitarbeiter, wie die Spionin, hohe Beamte o.ä. Ohne solche Argumentationshilfen (oder Magie) ist es nicht möglich, den grausamen Grafen dazu zu bewegen, Naena freizulassen.

Verlange dann, wenn alle Argumente gefallen sind, von den beteiligten Spielern eine *Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe (je nachdem, was besser zum Verhandlungsstil passt; lasse einfach die Spieler entscheiden). Die TaP* der besten Probe zählt; jede weitere gelungene Probe gibt +1, jede misslungene Probe -3. Ab einem Gesamtergebnis von 4 können die Helden einen wichtigen Gefangenen gegen Naena austauschen. Wollen die Helden mehr erreichen, so benötigen sie ein höheres Ergebnis.

Danach könnt ihr noch den Abschluss der Verhandlung ausspielen und damit die Szene beenden.

Verfolgung 2: Die Diebin (Tag 3)

Die Helden können natürlich auch auf die Idee kommen, zunächst Alrika zu verfolgen. Ist diese zu Fuß unterwegs, so ist die Diebin schnell eingeholt. Konnte sie jedoch mit einem Pferd fliehen, so haben die Helden ähnliche Probleme wie bei der Verfolgung der Soldaten, allerdings ist sie etwas langsamer unterwegs als die Entführer.

Sollten die Helden sie nach fünfmaligem Würfeln nicht eingeholt haben, verliert sich ihre Spur. Daher starten die Helden und Alrika zwei Felder weiter vom „Ziel“ entfernt. Außerdem gelten folgende veränderten Regeln für die TaP*, jeweils bei der Verfolgung der Spuren als auch beim Einholen auf Sichtweite:

Spuren lesen TaP*	Bedeutung
7 oder mehr	Vorsprung -1, keine Probleme
6, 5, 4	Vorsprung -1, Problem A
3, 2	Vorsprung bleibt, Problem A
1	Vorsprung bleibt, Problem B
0	Vorsprung +1, Problem B
misslungen	Vorsprung +1, Problem C

Reiten TaP* (Sichtweite)	Bedeutung
4 oder mehr	Held holt die Diebin ein
3, 2	Vorsprung bleibt, kein Problem
1, 0	Vorsprung bleibt, Problem A
misslungen	Vorsprung +1, Problem B

Ankunft in Havena (Tag 9)

Wenn die Spieler genug von dem ganzen Trubel haben und sich der Spielabend dem Ende entgegen neigt, solltest du noch die Ankunft der Reisegruppe in Havena spielen. Die Helden werden mit Sicherheit nicht mit einem großen Jubel oder Fest empfangen (es sei denn, die Helden sind *wirklich* berühmt) – vielmehr werden sie unbeachtet zum Schloss Feenquell kommen, der Residenz Königin Invhers. Das Schloss liegt ein paar Meilen südwestlich Havenas. Je nachdem, wer gerade die Führung hat (die Dysterbrudd, Goldström oder die Helden), überzeugt die Wache leicht, dass es sich bei der Reisegruppe um eine wichtige, diplomatische Mission handelt. Sie werden eingelassen, das Ende des Abenteuers ist gekommen (siehe Kapitel „Das Ende des Abenteuers“).

Zusätzliche Szenen

In diesem Kapitel möchte ich einige Ideen für zusätzliche Szenen vorstellen. Diese kannst du benutzen, wenn an deinem Spielabend genügend Zeit ist. Im Sinne der Spannungskurve am geschicktesten wäre es, wenn du diese Szenen vor dem Überfall einbaust: Die Auswirkungen der Fehlscheidung bilden schließlich den Höhepunkt des Abenteuers. Dieser Höhepunkt sollte auch so spürbar sein und nicht durch anschließende Szenen verwässert werden. Dazu kommt, dass solche Szenen nach dem Höhepunkt immer aufgesetzt wirken und leicht nerven, weil die Spieler das Ende der Geschichte vor Augen haben.

Der verschwundene Wirtsohn

Diese Idee besteht aus zwei Szenen: Zunächst eine Szene in einem Dorf, in dem die Reisegruppe eine Rast einlegt. Ob Mittags- oder Nachtrast spielt keine Rolle, du könntest sie auch schon am Tag der Anwerbung in Otterntal stattfinden lassen. Auf jeden Fall kehrt die Reisegruppe in die örtliche Taverne ein und erfährt vom Wirt, dass sein Junge, sein zwölfjähriger Sohn, seit zwei Wochen verschwunden ist. Ob die Herren und Damen auf ihrer bisherigen Reise keine Spuren des Jungen gefunden hätten? Er sei doch ein unvorsichtiger Bursche, immer zu waghalsigen Mutproben bereit. Aber unten am Bach oder drüben bei der alten Mühle, wo er sich sonst gerne aufhält, war er nicht zu finden.

Nimmst du diese Szene auf, so gibst du den Spielern indirekt ein Versprechen, dass der Junge noch eine Rolle spielen wird. Daher solltest du dann in einer späteren Szene, nicht gleich in der nächsten, die Auflösung des Falles präsentieren: Bei der abendlichen Rast im Freien muss einer der Helden Feuerholz suchen. Dabei hört er aus dem Unterholz scharrende und hechelnde Geräusche, auch mal ein Knurren. Ein paar Wölfe machen sich über einen bereits von ihnen zerfetzten und schon längst toten Knabenkörper her. Von der Kleidung ist noch genug übrig, um dem Wirt die Gewissheit zu verschaffen, dass sein Sohn tot ist.

Ein echtes Monster

Wenn du und deine Gruppe gerne mal ein Monster metzeln (und in deinem Zeitplan genügend Zeit übrig ist), bietet sich eine so eine Begegnung bei einer Reise durch etwas abseits gelegene Wälder natürlich an. Als möglicher Gegner kommt beispielsweise ein Waldschrat (siehe Zoo-Botanica Aventurica, Seite 168) in Frage, der zunächst die Pferde der Gruppe attackiert und sich dann wieder in den Wald zurückzieht, nur um kurze Zeit später abermals anzugreifen. Alternativ könnte die Reisegruppe an ein riesiges Spinnennetz gelangen, in dem sechs der gefürchteten Waldspinnen lauern (Zoo-Botanica Aventurica, Seite 178).

Am interessantesten wird das Ganze, wenn du das Monster mit dem Wirtsohn in Verbindung bringst. Der Junge könnte vom Waldschrat entführt oder in den Netzen der Spinnen hängen und noch am Leben sein. Dann wird der Kampf zu einem Kampf um das Leben des Jungen!

Brücke bricht zusammen

Während der Reise müssen die Reisenden einen kleineren Fluss überqueren. Sie reisen ja abseits der großen Reisewege, weswegen die Brücke offenbar nicht wirklich gepflegt wird. Dafür gibt es auch kein Zollhäuschen, allerdings bricht beim Überqueren ein Rad des Wagens in den maroden Brückenboden ein und steckt fest.

Goldström befiehlt zunächst, dass alle Leute die Brücke verlassen müssen, auch Naena. Dann werden die Wertsachen und anschließend die Gebrauchsgegenstände aus dem Wagen geborgen, was kein Problem darstellt (obwohl die Brücke heftig schwankt). Dann steht nur noch der nackte Wagen und die beiden Pferde auf der Brücke. Nun ist es an den Helden, den Wagen zu befreien.

Regelvorschlag zur Wagenbefreiung

Jeden sinnvollen Vorschlag von den Spielern solltest du mit einer entsprechenden Talentprobe belohnen. Arbeiten dabei mehrere Helden zusammen, würfeln alle und die höchsten TaP* zählen. Je nachdem, ob die Zusammenarbeit hilfreich oder hinderlich ist, kannst du für jeden Helfer das Probenergebnis um 1 reduzieren oder für jede gelungene Probe das Ergebnis um 1 erhöhen.

***Beispiel 1:** Einer der Helden setzt sich auf den Kutschbock und treibt vorsichtig die Pferde an, die anderen helfen, indem sie versuchen, den Wagen aus dem Loch zu heben. Der Kutscher würfelt also eine Probe auf Wagen lenken, die anderen jeweils eine Probe auf Athletik. Das höchste Probenergebnis zählt und für jede gelungene Probe gibt es 1 Punkt oben drauf.*

***Beispiel 2:** Die Helden wollen herausfinden, über welche Planken sie den Wagen am besten herausfahren und welche sie verstärken sollten. Hierbei behindern sich die verschiedenen Ideen gegenseitig, so dass zwar alle eine Probe auf Holzbearbeitung ablegen und das höchste Ergebnis zählt, dieser Wert aber bei vier diskutierenden Helden um 3 vermindert wird.*

Sobald sie mindestens 20 TaP* gesammelt haben, ist der Wagen befreit. Allerdings schwächt jede Aktion die Struktur der Brücke, insgesamt haben die Helden nur vier Versuche.

1. Beschreibe während des ersten Versuches, wie die Planken der Brücke bedrohlich knacken. Oder war das einer der tragenden Balken?
2. Beim zweiten Versuch fängt die tragende Konstruktion der Brücke an zu knirschen. Auf der Seite, von der die Gruppe kommt, bricht einer der Verbindungsbalken zum Ufer.
3. Der dritte Versuch lässt die Situation noch bedrohlicher erscheinen: Die Brücke schwankt, etwa die Hälfte des hinteren Teils bricht ein. Der Weg nach vorne ist aber noch frei.
4. Während des vierten Versuchs nimmt das Schwanken der Brücke weiter zu – wenn es der Wagen von der Brücke schafft, bricht diese hinter den Helden zusammen. Wenn nicht, bricht die Brücke mit Wagen und Helden zusammen: Alle stürzen in den Fluss. Da die Brücke nicht allzu hoch über dem Wasser ist (etwa zwei Schritt), bekommen die fallenden Helden kaum Schaden (2W6 TP). Der Wagen allerdings ist kaputt – die Gruppe muss einen neuen besorgen.

Bei dem Befreiungsversuchen ist eine einmal benutzte Idee verbraucht, d.h. die Spieler sollten sich schon jeweils unterschiedliche Ideen ausdenken. Daher wäre es wichtig, dass du auf kleine Schritte drängst, wenn die Spieler sich was ausdenken, um nicht alle Ideen gleich zunichte zu machen. Also wenn die Spieler beispielsweise vorschlagen, die Helden mit Seilen zu sichern, die Brücke zu verstärken, die Kutsche anzuheben um Bretter unterzulegen und dann den Wagen langsam vorzufahren, so solltest du daraus die vier einzelne Proben machen und nicht alles in einem Schritt abhandeln.

Heimlicher Überfall in der Nacht

Wenn du vorhast, diese Szene in deinem Spiel einzubauen, frage die Spieler gleich zu Beginn der Reise, wie sie die Nachtwachen handhaben wollen. Du kannst beispielsweise als Offizier Goldström die Helden offiziell dazu auffordern, die Nachtwache unter sich zu organisieren. Dabei sollten sie zwischen Wachen unter freiem Himmel und Wachen im Wirtshaus unterscheiden. Die Spieler sollten dir (bzw. Goldström) mitteilen, wie sie sich die Nachtwachen vorstellen.

Der Weg der Gruppe führt relativ dicht an einem Dorf vorbei, das im Krieg einfach überrannt wurde. Eine handvoll Überlebende wohnen immer noch in den Trümmern ihres Dorfes. Da ihre Lebensgrundlage zerstört wurde, halten sie sich mit Diebstählen über Wasser – in der Nacht versuchen sie, Lebensmittel und Wertgegenstände aus dem Wagen zu klauen. Sie überfallen die Helden in tiefster Nacht (etwa drei Stunden nach Mitternacht) um Lebensmittel zu stehlen. Dazu schleichen zwei ältere Frauen von hinten an den Wagen, schlitzen mit einem Messer die Plane auf. Eine klettert hinein, nimmt sich das, was sie sieht (Lebensmittel für eine Woche) und reicht sie ihrer Partnerin

nach draußen. Dies dauert etwa zehn Minuten. Anschließend klettert sie wieder nach draußen und beide Frauen verschwinden in der Nacht.

Werden die Frauen erwischt, so geben sie sofort auf und erklären ihre Notlage. Goldström und Alrika machen sich dafür stark, die beiden gefangen zu nehmen und beim örtlichen Baron anzuklagen, was etwa einen Tag Verzögerung bedeutet. Roana Muckenschlag dagegen erkennt die Not an, plädiert auf Mundraub und will sie laufen lassen. Die Helden sind hier das Zünglein an der Waage.

Regelvorschlag

Wenn der wachhabende Helden (im Zweifelsfall auswürfeln) am Lagerplatz sitzt und in die Dunkelheit lauscht, steht ihm eine Probe auf *Sinnenschärfe*+5 zu, um den Einstieg der Frauen zu hören. Misslingt diese, kann er ca. drei Minuten später eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 ablegen, um das Ausladen zu hören. Ist auch diese misslungen, kann er eine letzte Probe auf *Sinnenschärfe*+3 machen – beim Weglaufen sind die Frauen nicht mehr so leise.

Wunden lecken

Hierbei handelt es sich um eine Szene, die man immer gut einbauen kann. Die Helden sind angeschlagen (z.B. weil der Wagen in den Fluss gefallen ist oder weil sie gerade einen Kampf überstanden haben) und ihnen geht es nicht gut. Dann ist der richtige Zeitpunkt gekommen, eine kurze Rast einzulegen: Die Reisenden helfen und heilen sich gegenseitig oder sie treffen bei ihrer Reise auf ein Dorf, in dem ein Geweihter oder Heiler ihnen hilft. Die Spielfiguren können sich ausruhen und neue Kraft schöpfen. Vielleicht baust du auch noch eine lustige kleine Begebenheit ein, z.B. ein hübsches Mädchen, welches sich an einen der Helden ranmacht. Oder einen Meckerdrachen, der sich gestört fühlt und seinen Schatz, ein paar Glassteine, mit ein paar Illusionen vor den Eindringlingen beschützen will. Wenn du meinst, genügend Zeit zu haben: Denke dir ruhig etwas aus, woran deine Spieler in einer Verschnaufpause Spaß haben könnten.

Wenn du aber keine Zeit übrig hast, kannst du sogar das Wunden verbinden oder BALSAM-Sprechen einfach abkürzen: Die Gardisten haben plötzlich noch einen Heiltrank in ihrer Tasche, mit dem sie die anderen wieder zusammenflicken können. Oder du erzählst einfach im Übergang von einer Szene zur nächsten, dass die Helden in einem Dorf auf einen Heilkundigen gestoßen sind, der die Helden wieder zusammengeflickt hat und jeder 2W6+4 LeP zurück bekommt.

Das Ende des Abenteuers

Ein Problem gibt es eventuell für dich noch: Wie geht denn das Abenteuer aus? Das kommt ganz auf den Verlauf eures Spielabends an. Ich will das ganze mal nach den verschiedenen Aspekten auseinanderklamüsern:

Wurde die Reisegruppe von den Soldaten überfallen? Wenn ja, solltest du die Sache auflösen (d.h. die Verfolgungsjagd spielen, die Schuld bzw. Unschuld des Offiziers diskutieren usw.) und den Rest der Reise abkürzen. Wenn noch Zeit übrig sein sollte, ist es wahrscheinlich schlauer, noch ein paar administrative Sachen am Zielort zu erledigen (z.B. Einkaufen, Helden steigern usw.), als noch krampfhaft eine Nebenszene unterzubringen. Denn der Hauptaspekt des Abenteuers, das Dreieck um die Tochter, die Spionin und den habgierigen Offizier, ist ausgeschöpft und damit sollte ein klares Ende des Abenteuers schnell erreicht werden.

Wenn die Spieler es geschafft haben, die Fehlentscheidung zu kippen, so sollte die Reise in der Hauptsache aus zusätzlichen Szenen bestehen. Aber auch hier sollte zumindest die Thematik Spionin vs. Offizier an einer Stelle eine entscheidende Rolle spielen. Du kannst dazu Alrika benutzen, um auf die Spionin hinzuweisen; Roana Muckenschlag ist ungeeignet, da sie ohne konkrete Beweise gegen die Spionin dem Anführer Goldström misstraut.

Ist die Tochter gut am Zielort angekommen? Wenn ja, so ist das Abenteuer für die Helden beendet. Die weiteren Dinge werden sich auch ohne sie ergeben – ob das Bündnis zustande kommt oder nicht, liegt nicht in ihrer Hand und kann von dir so festgelegt werden, wie es besser in euer Aventurien passt. Wenn die Tochter dagegen nicht angekommen ist (weil sie getötet wurde oder vom Entführer gefangen gehalten wird), so müssen die Helden am Zielort vorsprechen und die Situation erklären. Wiederum liegt es bei dir, wie es in eurem Aventurien jetzt weitergeht. Vielleicht schließt sich ja ein Folgeabenteuer an, in dem die Tochter befreit oder gerächt wird? Den Helden sollte der Verlust nicht zu sehr angerechnet werden – sie standen ja unter dem Befehl des Anführers.

Ist die Spionin enttarnt? Wenn ja, versucht sie, nach Bredenhag zu fliehen. Es liegt an den Helden, ob ihnen die Gefangennahme und eine Übergabe an die Gerichtsbarkeit gelingt. Wenn nein, so wird sie die Verhandlungen am Zielort übernehmen und den Auftraggeber so schlecht wie möglich dastehen lassen. Die Helden werden das wahrscheinlich aber nicht mehr mitbekommen (außer, dass die Verhandlungen trotz ihrer Reise gescheitert sind).

Wie gehen die Helden mit der Schuld des Anführers um? Der Anführer soll den Helden am Ende den versprochenen Lohn auszahlen; er hat genug Geld dazu bekommen. Er wird sie auch bezahlen, wenn sie ihn nicht allzu ungerecht behandeln. Immerhin ist er der Offizier und Anführer der Reisegruppe, wenn die Helden ihn wie einen Gefangenen behandeln, geht das in seinen Augen zu weit. Auf der anderen Seite sieht er seinen Fehler natürlich ein und stellt sich am Zielort seinem Schicksal. Ist kein größerer Schaden entstanden, so bezahlt er den Helden vollständig ihre Ausgaben, über die ausgehandelte Bezahlung hinaus. Gab es jedoch Tote, so wird der Offizier am Zielort festgenommen und als Gefangener in seine Heimat überführt, wo er sicherlich angemessen bestraft wird.

Wie sieht es mit Alrika aus? Ist Alrika von den Helden eingefangen worden, so kann sie sicherlich als Diebin der Gerichtsbarkeit übergeben werden. Die Helden bekommen dafür sogar noch ein Kopfgeld (z.B. 5 Dukaten). Ist Alrika entkommen, so kannst du sie als Meisterperson in der Gegend immer wieder auftauchen lassen, als sympathische Diebin, die vielleicht auch die eine oder andere Information an die Helden anbietet – gegen Geld oder anderes.

Abenteuerepunkte und spezielle Erfahrung

Zuletzt gibt es natürlich auch noch APs. So zwischen 200 und 300 AP scheinen mir angemessen, je nachdem, wie sich die Helden geschlagen haben. Dazu dann noch ein paar spezielle Erfahrungen in viel benutzten Talenten, wie z.B. *Fährtsuchen*, *Reiten* und *Überreden*.

Zeitliche Planung

Bei einem Abenteuer, das in einer Spielsitzung gespielt werden soll, ist zeitliche Planung noch wichtiger als bei „normalen“ Abenteuern, die sich über mehrere Spielsitzungen erstrecken. Zunächst einmal solltest du dir überlegen, wie viel Zeit dir überhaupt zur Verfügung steht. In der Wettbewerbsausschreibung heißt es, man solle von acht Stunden ausgehen; eine Spielsitzung kann jedoch eventuell auch nur vier Stunden oder sogar mehr als zwölf umfassen.

Versuche, den Angriff der Soldaten aus dem Hinterhalt etwa zwei bis vier Stunden vor Ende der zur Verfügung stehenden Zeit zu beginnen, also bei acht Stunden Spielzeit nach vier bis sechs Stunden. Erfahrungsgemäß dauert so ein Kampf mit vielen Beteiligten recht lange (mindestens 60 bis 90 Minuten) und es wäre schade, wenn für das Spiel danach nur wenig Zeit zur Verfügung steht. Wenn du den Kampf weniger als drei Stunden vor Spielende beginnen kannst, so reduziere hier bereits die Anzahl der Soldaten auf die Hälfte, so dass die Spieler sehr gute Chancen haben, den Überfall zu gewinnen. Alrika ist in diesem Fall nicht so schlau wie im Abenteuer vorgeschlagen und versucht in jedem Fall zu fliehen – dann bleibt sie immer noch als Verfolgungsobjekt, auch wenn das vielleicht nicht ganz so spannend ist.

Gelingt hingegen die Entführung, solltest du vor allem die Szenen in Bredenhag nicht zu lang machen. Stoße die Spieler mit der Nase darauf, dass sie am besten einen Gefangenen austausch vornehmen sollten. Klar, wenn die Helden damit ein Problem haben (weil es alles ehrenhafte Ritter usw. sind), haben sie ein Problem. Aber dann sind sie wahrscheinlich für das gesamte Abenteuer nicht besonders gut geeignet.

Hast du eine lange Sitzung von mehr als acht Stunden, so kannst du den Umweg einen oder zwei Tage nach hinten verlegen und dafür noch ein paar zusätzliche Szenen einplanen.

Die Uhr im Auge behalten

Du solltest während des Spieles unbedingt immer mit einem Auge auf die Uhr schielen, damit du weißt, wann die Zeit für den Überfall der Soldaten gekommen ist. Denke außerdem daran, dass einmal gegebene Versprechen (vor allem an den Wirt, der nach seinem verlorenen Sohn fragt) auch eingelöst werden müssen, damit die Geschichte am Ende befriedigend „fertig“ ist. Daher würde ich die Sache mit dem Sohn auch recht früh einbauen und dann weitere Szenen ergänzen, so dass du den zweiten Teil des Sohnes dann einfach zur richtigen Zeit nachschieben kannst.

Du solltest dir wirklich vorher überlegen a) welche Szenen du spielen möchtest und b) welche Szenen du streichst oder abkürzt, wenn du in zeitlichen Verzug gerätst. Gerade die „zusätzlichen Szenen“ kannst du bedenkenlos weglassen, wenn es eng wird.

Argh! Mir rennt die Zeit davon!

Hier lautet mein Tipp: Schneide gnadenlos. Ist der Kampf vorbei? Gar nicht groß Heilung auswürfeln, lieber jedem pauschal ein paar LeP geben und weiter zur nächsten Szene. Muss die Verhandlung jetzt wirklich noch ausgespielt werden, oder reicht nicht ein kurzer Satz, wie es ausgeht? Lasse geplante Szenen einfach weg. Alrika und ihre Handlungen sind für den Kern der Geschichte der unwichtigste Charakter. Spiele stattdessen das Wichtige, das Interessante! Habe immer einen Blick auf das gesamte Abenteuer: Was ist jetzt unbedingt notwendig für den weiteren Verlauf? Wie könnte ich das Abenteuer in der nächsten Szene sinnvoll zu Ende bringen?

Denke immer daran: Die Spieler kennen das Abenteuer nicht. Du kannst von meinen Vorschlägen jederzeit abweichen, dadurch wird das Abenteuer nicht unbedingt schlechter. Wahrscheinlich sogar besser, denn du passt es auf eure Spielgruppe an. Es ist *euer* Spielabend.

Anhang A: Instant-Meisterpersonen

Oft braucht man als Meister spontan eine Meisterperson. Sei es der Wirt eines Wirtshauses, ein Bewohner einer Stadt, eine Wache usw. Dazu soll folgende Liste helfen. Welches Geschlecht und welches Alter du den einzelnen Typen zuordnest, kommt natürlich auf den Zusammenhang an. Auch eine Liste mit Namensvorschlägen habe ich angehängt.

Name	Beschreibung
	schlank, lebendige Augen, kurz geschorene Haare, neugierig (redet schnell, hektisch)
	spindeldürr, schielt, streitlustig, Glasauge, lockige Haare (Arme verschränken)
	breitschultrig, groß, Veilchen am Auge, Glatze, Stiernacken, Finger fehlt, Mundgeruch
	strähniges dünnes Haar, streitlustig (lispelt, dumm, „Du stinkst wie ein Schwein aus dem Arsch“, „Halt! Kein Wort weiter!“)
	hohlwangig, zieht ein Bein nach, dichtes Haar, fiebrig blickende Augen (redet langsam und schwerfällig)
	charmant, kleine Schnitt-Narbe über dem linken Auge (zwinkert freundlich mit einem Auge)
	betrunken, klein und drahtig (lallt auffällig, sehr anhänglich, redet ununterbrochen)
	pfiffig, Schneidezähne fehlen (macht oft „hmm“ und „pfff“, redet nicht sehr viel)

Je nach Gegend, in der das Abenteuer spielt, musst du folgende Namensliste eventuell anpassen:

männliche Namen	weibliche Namen
<ul style="list-style-type: none"> • Finn Fidan • Nosir Zornbold • Radulf Korber • Peck Rädle • Tamlin Engstrand • Voltan Fuxfell 	<ul style="list-style-type: none"> • Megan Schinder • Lynn Gesse • Nurinai Marnon • Travia von Winterkalt • Salaberga Ruttel • Angwen Schacherer

Anhang B: Weitere Reisevorschläge

Letztendlich kann man das Abenteuer überall da spielen, wo sich auf irgendeine Art und Weise zwei Baronien o.ä. durch eine Hochzeit näher aneinander rücken wollen und eine dritte Partei dem Ganzen nicht gerne zusieht. Außerdem braucht man noch eine etwas waldige Landschaft für den Überfall der Soldaten. Dann müssen im Abenteuer praktisch nur die Namen ausgetauscht und die Beschreibungen der Örtlichkeiten angepasst werden.

Mit etwas mehr Arbeit (Änderung des Überfalls) kann das Abenteuer auch in eine andere Landschaft übertragen werden, z.B. in die Wüste oder auch in den Urwald. Wenn du dir noch etwas mehr Arbeit machst, kannst du auch das „Transportobjekt“ austauschen, d.h. aus der Tochter wird dann ein wichtiger magischer Gegenstand, ein Schatz oder ein Brief.

Die Wildermark

Genauere Informationen zur Wildermark findest du im Band „Schild des Reiches“ ab Seite 108. Für alle, die nicht den Band ihr Eigen nennen, hier eine kurze Erläuterung: Die Wildermark liegt im ehemaligen Fürstentum Darpatien und ist eine durch das Jahr des Feuers erheblich mitgenommene Region. Kriegsfürsten, die sich selbst phantasievolle Titel geben, kontrollieren jeweils nur kleine Teile des Landes. Durch Rangeleien untereinander ändert sich die Zuordnung ständig, die Gegend ist im Fluss. Befriedungsversuche von Seiten Gareths sind bislang erfolglos. Alte Blutsbande haben keinen Wert mehr – aber ist das nicht gerade die Zeit, in der neue Blutsbande geschmiedet werden sollten?

Eine detaillierte Karte der Wildermark kann kostenlos von <http://www.dasschwarzeauge.de/> heruntergeladen werden (Downloads->offiziell->Die Wildermark). Zur Zuordnung von Kriegsfürsten zu Burgen ist kaum etwas festgelegt; auch die genaue Position der unten genannten Burg Bregelsaum kann vom Meister frei bestimmt werden.

Die Wildermark eignet sich daher hervorragend, um das vorliegende Szenario zu spielen. Im folgenden gebe ich eine kleine Übersicht, wie die Namen und der Hintergrund für die Wildermark abgeändert werden könnte:

- **Startort: Waldsend**

Hier floriert der Handel mit Leder und Pelzen, seit niemand mehr die Jagdprivilegien des Adels achtet. Trotzdem sind die Nahrungsmittel knapp.

- **Zielort: Wutzenwald**

In diesem bedeutenden Marktort befindet sich der wichtigste Peraine-Tempel der Wildermark. Die Geweihten unterstützen andere mit Rat und Tat beim Wiederaufbau und sind im Besitz von größeren Mengen Getreide. Baron Aldoron von Wutzenwald schützt mit seinen Leuten den Tempel vor Übergriffen fremder Kriegsfürsten.

- **Sitz des Widersachers: Burg Bregelsaum bei Hallingen**

In Burg Bregelsaum ist die Stimmung schlecht. Zwar melken sie momentan noch das Dorf der Kaiserlichen Trutzburg Hallingen, jedoch wird dort die Bevölkerung immer ärmer. Eine enge Verbindung von Waldsend und Wutzenwald würde ihre Position weiter schwächen.

Die Burg selbst ist eine freistehende Festungsanlage, die düster auf einer Waldlichtung, nur eine halbe Tagesreise von Hallingen entfernt, zum Himmel aufragt.

- **Der habgierige Anführer: Offizier Falk Goldendieck**

Keine Änderung gegenüber Goldström.

- **Die Spionin: Phexla Hinterthür**

Keine Änderung gegenüber Dysterbrudd.

- **Die treue Untergebene: Rhodena Harnischmacher**
Keine Änderung gegenüber Muckenschlag.
- **Die hübsche Diebin: Alrika**
Keine Änderung.
- **Der gute Auftraggeber: Raul von Waldsend, der Lederkönig**
Dem Lord geht die Nahrung aus – und so will er eine engere Bande zu Baron Aldoron von Wutzenwald schließen. Aus der Hochzeit seiner Tochter mit dem jungen Lord Raul würde mehr als nur eine enge Handelsbeziehung entstehen.
- **Die Tochter: Naena von Waldsend, jüngste Tochter von Lord Raul**
Keine Änderung.
- **Der Empfänger: Baron Aldoron von Wutzenwald, der missverstandene Schlächter**
Der junge Baron hat in der Schlacht um Gareth einiges an Erfahrung im Kampf gesammelt. Seine Leute folgen ihm gern, er sorgt in Wutzenwald für Sicherheit und Nahrungsmittel. Aldoron hat irrtümlich eine Gruppe Boron-Pilger niedergemetzelt. Durch die Hochzeit mit Naena von Waldsend verspricht er sich eine Ausweitung seiner Macht Richtung Westen und ein besseres Ansehen.
- **Der böse Widersacher: Die Bregelsaumer Ritter**
Hierbei handelt es sich um einen zusammengewürfelten Haufen Söldner der zu einem Drittel aus Orks besteht. Die „Ritter“ terrorisieren Hallingen schon seit Monaten und haben dort immer weniger Erfolg. Verschlagen wie sie sind, haben sie einige Spione bei benachbarten Kriegsfürsten untergebracht.
- **Die Soldaten des Widersachers (Schlägertrupp)**
Die Soldaten sind in diesem Fall der zusammengewürfelte Haufen Söldner. Es gibt keine Uniform, die Pferde sind gestohlen und die Waffen geraubt und geplündert.

Nostria und Andergast

Auch dort gibt es Streit – meist, wie hier im Beispiel, über die Grenze hinweg. Aber auch innerhalb eines der beiden Länder gibt es genügend kleine Streitereien unter Junkern und Baronen, so dass du nicht unbedingt den Dauerzwist der beiden Länder nutzen musst. Vorteil dieses Vorschlages ist, dass er unabhängig vom Jahr des Feuers spielbar ist und fast beliebig in der Zeit nach vorne oder hinten verschoben werden kann. Genauere Informationen zu dieser Einsteigerregion findest du in der Regionalspielhilfe „Unter dem Westwind“ und im DSA-Einsteiger-Regelwerk „Das Schwarze Auge – Basisregelwerk“.

- **Startort: Nibquell (Nostria)**
Holzfällerörtchen am nostrischen Ufer des Ornib. Bisher lagen die Nibqueller mit Beilstatt vor allem deswegen im Streit, weil diese die gefällten Baumstämme abgefangen haben. Das soll sich durch die Heirat Naenas nach Beilstatt ändern.
- **Zielort: Beilstatt (Andergast)**
Ein kleiner Ort am anderen Ufer des Ornib, knapp 50 Meilen flussabwärts.
- **Sitz des Widersachers: Burg Steineiche (Andergast)**
Eine Festung, ganz aus guter andergaster Steineiche. Sie steht ein paar Meilen abseits des Flusses auf einer Lichtung und trotzte bisher allen Angriffen von nostrischer Seite – vor allem Dank des feuerfesten Materials.
- **Der habgierige Anführer: Offizier Falk Goldendieck**
Keine Änderung gegenüber Goldström.
- **Die Spionin: Phexla Hinterthür**
Keine Änderung gegenüber Dysterbrudd.

- **Die treue Untergebene: Rhodena Harnischmacher**
Keine Änderung gegenüber Muckenschlag.
- **Die hübsche Diebin: Alrika**
Keine Änderung.
- **Der gute Auftraggeber: Fürstedler Likenstek von Nibquell**
Der Fürstedle hat ein Problem: Er bekommt seine Waren oft nicht ohne größere Verluste an Beilstatt vorbei weiter zur Stadt Nostria. Daher hat er vor einigen Wochen Verhandlungen mit Junker Holzhauer aufgenommen – die beiden Dörfer wollen gemeinsam den Holzhandel betreiben. Zur Besiegelung der Verhandlungen soll seine Tochter Naena mit Gerwulf Holzhauer, dem Sohn des Junkers, verheiratet werden.
- **Die Tochter: Naena Likenstek**
Keine Änderung.
- **Der Empfänger: Junker Havel Holzhauer von Beilstatt**
Der Junker sieht den Handel als reinen Vorteil für sich selbst: Er bekommt Teile des Gewinnes aus dem Holzhandel von Nibquell, ohne Verluste beim Kassieren des „Zolls“ zu befürchten. Dass sein Sohn die Tochter des Feines ehelicht, festigt nur seine Ansprüche.
- **Der böse Widersacher: Die Steineichen Andergasts (DSA)**
Hierbei handelt es sich um eine patriotische, Andergaster Söldnertruppe, die sich selbst zum Ziel gemacht hat, die Grenze nach Nostria zu sichern und die Beziehungen zum Feind nicht zu verwässern. DSA wollen daher die Verhandlungen und die geplante Heirat unbedingt verhindern. Bei Verhandlungen mit den Söldnern steht Hauptmann Eichbald Bramhusen den Helden als Verhandlungspartner gegenüber.
- **Die Soldaten des Widersachers (Schlägertrupp)**
Die Steineichen Andergasts schicken eine Gruppe aus, um Naena Likenstek zu befreien. Sie tragen auffällige Wappenröcke mit ~~einem großen schwarzen Auge~~ einer großen Steineiche auf Brust und Rücken. Alles läuft sehr organisiert ab.

Anhang C: Wichtige Werte auf einen Blick

Der habgierige Anführer

- **Anderthalbhänder:** INI 14+W6, AT 16, PA 15, TP 1W+6, BF 2, DK NS
- **Kurzschwert:** INI 13+W6, AT 13, PA 14, TP 1W+3, BF 4, DK HN
- **Rüstung:** langes Kettenhemd + Visierhelm, RS 6, BE 6(-1=5)
- **wichtige SF:** Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade
- **sonstiges:** LeP 41, KO 14, KK 15, MR 4, Ausweichen 9, Reiten 11 (CH 12/GE 13/KK 15), Fährtenlesen 12 (KL 9/IN 11/KO 14)

Die Spionin

- **Mengbilar:** INI 7+W6, AT 12, PA 8, TP 1W6+1, BF 7, DK H, Schlafgift D (d.h. sofortiger Schlaf für 7 SR nach gelungener FF-Probe bei Verursachen von 1 SP)
- **wichtige SF:** Finte, gezielter Stich
- **sonstiges:** LeP 28, FF 13, KO 10, KK 9, MR 6, Ausweichen 8

Die treue Untergebene

- **Langschwert:** INI 12+W6, AT 14, PA 12, TP W6+4, BF 2, DK N
- **Rüstung:** langes Kettenhemd, RS 4, BE 4(-1=3)
- **wichtige SF:** Wuchtschlag, Reiterkampf, Meisterparade
- **sonstiges:** LeP 37, KO 14, KK 14, MR 4, Ausweichen 11, Reiten 8 (CH 10/GE 14/KK 14)

Die hübsche Diebin

- **Dolch:** INI 9+W6, AT 13, PA 10, TP 1W6+1, BF 4
- **wichtige SF:** Finte, gezielter Stich, Aufmerksamkeit, Ausweichen II
- **sonstiges:** LeP 31, KO 11, KK 10, MR 4, Ausweichen 14, Reiten 5 (CH 13/GE 15/KK 10)

Die Soldaten des Widersachers (Schlägertrupp)

- **Reitersäbel:** INI 12+W6, AT 14, PA 12, TP W6+4, BF 2, DK N
- **Leichte Armbrust:** INI 14+W6, FK 18, TP W6+6*, RW 10(+1)/15(+1)/25(0)/40(0)/60(-1)
- **Rüstung:** langes Kettenhemd, RS 4, BE 4(-1=3)
- **wichtige SF:** Schnellziehen, Wuchtschlag, Reiterkampf, Berittener Schütze
- **sonstiges:** LeP 37, KO 14, KK 14, MR 4, Ausweichen 11, Reiten 8 (CH 10/GE 14/KK 14)

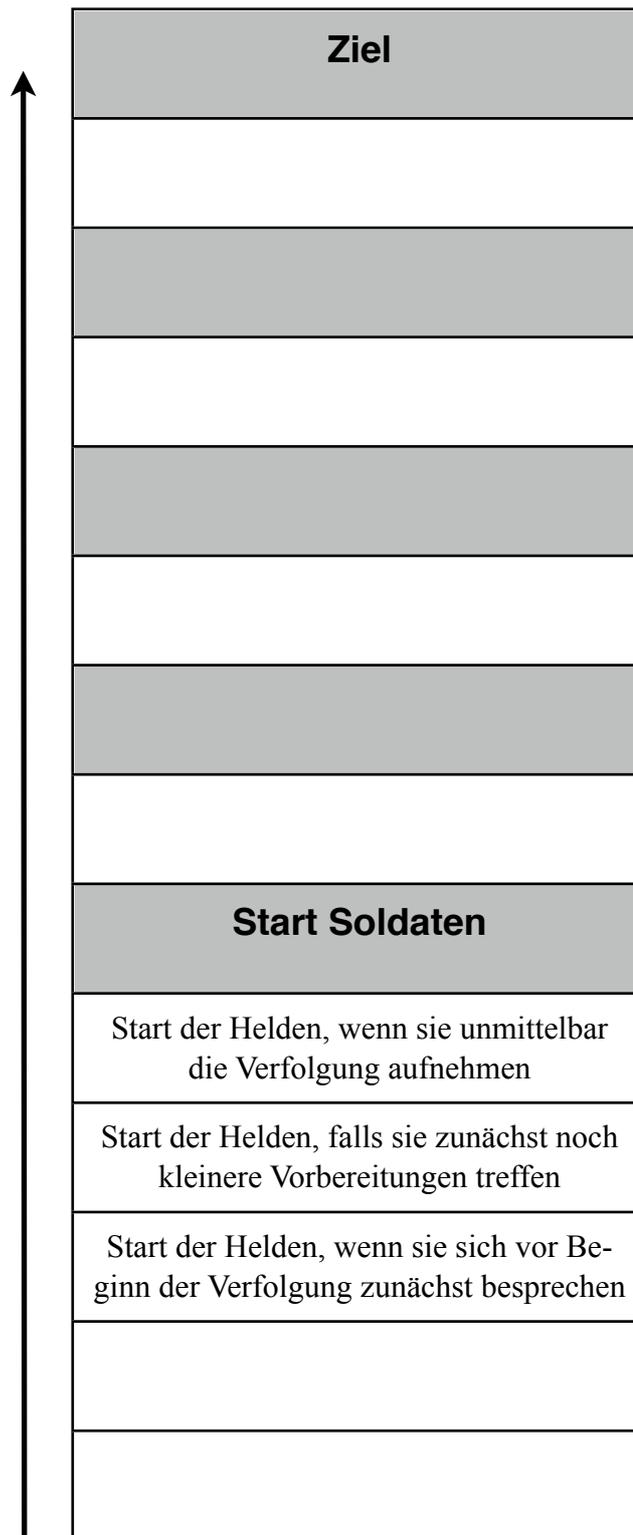
Waldschatz (Zoo-Botanica Aventurica, Seite 168)

- **Hieb:** INI 10+1W6, AT 14, PA 6, TP 2W6+3, DK N
- **Rüstung:** natürlicher RS 6
- **SF:** Hinterhalt (20), Niederwerfen (5, Hieb)
- **sonstiges:** LeP 50, KO 20, MR 10

Waldspinnen (Zoo-Botanica Aventurica, Seite 178)

- **Biss:** INI 4+2W6, AT 9, PA 5, TP 1W6+2, DK H
- **Rüstung:** natürlicher RS 2
- **SF:** Hinterhalt (9), Netz (5)
- **sonstiges:** LeP 22, KO 13, MR 10/8

Die Verfolgungsjagd



Abstand	0	1	2	3	4	+1
Bedeutung	erreicht	Sichtweite	wenige Minuten	½ Stunde	1 Stunde	+1 Stunde