Fehde am Weidensee

Ein Beitrag zum Abenteuerwettbewerbs

auf Aves Spuren V

Deckblatt

Titel: Fehde am Weidensee
Art des Abenteuer: Ein multiparalleles DSA-Abenteuer
Anzahl der Spieler und Meister: für zwei bis drei Meister und sechs bis zwölf Spieler
Geforderte Erfahrung: Einsteiger bis Erfahren
Komplexität für Meister und Spieler: Meister hoch, Spieler niedrig oder hoch (je nach Gruppenzuteilung)
Verwendetes Regelwerk: DSA 4.1
Ort: Egelsümpfe in der Wildermark
Zeit: Ende Peraine 1031 BF
Anforderungen: Strategie, Talenteinsatz, Kampf
Genre: Bewaffneter Konflikt / Feldzug / Eroberung
Klappentext: Den Untaten der Raubritterin von Burg Weidensee muss ein Ende bereitet werden! Tapfere Männer und Frauen sammeln sich und ziehen in die Baernfarnebene, um die Ritterin auf ihrem eigenen Grund zu stellen. Doch die Burg ist wehrhaft, und die Gefahren der Wildermark sind vielfältig – wer wird obsiegen?
Autor: Klaus Heckmann

Fehde am Weidensee

ein multiparalleles DSA-Abenteuer
für zwei bis drei Meister und sechs bis zwölf Spieler
von Klaus Heckmann

Mein Dank gilt Nicole Holzmann für die Anregungen, die zu diesem Abenteuer geführt haben,
sowie Patrick Hoffmann, Thomas Horstmeyer und Catharina Weichert für hilfreiche Tipps und Ergänzungen.

Hintergrund des Abenteuers

Die Ritterin Firudane vom Heldengrab, die sich ihren Stützpunkt auf der Burg Weidensee in der Wildermark angelegt hat, überfällt Händler, Dörfer und Güter und raubt Vieh, Geld und Waren. Besonders ihrer alten Rivalin, Junkerin Hornbrechte von Eberstamm zu Alrikstal, schadet sie erheblich. Schließlich erklärt die Junkerin der Raubritterin die Fehde und sammelt waffenfähige Männer und Frauen, um gegen Firudanes Burg zu ziehen und ihrem Treiben ein Ende zu bereiten. Firudane dagegen wirbt einige Kämpfer in der unruhigen Umgebung an und beeilt sich, ihre baufällige Wehranlage verteidigungsbereit zu machen.

Zeit und Ort

Das Szenario ist örtlich auf den südwestlichen Rand der Egelsümpfe bei Gallys festgelegt, welcher in der Baernfarnebene liegt. Auch der Zeitpunkt ist mit Ende Peraine 1031 BF fest gewählt. Dies dient jedoch mehr der besseren Ausgestaltung der Details – mit nur wenig Aufwand lässt sich das Szenario zeitlich und räumlich verschieben. Denkbar wäre es, eine solche Handlung an einen anderen Ort in der Wildermark zu transferieren (z.B. einen Altarm des Dergels), in das Schwarz-/Weißtobrische Grenzgebiet, in die Rabenmark, oder in andere Regionen, die eine Fehde, wie sie hier behandelt wird, plausibel erscheinen lässt.

Was davor oder was danach?

Das Abenteuer „Fehde am Weidensee“ lässt sich hervorragend in eine eigene Wildermark-Kampagne einfügen. Eine andere Möglichkeit könnte darin bestehen, an ein Tunier-Abenteuer anzuknüpfen, in dem die Helden die Bekanntschaft von Hornbrechte von Eberstamm gemacht haben. Auch für einen Charakter des Computerspiels Drakensang, der nach den Regeln im Abenteuerband „Drachenschatten“ zu einem Tischrollenspiel-Helden konvertiert wurde, bietet sich ein Anknüpfungspunkt an, da er zu einem Mitglied des Hauses Eberstamm bereits einen engeren Kontakt aufgebaut hat.

Struktur des Abenteuers

Dieses Szenario ist ein multiparalleles Abenteuer, es wird davon ausgegangen, dass genügend Spieler und Spielleiter teilnehmen, um zwei oder drei Gruppen zu bilden. Das Abenteuer ist mit voller Absicht so konzipiert, dass sich die Gruppenaufteilung zwangsweise ändert und so etwas Dynamik in die Gruppenstruktur kommt. Die Gruppen sind mal nach Rolle oder Erfahrung aufgeteilt, manchmal liegt es auch in der Hand einiger Spieler, welcher Held für eine bestimmte Zeit in welche Gruppe aufgenommen wird. Auch die innerweltliche Rollenverteilung in der Gruppe wird sich wohl ändern, je nach dem, wie die Gruppen zusammengesetzt sind.
Neben der eigentlichen Ausgestaltung des Hintergrunds soll diese Abenteuerausarbeitung auch dabei helfen, das Abenteuer mit irdischen Randbedingungen zu vereinbaren. Viele Vorgaben durch äußere Umstände in den Egelsümpfen und Autoritäten vor Ort helfen dabei, das Abenteuer „Fehde am Weidensee“ in einer einzigen (längeren) Spielsitzung zu realisieren. Dies geschieht auch vor dem Hintergrund von Erfahrungen, dass eine derart große Anzahl an Teilnehmern, wie sie ein mutliparalleles Abenteuer mit sich bringt, sich nur schwerlich an mehreren Terminen wieder vollständig versammeln lässt.
Das Abenteuer kreist um die Eroberung der Burg Weidensee. Es beginnt im ersten Teil im Lager der Angreifer. Eine Gruppe ist mit der Planung von Vorbereitungen und Eroberungen betraut, während die anderen im Lager Kontakt zu Mitstreitern aufnehmen. Im zweiten Teil werden dann Erkundungstouren und ähnliche Spähaktionen durchgeführt, und zwar von Heldengruppen, die von der Planungsgruppe des ersten Teils zusammengestellt wurden. Im dritten Teil werden die Erkenntnisse von der Planungsgruppe ausgewertetn und der eigentliche Angriffsplan erstellt, während die anderern Helden wieder beim gemeinen Fußvolk Abenteuer erleben. Im Vierten Teil findet dann der Angriff nach den Planungen statt. Je nach dem, ob die Angreifer erfolgreich sind, besteht der fünfte Teil aus Plünderungen in der eroberten Festung und einer triumphalen Heimkehr oder aus einem resignierten Rückzug.

Abenteuereinstieg und Heldenwahl

Die teilnehmenden Helden hören von der Fehde Junkerin Hornbrechtes von Eberstamm mit der Raubritterin Firudane der Furchtbaren. Das Abenteuer ist so konzipiert, dass die Helden sich alle freiwillig für den Kriegszug Hornbrechtes melden.
Geeignet sind somit Helden, die abenteuerlustig genug sind, an einer solchen Unternehmung teilzunehmen. Eine besondere Spezialisierung auf Kampffähigkeiten ist nicht notwendig. Im Gegenteil: Gerade Spezialisten ergänzen die Truppe Hornbrechtes hervorragend und machen es plausibel, warum gerade ihnen besondere Aufgaben zugewiesen werden. Jedoch sollten alle die notwendige Einordnung in eine kriegerische Befehlskette akzeptieren, die für die Zeit des Fehdefeldzugs unabgänglich ist.
Das Abenteuer ist mit der Intention verfasst worden, eine Szenario zu entwerfen, in dem Helden mit unterschiedlichen Erfahrungsniveaus gut gemeinsam agieren können. Als Helden sollten zwei bis drei (je nach dem, mit wie vielen Gruppen man das Abenteuer spielt) erfahrene Charaktere dabei sein, die einen gewissen Vorsprung vor den anderen Helden vorweisen können. Diese wirken dann als Berater der Junkerin und Anführer kleiner Trupps – die aus den anderen Helden bestehen. Sollte es tatsächlich mehr als die vorgeschlagene Zahl von Veteranen unter den Spielercharakteren geben, so sollte die Fertigkeiten-Ausrichtung darüber entscheiden, wem die Rolle des Anführers zufällt.

Empfehlung: Heldeneinstieg vor Beginn der Spielsitzung

Der Einstieg der Helden in das Abenteuer kann schon vor Beginn der Sitzung vorgenommen werden. Sollte dieser Vorschlag umgesetzt werden, so kann man vorher per vorbereitendem Treffen (oder gar per E-Mail) die notwendigen Vorbereitungen treffen. Dazu gehört dann die Anwerbung des Helden und seine Reise zu Eberstamms Lager. Durch diese Vorbereitungszeit hat der Spieler auch die Gelegenheit, die Umstände zu realisieren, in denen er einen Helden spielen wird, und dessen Motivation überdenken. Zuletzt bietet es sich an, die Ankunftszene ebenfalls bereits im Vorfeld zu klären, da dabei eine Kurzcharakterisierung des Helden verlangt wird. Diese wird dann auch im Abenteuer verwendet.

Mögliche Einstiegsvarianten

Lesen des Fehdebriefs

Neben dem Fehdebrief, den Junkerin Hornbrechte der Raubritterin zugesandt hat, hat sie weitere Varianten von Schreibern vervielfältigen lassen um damit Kämpfer anzuwerben, die sie unterstützen. Einen solchen Brief (HO 1) kann ein Held in einem Dorf angenagelt lesen und sich – womöglich nach einigen Erkundigungen – daraufhin auf den Weg zum Weidensee machen.

Ausrufer

Je nach Aufenthaltsort lässt sich die folgende Szene auf einen Helden zuschneiden. Als Ort bietet sich ein größeres Dorf oder eine Stadt am Rande der Wildermark an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du befindest Dich auf dem Markt von [Name des Ortes einsetzen]. Zwischen den Menschen drängelt sich eine kräftige Frau im Wappenrock hindurch. Die Fanfare auf ihrer Schulter verfehlt mehrfach knapp andere Marktbesucher, als sich die Frau durch das Gewühl schlängelt. Am Podest des Prangers angekommen lässt sie die Fanfare erschallen. Du wendest Dich von der appetitlichen Auslage einen Zuckerbäckers ab und lauschst neugierig ihren Worten.
„Frauen und Männer von [Ortsname]: höret! Von den Untaten der Raubritterin Firudane zu Weidensee hat ein jeder schon gehört. Groß ist die Zahl derer, denen sie Vieh und Gold raubte. Groß ist die Zahl derer, deren Habe sich die gierige Halunkin genommen hat. Nicht nur hier (Zwischenrufe), sondern auch bei euren Nachbarn (Gemurmel). Dies muss ein Ende haben! (Zustimmende Rufe) Daher hat Junkerin Horbrechte von Eberstamm der Räuberin die Fehde erklärt und zieht gen Burg Weidensee. (Begeisterte Rufe) Ein jeder, der ein Schwert zu führen weiß oder dem der Frieden des Raulschen Reiches lieb und teuer ist, sei aufgerufen, sich diesem Feldzuge anzuschließen. Als Belohnung winkt ein gerechter Anteil der Schätze, die die Räuberin in ihrem Unterschlupf hortet. Frauen und Männer von [Ortsname]: Brecht auf zu Hornbrechtes Lager bei Burg Weidensee und bereitet der Plage dieses Landes ein Ende!“
Einige junge Mädchen und Burschen umringen die Heroldin sogleich, als sie endet. Der Zuckerbäcker reißt Dich aus Deinen Überlegungen: „Endlich tut jemand etwas gegen diese Raubritterin. Firudane die Furchtbare nennt man sie bereits. Wenn ihr das Handwerk gelegt ist, wird [Regionname einsetzen] ein gutes Stück sicherer!“

Nach Klärung von Rückfragen kann sich der Held auf den Weg zum Weidensee machen.

Anschluss an andere Freiwillige

Für Helden die sich eher in schummrigen Spelunken als auf Wochenmärkten und vor ausgehängten Pamphleten aufhalten empfiehlt sich folgener Einstieg. Er eignet sich (modifiziert) auch gut zum Ausspielen des Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mit dem Rücken zur Wand, die Waffe griffbereit und den Blick immer auf der Tür sitzt Du in der Herberge in [Ortsname]. Die Wirtin mustert Dich hin und wieder verstohlen und misstrauisch – kein Wunder, wenn man bedenkt, welch Gelichter in diesem Landstrich verkehrt. Als sei dies das Stichwort, fliegt auch schon die niedrige Bohlentür des Schankraums auf, kalte Frühlingsluft lässt die Talglichter an den Wänden flackern. Unter lauten Rufen lärmt eine handvoll junger Burschen und Mädchen hinein, allesamt in stabile, einfache Kleidung gewandet. Sie lehnen ihre Sturmsensen, Bögen und Säcklein an die Wand und scheuchen die eifrige Wirtin, Speis und Trank zu bringen. Sichtbar gut gelaunt haben sie Dich entdeckt und machen sich tatsächlich auf den Weg an Deinen Tisch.
Es stellt sich alsbald heraus, dass sie davon ausgegangen sind, dass Du das gleiche Ziel wie sie hast: Burg Weidensee. Nach kurzer Richtigstellung erzählen sie, dass die Junkerin Hornbrechte von Eberstamm eine Streitmacht zusammenstellt und Freiwillige aufruft, ihr zu folgen. Diese Freibauernsprößlinge wollen dies tun und der Junkerin dabei beistehen, die berüchtigte Raubritterin Firudane, die sich auf Burg Weidensee versteckt, ein Ende zu bereiten. Freimütig erzählen sie, dass die angehäuften Schätze der gesetzlosen Räuberin unter den siegreichen Streitern der Eberstammschen Junkerin geteilt werden und sie diesen Feldzug daher als gewinnbringende Unternehmung ansehen.

Nach Klärung der Rückfragen kann der Held sich entschließen, der kleinen Truppe anzuschließen und zu den Egelsümpfen zu ziehen. Die dabei geschlossenen Bekanntschaften kann man hervorragend in Eberstamms Lager aufgreifen.

Andere Möglichkeiten: Persönlicher Kontakt zu Hornbrechte

Helden, die dem Adel des zentralen Mittelreichs entstammen, könnten direkt von Hornbrechte um Unterstützung gebeten werden. Für Helden, die vielleicht schon Mitglieder der Familie Eberstamm kennen, bietet sich auch ein persönliches Hilfegesuch der Junkerin an. Ein solcher Spielercharakter kann auch der Held der Fendralsqueste aus dem Computerspiel „Drakensang“ sein, der ja in Ferdok das Haus eines Eberstamms bewohnt. Mehr zu möglichen Konvertierungen des Computercharakters in das Tischrollenspiel finden sich im Abenteuerband „Drachenschatten“.

Von der Anwerbung zum Lager

Rückfragen
Die Spieler haben mitunter noch Fragen zum genauen Hintergrund der Fehde. Durch Nachfrage lassen sich gewiss einige gut informierte Leute vor Ort finden, die einem Näheres berichten können.

- Die Junkerin ist bereits mit einem größeren Trupp in Richtung Egelsümpfe gezogen, wo die Burg Weidensee steht.
- Vereinzelte Freiwillige oder kleinere Gruppen sind jedoch immer noch unterwegs, sie werden auch schneller als der schwerfällige Tross der Anführerin des Fehdestreitzugs sein.
- Die Junkerin hat entschlossen und schnell gehandelt, womöglich blieb der Raubritterin Firudane nicht viel Zeit zu reagieren. Wenn man die Eberstamm-Junkerin unterstützen möchte, sollte man sich sputen und noch vor dem Ablauf des Peraine-Mondes an ihrem Lager vor Burg Weidensee zur Stelle sein.
- Hornbrechte von Eberstamm ist als Junkerin zu Alrikstal Besitzerin ertragreicher Ländereien und überdies Mitglied einer einflussreichen Familie. Neben dem Fürsten des Kosch entspringt beispielsweise der berühmte Held Ardo von Eberstamm (vor kurzem leider verstorben) dieser Linie. (Bemerkung: Erfahrungsgemäß lieben Spieler des Computerspiels Drakensang solche Querverweise.)
- Die Raubritterin Hornbrechte ist eine der zwielichtigen Machthaberinnen der Wildermark. Ihre Raubzüge ziehen immer weitere Kreise und ihre Gier scheint immer größer zu werden.

Anreise
Die Anreise verläuft ohne Komplikation. Obwohl die Gegend nicht sehr ruhig ist, will doch niemand der örtlichen Machthaber zu diesem Zeitpunkt unnötig einen Streit mit Hornbrechte provozieren, die schließlich mit einer größeren Truppenstärke in der Nähe weilt. Überdies ist die Überwindung einer potentiellen Konkurrentin ohne eigene Verluste für andere Ansässige sehr willkommen. Jedoch ist davon auszugehen, dass manch ein Machthaber der Wildermark bereits Vorbereitungen trifft oder Verstärkung sammelt, um gegen Hornbrechtes Streiter gewappnet zu sein.

Ankunft am Lager - Auftrag an den Spieler

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach langer Reise schließlich näherst Du Dich dem Lager. Die Gegend ist immer sumpfiger geworden, hier und da waren kleinere Tümpel, Moorgräser wuchsen auf den flachen Hügeln und allerorten waren Sumpfenten und Kröten zu

sehen. In der Tat musst Du den Rand der Egelsümpfe bereits erreicht haben.
Auf einem trockenen Hügel sind die Zelte aufgeschlagen, reges Treiben ist zu sehen. Mehrere Dutzend Kämpfer scheinen bereits versammelt zu sein. Dort angekommen, kannst Du kurz einen Blick über das Umland schweifen lassen: Unweit des Lagers beginnt ein mächtiger, immer wieder von Weiden gesäumter See, an dessen Ufer sich auch eine kleine Burg befindet – zweifellos das Ziel der Unternehmnug. Da sprechen Dich bereits die beiden Bewaffneten an, die Dich nach dem woher und wohin fragen. Nach kurzer Unterredung wirst Du zu einem Krieger gebracht, der wohl mit der Truppenliste betraut ist. Er mustert Dich kurz und fragt, welche Fähigkeiten und Erfahrungen Du vorweisen kannst. Er überdenkt kurz Deine Ausführungen und macht dann einige Notizen. Die Wachen weisen Dir einen Platz in einem der Zelte zu und überlassen Dich dann Dir selbst.

Verlangen Sie vom Spieler eine Darstellung der Fähigkeiten des Helden, in zwei bis vier Sätzen. Dabei kann je nach Held die Ausbildung oder die bisherigen Erfahrungen besonders wichtig sein. Zudem sollte der Spieler noch abschätzen, wie der Krieger seinen Helden wohl einschätzt, gerade im Hinblick auf die Selbstauskunft. Dabei mag die Kleidung und das Äußerliche ebenso eine Rolle spielen wie der Talentwert des Helden in Überreden (Lügen). Sammeln Sie diese Charakterisierungen und stellen sie ein Dokument damit zusammen – es wird schon bald benötigt werden.

Erster Teil – Eberstamms Lager

Das eigentliche, multiparallele Abenteuer beginnt im Lager Hornbrechtes von Eberstamm am Abend/Nacht/Morgen des 27. auf den 28. PER 1031 BF. Alle Helden sind am Abend des 27. PER 1031 oder etwas früher eingetroffen und befinden sich bereits im Lager. Sie sind gemäß ihrer Erfahrung in zwei Gruppen eingeteilt: Die erfahrenen Helden beraten am Morgen mit der Junkerin den Schlachtplan; die anderen machen am Abend (und möglicherweise bis spät in der Nacht) das Lager unsicher. Die Gruppe der unerfahrenen Helden kann bei Bedarf weiter aufgeteilt werden.

Gruppe „erfahrene Helden“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Am frühen Morgen des 28. Peraine befindet ihr euch im großen Zelt der Junkerin Hornbrechte von Eberstamm. In ihrer Plattenrüstung und dem langen Mantel steht die Rittersfrau am Ende eines langen Tisches, der in der Mitte des Tunierzeltes aufgebaut wurde. Auf ihm sind verschiedene Pergamente verteilt, mit Dolchen, Pfeilen und Schleifsteinen beschwert wurden, denn der kühle Morgenwind weht immer wieder durch das Eingangstuch hindurch und lässt es leicht flattern. Während draußen, im Lager, das Erwachen erst beginnt und nur wenige Laute durch die gestreifte Zeltplane dringen, richtet die Adlige mit fester Stimme das Wort an euch. „Die Raubritterin hat ein letztes Mal das Reich bedroht! Ich habe eine starke Streitmacht direkt vor ihrem Unterschlupf versammelt. Wir sollten bald zuschlagen. Doch auch ihr blickt auf eine lange Erfahrung zurück, und Euer Rat ist mir wertvoll. Daher möchte ich euch nicht nur um Rat bitten, wie nun vorzugehen ist, sondern einem jeden von euch auch eine bedeutende Rolle bei den Kämpfen der kommenden Tage übertragen.“

Anschließend stellt die Junkerin die Helden einander vor; deren Spieler nun auch eine kurze Gelegenheit zur gegenseitigen Interaktion gegeben werden sollte..
Die Gruppe erfahrener Helden hält nun Kriegsrat mit Junkerin Hornbrechte. Die Aufgabe ist es, Maßnahmen zu planen, mit denen ein späterer Angriff vorbereitet werden kann. Die Informationen, die den Spielern bei der Diskussion vorliegt, sind klar umrissen. Die auf dem Tisch liegenden Pergamente können den Spielern in Form der folgenden Handouts gezeigt werden; Hornbrechte erklärt zu jedem kurz, worum es sich handelt.

- Truppenstärke Hornbrechtes (HO 2)
- Geschätzte Truppenstärke Firudanes (HO 3)
- Fähigkeitsbeschreibung der anderen Helden (von den Spielern verfasst, von den Spielleitern zusammengestellt)
- Karten der Umgebung der Burg (HO 4+5)
- Informationen über die Herstellung von Belagerungsgerät (HO 6)

Über diese Liste hinausgehende Angaben kann auch Hornbrechte nicht machen.
Diese Diskussion sollte rollenspielerisch erfolgen, nicht als Gespräch der Spieler. Ziel dieser Diskussion ist es, wirklich den Helden/den Spielern die Entscheidung über die nächsten Schritte zu überlassen und ihnen damit den Verlauf des weiteren Abenteuers gestalten zu lassen. Also sollte sich der Meister (in der Rolle Hornbrechtes) zurückhalten und sich auf die Rolle beschränken, die Spieler zu ermutigen und ihnen zuzustimmen. Um jedoch ein spannendes multiparalleles Abenteuer in der geplanten iridschen Zeit spielen zu können, muss der Spielraum notwendigerweise eine Begrenzung erfahren. Diese Begrenzung muss jedoch eine innerweltliche Begründung besitzen. Personifiziert wird diese Begrenzung durch Junkerin Hornbrechte, im Gespräch durch den Meister verkörpert. Besonders für den vorgegebenen Zeitrahmen, der wohl die stärkste Einschränkung darstellt, müssen plausible Argumente vorgebracht werden. Die Gründe für die relative Eile Hornbrechtes kann anhand der folgenden Punkte ausgestaltet und unterstrichen werden.

- Die versammelten Truppen sind alle auf einen schnellen Erfolg eingestellt und werden nicht ewig versammelt bleiben. Auch wird deren Moral in der widrigen Umgebung schnell in den Keller gehen.

- Viele der Unterstützer werden dringen für die Aussaat und die Feldarbeit gebraucht: Immerhin nähert sich der Monat der Erntegöttin bereits seinem Ende.
- Die Eingeschlossenen könnten die Zeit nutzen, die zweifellos marode Burg weiter zu befestigen.
- Hilfstruppen und Unterstützer der Raubritterin könnten sich auf den Weg zur Burg machen. Überdies weiß man nicht, was die anderen undurchsichtigen Machthaber der Region tun, wenn man ihnen mehr Zeit gibt
- Der 29. Peraine ist ein besonderer Schutz- und Glückstag, das hat Hornbrechte mit Hilfe von Astrologen herausgefunden. Dagegen ist ein Waffengang gegen eine Räuberin im Phexmond, der bald anbricht, ungünstig.

Die Randbedingungen der Heldenentscheidungen in dieser Diskussion sind:

- Die vorbereitenden Aktionen dürfen nicht zu lange dauern, maximal bis zum Abend des 28. PER. (siehe oben, Hornbrechte: „Die versammelten Truppen warten nicht ewig!“)
- Der Hauptangriff findet am 29.PER 1031 BF statt, die Uhrzeit ist wählbar. Er wird von vorbereitenden Aktionen präpariert. (siehe oben, Hornbrechte: „Jaja, die Truppen sind wirklich ungeduldig!“)
- Die vorbereitenden Aktionen werden von (Zahl der Gruppen) durchgeführt, die jeweils von einem Helden-Mitglied des Kriegsrats angeführt werden. (Hornbrechte: „Ihr als Experten werdet diese wichtigen Operationen leiten.“)
- Als Mannschaft für die Aktionen steht eine von Hornbrechte verlesene Schar an Spezialisten zur Verfügung: Die Helden der niedrigeren Erfahrungsstufen. (Hornbrechte: „Nehmet diese zur Unterstützung – mit den anderen muss ich den Kampf vorbereiten.“)
- Die Gruppen müssen auch von ihrer Gruppengröße ausgewogen sein. (Helmbrechte kann sich einmischen.)

Als Ergebnisse müssen auf jeden Fall festehen:

- Die Art der vorbereitende Kommandounternehmen der Helden
- Gruppenaufteilung dieser Phase
- Vorbereitung der restlichen Truppen während der Helden-Maßnahmen, Wahl der hergestellten Belagerungsgerätschaften

Hornbrechte wird die Helden auf jeden Fall ermahnen, eine verantwortungsvolle Führungsrolle einzunehmen, stets mit gutem Beispiel voran zu gehen und immer in vorderster Front den Gefahren entgegenzusehen. Ihnen soll bewusst werden, dass sie als Bürde die Verantwortung über die ihnen anvertrauten tragen. So werden sie ihrer Praios- und Rondragefälligen Rolle bei diesen Unternehmungen gerecht.
Irdisch ist dieser Punkt besonders wichtig, hat man doch eine Konstellation in den Gruppen des nächsten Teils, die bei den Spielern der Helden auf Widerstand stoßen kann. Nur wenn die Spieler der Anführer-Helden derart sensibilisiert werden und ihr Spiel dies auch schnell erkennen lässt, kann sichergestellt werden, dass die Gruppenstruktur so von den beteiligten Spielern akzeptiert wird.

Mögliche vorbereitende Maßnahmen
Diese Liste ist natürlich nur eine Auflistung von Möglichkeiten, auf die die Spielleiter vorbereitet sein können. Jede Wahl der Helden ist möglich – in jedem Fall soll auf die Spieler eingegangen werden, um dann im Kreis der Spielleiter den weiteren Verlauf planen zu können. Schlechte Ideen sollten nicht durch den Meister verhindert werden, sondern werden zu Komplikationen oder gar zum Scheitern der Unternehmung führen – und die planenden Helden tragen die Verantwortung.

- (magisches?) Einschleichen in die Burg zu Spionage oder Sabotage
- Erkunden des Sumpfes um die Burg
- Erkunden der weiteren Umgebung von Burg Weidensee
- Befragung der Dörfler in Holzeln
- Einschleichen und Verstecken in der Burg
- Beobachten von Burg und Umgebung über einen längeren Zeitraum
- Heranschleichen in die Nähe der Burg und Suche nach Schwachstellen
- Beförderung von berauschenden oder giftigen Genussmitteln in die Burg
- Erkundung der Ruinen von Krummkorb
- Reise zum Nachbarort zum Anwerben von Verstärkung
- Feststellen der Truppenstärke des Gegners

Gruppe: Unerfahrene Helden

Die unerfahrenen Helden befinden sich am späten Abend / in der Nacht im Lager Hornbrechtes. Ausgelassene und zuversichtliche Stimmung herrscht unter den Gefolgsleuten der Junkerin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Nacht ist bereits hereingebrochen, der flackernde Schein der vielen Feuer lässt Schatten auf den grauen Wänden der einfachen Zelte tanzen. Die Funken schweben über dem Lager empor, das sich um das große Tunierzelt gruppiert hat. An Schlaf denkt wohl noch keiner – die verschiedenen Waffengänger von Junkerin Hornbrechte, die sich dem Fehdefeldzug angeschlossen haben, sitzen an den Feuern und wirken ebenso fröhlich wie siegessicher.

Gesprächsfetzen und Gelächter, laute Rufe und auch einige Kommandos übertönen das Prasseln der Feuer. Aus den nahen Seen schwirren Käfer und Mücken durch die Dunkelheit, der leicht modrige Geruch der braunen Gewässer mischt sich mit dem Rauch aus dem Zeltlager.

Dieser Teil des Abenteuers dient auch dazu, die versammelten Truppen kennenzulernen und Informationen und Gerüchte zu sammeln, aber auch dazu, rollenspielerisch Situationen auszuleben und kleine Erfolge zu feiern. Ob alle unerfahrenen Helden gleichzeitig in einer Gruppe spielen oder ob sie wiederrum aufgeteilt werden, hängt wohl auch von der Zahl der unerfahrenen Helden ab. Ebenso kann hier eine Situation vorgezeichnet werden, die in Abschnitt 3 zu einem kleinen Szenario führt, also eine Information, Begegnung oder Hinweise. Nachdem nun die Personen und Informationen vorgestellt werden, folgt eine Skizze der beiden erwähnten Varianten.

Personen

- Haldine, Bäuerin, rauflustig, aggressiv
- Taldin, Bauer, prahlerisch, bei jedem Wettbewerb dabei, mäßig erfolgreich
- Nirune, Bogenschützin, heimtückisch, verschlagen, gnadenlos
- Arlus vom Schattenpass, Krieger, jung, hält sich für etwas besseres als die Helden
- Zolfan, Geschützhelfer beim Onager, wird von allen verachtet, versuch sich anzubiedern
- Ritterin Haldane von Finsterheide, sucht ständig ihre Knappen
- Kunibrand von Lichthag und Zolera von Luring, Knappen der Ritterin von Finsterheide, entwischen dieser aber, um sich im Lager zu vergnügen

Informationen

Generell sollen diese Informationen komplementär zu denen der Gruppe hochstufiger Helden sein. Also: Keine Listen und Karten, dafür mehr Details, mehr Einzelheiten, mehr Hintergrund.

- Junkerin Hornbrechte kennt die Raubritterin schon seit langer Zeit – bereits zu Zeiten ihrer Pagen- und Knappenzeit hat sie Duelle mit der Herrin von Burg Weidensee ausgefochten. (wahr ist, dass die Herren der beiden Knappen verfeindet waren)
- Raubritterin Firudane hat sich schon in der Vergangenheit mit zwielichtigen Elementen verbündet und ist auf krummen Wegen an die Herrschaft über die Burg gekommen. (wahr)
- In der Burg ist ebenfalls der berüchtigte Kopfgeldjäger Astralrik, der verzauberte Pfeile verschießt. (einigermaßen wahr: den FALKENAUGE beherrscht Astralrik tatsächlich)
- In der Burg gibt es eine Kapelle, die vom Efferdgeweihten Wasserich Wolkenbruch betreut wird. Ob der Diener des unergründlichen Efferd mächtige Wasserkreaturen aus dem See rufen wird, um die Raubritterin zu schützen? (wahr / unwahr)
- Beweise für die Raubzüge Firudanes, z.B. der Fund eines Rindes mit fremden Brandzeichen, können hier eingebaut werden
- Informationen über Tricks von Belagerten, eine größere Truppenstärke vorzutäuschen, und Spekulationen über die wahre Zahl von Firudanes Bewaffneten werden diskutiert
- Die Seen der Egelsümpfe sind sumpfig und tückisch, nur mühsam kommt man auf ihnen oder an ihren Ufern entlang. Außerdem wohnt einiges übles Getier dortdrin, von denen die namensgebenden Egel noch die harmlosesten sind. (tatsächlich ist mit der aventurischen Sumpffauna nicht zu spaßen)
- In der Nähe, tief in den Sümpfen, gibt es die Ruinen des Ortes Krummkorb. Als die Untoten aus dem Osten heranmarschierten, verbargen sich die Bewohner des Ortes in ihren Hütten und hofften, verschont zu bleiben. Doch sie wurden von den unheiligen Angreifern allesamt in die Verdammnis gerissen! (wahr)
- In der Nähe ist das Städtchen Gallys/Talf/Auweiler. Da gehe ich nach unserem Sieg hin, um von der Beute erstmal richtig einen trinken zu gehen!
- Eine Stunde von hier lebt ein verelendetes Dorf unter der Knute der bösen Ritterin. Holzeln heißt es. Die armen Schlucker leben in ständiger Angst in ihren verfallenen Ruinen. (eher unwahr – den Dörfler geht es gemessen an den Umständen gar nicht so schlecht)

Variante: Kennenlernen und Erzählen bei Spiel und Zerstreuung

Spiele

Je nach Hintergrund der Helden bieten sich verschieden Spiele an, die die Kämpfer Hornbrechtes am nächtlichen Lagerfeuer spielen und die Helden dabei einbeziehen. Dramaturgisches Ziel dabei ist, Personen kennenzulernen und Informationen zu erhalten – aber auch, die Spieler Proben für ihre Helden würfeln zu lassen und sich über kleine Erfolge zu freuen oder Misserfolge zu ärgern. Nicht zuletzt die Helden untereinander können sich hier kennenlernen.
Beispiele für Spiele: Trinkspiele (Zechen-Proben, die sich immer weiter erschweren), Messerwerfen (Fernkampf-Proben, die sich immer weiter erschweren), Waffenlose Kämpfe (Raufen/Ringen, üblicherweise bis zum ersten Treffer), Kämpfe mit stumpfen Übungswaffen (verschiedene bewaffnete Nahkampf-Talente, üblich bis zum ersten Treffer).
Beispiele für Einsätze, die sich bei diesen Spielen anbieten, sind Dinge, die die Spieler gut brauchen können: Waffen,

Tränke, besondere Pfeile und Bolzen, Talaschin-Salbe und Gifte seien hier aufgezählt. Auch Egelschrecksalbe könnte so in den Besitz der Helden gelangen.

Nähere Kontakte zu anderen Gefolgsleuten Hornbrechtes
Neben der Begegnung von Kontrahenten bei den aufgeführten Spielen kann auch sonst ein näherer Kontakt zu anderen Personen im Lager aufgebaut werden. So bietet sich das Erzählen von Heldentaten an, was auch die Helden untereinander bekannt macht. Aber auch ein ausgelassener Tanz (Tanzen-Probe) oder eine romantische Annäherung am Lagerfeuer (Betören-Probe) ist denkbar. Sollte ein Held unterhaltende Fähigkeiten besitzen (Gaukeleien, Singen, Musizieren), so kann er damit für eine Weile zum Mittelpunkt des Lagers werden.

Variante: Miniszenario „Schatzsuche“

Eine kleine Hilfe
Zunächst startet diese Variante wie oben: Die Helden machen sich mit den Gegebenheiten bekannt und erhalten die eine oder andere Information. Dabei jedoch findet eine Begegnung statt, die im vierten Teil des Abenteuers noch Folgen haben wird.
Für diese Begegnung eignet sich in erster Linie ein Gelehrter als Held, der kontaktiert wird. Bei Abwesenheit eines solchen kann auch ein hinreichend exotisch wirkender Spielercharakter (z.B. Tulamide) als Ansprechperson herhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein schmaler Mann kommt unsicher auf Dich zu,, sein Blick wandert hin und her. Er wirkt – wie viele der Freiwilligen – nicht unbedingt wie ein Kämpfer, sondern eher wie ein einfacher Landmann. Er scheint sich einen Ruck geben zu müssen, bevor er Dich anspricht. „Darf ich Euch etwas fragen?“ Er blickt sich um, sein Auge fällt auf die anderen, die am Feuer sitzen. „Aber vielleicht etwas abseits?“ (Heldenreaktion)
Ein paar Schritte abseits nestelt der Mann in der Tasche seines Kittels und holt ein Pergament hervor. „Ich möchte Euch fragen, ob Ihr diese Zeichen auf dem Blatt lesen könnt.“ Kurz öffnet er das Pergament und zeigt es Dir.

Nun muss das Geschehen auf den Helden zugeschnitten werden, der einbezogen ist. Es sollte sich um eine Schrift handeln, die dem Helden bekannt ist, allerdings im Mittelreich nicht zum Allgemeingut gehört. Idealerweise eine Geheimschrift wie Nanduria oder Gimaril, aber auch Tulamidya, Imperiale Zeichen oder ähnliche Schriften sind denkbar. Wenn es partout keinen Helden mit einer solchen Schriftkenntnis gibt, wäre denkbar, dass die Schrift gewöhnliche Kusliker Zeichen sind, die Sprache jedoch etwas exotischer ist. Teilen Sie dem Helden dann die entsprechende Feststellung mit. Wenn der Held bereit ist, es ihm zu übersetzen, können Sie ihm HO 7 aushändigen.
Der Mann – Brunian Waldmoser mit Namen – erzählt den Helden bei Nachfrage die Umstände dieses Pergaments. Er hat vor Jahren einen Flüchtling aus der Wildermark bei sich aufgenommen. Dieser Quin Altzöllner hat auf seiner Flucht vor den Schrecknissen der Untoten und der Kriegsherren einige Habe gerettet. Letztlich entschloss er sich, sie am Rande der Egelsümpfe zu verstecken, um schneller voran zu kommen. Leider ist Altzöllner bereits gestorben, doch auf dem Sterbebett verriet der alte Wildermärker Brunian Waldmoser, wo er die Beschreibung versteckt hat, um den Schatz wieder zu entdecken. Dieses Versteck hat Brunian wohl ausfindig gemacht – allein, er kann mit der Schrift nichts anfangen. Auch jetzt hat er noch nicht begriffen, was die Beschreibung bedeuten soll. Und er hat doch nur die Zeit, die Hornbrechte vor Ort ist, um die Gegend zu durchsuchen.
Sollten die Helden ihm weitere Hilfe anbieten wollen, ist er gerne bereit, ihnen auch einen Teil von Altzöllners Hinterlassenschaften zu versprechen, so sie denn gefunden werden.

Zweiter Teil – Die Vorbereitungen des Angriffs

Nach der Besprechnung in Hornbrechtes Zelt am Morgen des 28. Peraine werden alle zusammengetrommelt und Arbeiten zugewiesen. Die Helden werden dabei in die Gruppen eingeteilt, die die erfahrenen Spieler zusammengestellt haben. Nach kurzer Vorstellung untereinander (gönnen Sie den Helden eine kurze Szene, um sich bekannt zu machen) geht es dann los.
Da dieser Teil alleine von den Planungen der Helden abhängt, beschränkt sich dieser Abschnitt auf Anregungen zur Ausgestaltung der Kommandounternehmen der verschiedenen Gruppen. Die Spielleiter sollten sich kurz zusammensetzen und abstimmen, wie die Wege der verschiedenen Gruppen wahrscheinlich aussehen werden, welche Ergebnisse möglich sind und wie lang die Spielzeit für diesen Teil des Abenteuers ist. Relevant ist natürlich auch, ob sich die Gruppen begegnen können (dann ist eine genauere Abstimmung der beiden Spielleiter nötig) und welche optionalen Elemente bei welcher Gruppe auftritt (um zu verhindern, dass z.B. Astralrik zweimal getötet wird).

In der Umgebung der Burg

Die folgenden Begegnungen können bei Gruppen geschehen, die in der Umgebung der Burg unterwegs sind. Die Meister sollten sich absprechen, welche Gruppe welche Begegnung erhält.

- Kopfgeldjäger Astralrik schleicht in der Umgebung der Burg umher – ein Versteckspiel mit den Helden, ein Attentat auf die Gruppe, eine Verfolgungsjagd oder ein Kampf kann die Folge sein. Orientieren Sie sich für die

Werte des Halbelfen an den Werten der Kämpfer im Anhang. An Zaubern kann er den CHAMAELEONI und den FALKENAUGE einsetzen.

- Ein Bote ist zum Schloss Weidensee unterwegs. Die Helden können ihn abfangen, ersetzen oder verfolgen. Der Inhalt seiner Nachricht die Mitteilung sein, dass ein Verbündeter der Raubrritterin erst im Phexmond Entsatz bringen kann.
- Ein letzter Lieferant versucht, die Burg zu erreichen. Der Karren enthält Nahrungsmittel, Tierfutter und Bier. Die Helden können den Fuhrmann leicht aufhalten, jedoch könnten sie den Wagen oder die Rolle des Fuhrmanns nutzen, um heimlich in die Burg zu kommen. Natürlich werden die Besatzer der Burg den Wagen genau kontrollieren; die Helden sollten sich einen guten Plan zurecht gelegt haben, um nicht am Tor aufzufliegen.

In Holzeln

Reiseweg
Holzeln ist nur 6 Meilen vom Lager Hornbrechtes entfernt, kann also in einer guten Stunde strammen Marschs erreicht werden. Ein Karrenweg, der die Egelsümpfe umrundet, führt von der Burg dorthin und auch weiter in Richtung Reichsstraße.

Der Ort
Holzeln ist ein 40-Seelen Nest am Waldrand, Bauern wohnen dort. Vor den Kriegen der letzten Jahre ist man in den Wald geflohen, ebenso, als der endlose Heerwurm in der Nähe vorbeimarschierte. Versprengte Truppen haben damals einige Häuser sowie den örtlichen Perainetempel zerstört. Die Dörfler haben einige halbzerstörte Häuser soweit hergerichtet, dass man sie teilweise nutzen kann – dadurch erweckt das Dorf einen wahrlich heruntergekommenen und ärmlichen Eindruck, der Räuber und Plünderer erfolgreich fernhält. Der Perainetempel ist ebenfalls bis auf die Grundmauern zerstört worden. Statt ihn wieder aufzubauen, hat der Geweihte Perainier Knobfeld einen Garten auf und um den geweihten Boden gesät, der nun die Funktion des Tempels erfüllt. Die kleinen Andachten finden auf den Pfaden und auf den Mauerresten zwischen Zier- und Nutzpflanzen statt.

Anliegen und Erfolge in Holzeln

Die Bauern sind schwer gebeutelt von den Kriegen der letzten Jahre, den Requirierungen von Firudane und den Gefahren der Umgebung. Weder können die Helden viel materielle Unterstützung erwarten noch tatkräftige Streiter, die der Raubritterin das Handwerk legen. Auf Nachfrage kann dagegen einiges Wissenswertes in Erfahrung gebracht werden.

Hinweise zur Lage im Burg Weidensee
Hinweise zu Personen in der Burg, zur Umgebung und zu Krummkorb sind einfach zu bekommen.

- Fast jeder Einwohner war schon mal auf der Burg und kann daher die einzelnen Gebäude und ihre Funktion benennen. Den Helden kann eine einfache Skizze (HO 7) ausgehändigt werden.
- Die Burg war früher im besseren Zustand. Einst gab es auch ein Tor zum Wasser, das allerdings schon lange vermauert wurde. (wahr)
- Der Kaplan der Burg, Wasserich Wolkenbruch, ist ein cholerischer Wüterich, der gewiss jeden Angreifer mit einem Fluch belegen wird. (Perainier und Wasserich können wegen ihres unterschiedlichen Temperaments in der Tat wenig mit einander anfangen. Die Information mit dem Fluch auf Angreifer ist jedoch falsch – sollten die Angreifer jedoch seinen Tempel zerstören, sieht das anders aus)
- Neben der Ritterin ist auch sicher ihr Späher Astralrik, ein Halbelf, in der Nähe. Er schleicht oft durch Wald und Sumpf und ist ein gefährlicher Bogenschütze. (wahr)
- Am 23. PER kam die Ritterin in das Dorf und rief die Dörfler auf, in den Häusern zu bleiben, wollen sie nicht in Kampfhandlungen hineingezogen werden. Der Dorfgeweihte Knobfeld bearbeitete alle Einwohner Holzelns, dem Folge zu leisten. (falsch – die Ritterin hat allerdings einige Dörfler überzeugt, ihr gegen die Angreifer beizustehen. Sie dienen gleichsam als Geiseln, damit sich der Rest des Dorfes loyal verhält.)
- Am 24. PER kamen dann Bewaffnete durch das Dorf. Drei Mal zogen Truppen von jeweils Halbbannerstärke durch das Dorf in Richtung Burg. (wahr – allerdings hat Firudane ihre Anhänger als Finte gleich drei Mal durch das Bauerndorf ziehen lassen. Sollten die Helden das vermuten, so lässt sich eine solche Theorie zumindest nicht anhand von Beobachtungen widerlegen, was ein Hinweis auf die Richtigkeit ist.)
- In den Egelsümpfen liegt das Ruinendorf Krummkorb, das vor wenigen Jahren von Untoten niedergemacht wurde. Die Einwohner versteckten sich nicht wie die Holzelner, sondern wähnten sich durch ihre abgelegene Position in Sicherheit. Dort wagt sich niemand mehr hin – doch vielleicht gibt es noch Brauchbares dort? (wahr)

Unterstützung von den Bauern?

Direkte Aktionen gegen Firudane sind auch deshalb unwahrscheinlich, weil einige Dörfler an ihrer Seite in der Burg sind. Die Ritterin hat in der Vergangenheit das Dorf vor Räubern und Plünderern geschützt und ist nicht unbeliebt. Man kann sich zumindest kaum vorstellen, dass ein anderer Machthaber weniger Abgaben von den Holzelnern verlangt. Der Perainegeweihte Perainier Knobfeld wird die Helden bearbeiten, die Bauern Holzelns aus der Fehde herauszuhalten. Sollten die Helden die Leibeigenen trotzdem in den Dienst pressen, so haben sie ohnehin nur sehr schwache Landwehr mit niedriger Moralität und großem Widerwillen.
Mannstärke: 2W6
Bewaffnung: Sensen, Mistforken, Knüppel, Dreschflegel; einfache Kleidung
Fähigkeiten: Ungeübte Kämpfer

In Krummkorb

Krummkorb ist ein verlassenes, verfallenes Dörfchen in sumpfiger Umgebung und mit dunkler Vergangenheit – ein viel gruseligeres Setting als die anderen Schaufplätze der Angriffsvorbereitungen.
Das Dorf in den Egelsümpfen fiel bereits 1027 BF einem versprengten Trupp der untoten Horden zum Opfer. Wegen der abgelegenen Situation hielt man es im Kriege nicht für nötig, die Siedlung zu räumen. Und als die egelbehangenen Untoten langsam dem Sumpf entstiegen und das Dorf einkreisten, gab es kein Entkommen mehr – sämtliche Einwohner wurden getötet.

Anreise
Der alte Weg, der durch die Sümpfe zum Dorf führt, wurde seit Jahren weder gepflegt noch benutzt – und schon zu Zeiten, als in Krummkorb noch Menschen lebten, reiste man lieber mit dem Boot in das abgelegene Nest. So stellt sowohl die Anreise über Land als auch eine Fahrt mit dem Floß einen abenteuerlichen Weg dar. Die Anreise ist eine gute Gelegenheit, eine kurze Begegnung mit Sumpfgetier unterzubringen. Neben Egeln (ZBA 88f) bieten sich auch Morfus (ZBA 138) oder Sumpfkrakenmolche (ZBA 124) an.

Das Dorf
Das Dorf ist von Sumpfgewächsen überwuchert, Pfützen und Schlammgruben haben sich zwischen den mittlerweile verfallenen und etwas eingesunkenen Hütten gebildet. Die etwa fünfzehn Häuser sind allerdings nicht vollständig zerstört. Ein bisschen misstrauisch stimmt den einen oder anderen Held die Anzeichen von Pfaden oder Wildwechseln, die zwischen den Häusern zu sehen sind.
In der Tat hält sich im Dorf sicher noch der eine oder andere Untote auf – am Tage versteckt in der schlammigen Brühe einer halb versunkenen Hütte, geschützt vor dem Sonnenlicht. Bei einer Erkundung des Dorfes kann eine solche wandelnde Moorleiche die heran watenden Helden anfallen.
Wandelnde Moorleiche
INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 25 **RS** 0
Hände: **DK** H **AT** 7 **TP** 1W6+2
GS 4/2 **MR** 8 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: Gelände (Knöchel- bis hüfttiefes Wasser), Hinterhalt (5, unter Wasser lauernd), Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten wie alle Untoten (siehe WdZ 226). Beim ersten Anblick einer wandelnden Moorleiche muss wegen des abstoßenden Anblicks eine Mut-Probe abgelegt werden. Bei passenden Nachteilen wie Totenangst ist die Probe um den Wert dieser schlechten Eigenschaft erschwert. Mißlingt sie, treten Auswirkungen wie bei einem Wesen mit der Eigenschaft Schreckgestalt I in Kraft: Das Opfer erleidet einen Malus von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI, welcher sich mit einem Punkt pro 6 SR wieder abbaut.

Interessanter Fund
Ein interessanter Fund kann nahe des Wassers gemacht werden, wo die Reste eines Bootsstegs ausgemacht werden können. Dort liegen knapp unter der Wasseroberfläche einige Ruderbooten, die zwar morsch sind, jedoch mit wenigen Reperaturen zumindest einige Stunden schwimmfähig sind. Diese Boote sind trotz ihres Zustands schneller als einfache Flöße.
Dies ist eine gute Gelegenheit, Helden mit dem Talent Holzbearbeitung oder Zimmermann in den Fokus zu rücken. Die Reparaturen vor Ort nehmen auch einige Zeit in Anspruch und erfordern einige Ideen, wie Je nach Kenntnissen im Talent Boote fahren gestaltet sich die Rückfahrt wesentlich einfacher als vorher oder als sehr zeitaufwändig.
Zahl der Boote: 8
Plätze pro Boot: 8

Untersuchung der Verteidigungsanlagen der Burg

Der See

Die Untersuchung des Sees ist eine spieltechnisch vielversprechende Szene, bei der die Helden unter Beobachtung der Burgbewohner stehen. Folgendes kann herausgefunden werden.

- Der See ist sumpfig, und tückisch. Drei Schritt tiefe Fahrrinnen wechseln sich ab mit seicheten Stellen und Schlick.
- Die Suche nach einem mit Booten und Flößen befahrenen Weges ist eine schöne Vorbereitung in unmittelbarer Nähe zum Feind und dauert einige Stunden. Die gefundenen Fahrrinnen müssen entweder kartiert oder markiert werden. Hier kann eine schöne Gemeinschaftsarbeit der beteiligten Helden entstehen, die in den Disziplinen Boote fahren, Sinnesschärfe und Orientierung oder Kartographie brillieren. Sicher benötigen sie auch die Unterstützung von erfahrenen Fernkämpfern und ein paar stabile Schilde, wenn sie sich der Burg immer weiter nähern.
- Noch näher muss man kommen, um seichte Stellen in der Nähe der Burg zu finden. Das Mittel der Wahl, um direkt an der Seemauer der Festung zu suchen, sind eher Tauchfertigkeiten oder Zauber denn gute Deckung und ein Floß. Doch die Operation lohnt sich, denn die Suche fördert sogar einen knapp unter Wasser liegenden, steinernen Landungssteg zu Tage. Dieser stellt ein gutes Ziel für einen Angriff auf die Seemauer dar.

Die Mauern

Um die Mauern der Burg genauer zu untersuchen, muss man natürlich nahe an sie heran kommen. Hier bieten sich verschieden Möglichkeiten an, von Land aus mit Sich Verstecken und Schleichen, vom See aus mit Schwimmen und Sich Verstecken. Magische Mittel können das natürlich vereinfachen, exemplarisch genannt seinen VISIBILI, NEBELLEIB, ADLERSCHWINGE. Die folgenden Erkenntnisse lassen sich gewinnen.

- (Bereits von Ferne) Auf den Mauern sind stets viele Verteidiger unterwegs. (Das ist Taktik, um eine hohe Truppenstärke vorzutäuschen.
- (Aus der Nähe, mit gelungener Probe auf Baukunst oder Maurer) Ein spezialisierter Held kann eine schwache Stelle an einer Stelle der Schildmauer finden. Hier ist durch Absenkungen des sumpfigen Bodens das Mauerwerk instabiler geworden.
- (Wenn die Helden nach dem Hinweis in Holzeln danach suchen oder auf den versunkenen Landungssteg aufmerksam geworden sind) In der Seemauer bei intensiver Suche ein zugemauerter Durchbruch entdeckt werden. Die ohnehin schon dünne Seemauer ist hier noch fragiler, so dass ein Durchbruch mit einer Ramme oder durch Beschuss des Onagers möglich scheint.

Wenn Sie möchten, kann auch folgendes eingebaut werden:

- (Bei Erkundungen aus nächster Nähe, genauer Suche und gelungener Sinnesschärfe-Proben) Sehr gute Erkundugen können sogar zur Entdeckung einer versteckten Ausfallpforte führen. (Dies ist optional, bitte entscheiden Sie selbst, ob Sie das Vorhandensein einer Ausfallpforte für plausibel halten.)

Vorfeld der Burg

Das direkte Vorfeld der Burg ist natürlich in der Reichweite der Pfeile der Wachen auf den Zinnen. Trotzdem hält eine Untersuchung eine interessante Überraschung bereit: An geschickt versteckten Orten sind kleine Brandnester im Boden versteckt, die mit Brandpfeilen entzündet werden können. Sie sorgen dann für eine Beleuchtung des Feldes, falls die Truppen Helmbrechtes des Nachts angreifen sollten. Es ist problemlos möglich, sie unschädlich zu machen, wenn sie einmal gefunden sind. Um sie aufzufinden kann – je nach Vorgehen der Helden – eine Sinnesschärfe-Probe abgelegt werden, die je nach Umständen modifiziert ist.

Einschleichen in die Burg

Gerade für eine kleine, geschickt vorgehende Gruppe ist es nicht unmöglich, heimlich in die Burg einzudringen. Als Wege in die Burg bietet sich eine Lieferung an, in der sie versteckt sein könnten. Oder aber sie können sich glaubhaft als Bote verkleiden und so in die Burg gelangen. Diese beiden Varianten können aber schnell scheitern, wenn die Helden keine wirklich überzeugenden Pläne entwickelt haben. Eher möglich ist es wohl, die Mauern heimlich zu überwinden – insbesondere des Nachts und insbesondere vom See her.

Wegen der Vielzahl an Möglichkeiten sei hier auf die Beschreibung der Burg verwiesen, hier kann nur kurz umrissen werden, welche Möglichkeiten die Helden haben und mit welchen unvermuteten Wendungen dieses Unterfangen zu einem spannenden Abenteuer gerät. Sollte ein Held oder eine ganze Gruppe versuchen, sich bis zum Angriff in der Burg zu verbergen, ist natürlich auch die Gruppenaufteilung in den folgenden Teilen des Abenteuers derart festgelegt; die in der Burg verborgenen Helden bilden mit einem eigenen Spielleiter eine neue Gruppe.

Möglichkeiten in der Burg

Für die Ausgestaltung der Ereignisse innerhalb der Burgmauern empfiehlt sich die Beschreibung der Anlage im Anhang. Was die Eindringlinge in der Burg anstellen wollen, sollte vollkommen den Spielern überlassen werden. Hier ist eine Reihe von Beispielen aufgelistet, welche Aktionen die Helden in der Burg durchführen könnten und die bei geeignetem Vorgehen von Erfolg gekrönt sein können.

- Sabotage der Töpfe mit heißem Pech
- Versorgung der Kampftruppen mit berauschenden Substanzen

- Vergiften der Nahrungsmittel
- Verstecken in der Burg und Öffnen der Tore im geeigneten Moment
- Feststellen der wahren Truppenstärke

Für den Fortlauf des Abenteuers ist es vorteilhaft, die Helden das frühzeitige Beenden des Szenarios zu erschweren. Die Helden sollten versteckt im feindlichen Unterschlupf agieren und spionieren, nicht jedoch wichtige Personen wie Ritterin Firudane eliminieren. Das wird dadurch erreicht, dass sich diese im oberen Bereich des Bergfrieds aufhalten, der zu gut bewacht ist, als dass man dort eindringen könnte.
Alternative: Selbstverständlich kann man mit entsprechenden Heldentypen und Gruppenzusammensetzungen auch ein spannendes Attentäter-Szenario aus diesem Abenteuer entwickeln. Weil dies jedoch sehr speziell ist, dem multiparallelen Aspekt Abbruch tut und zudem schwierig in seinen Konsequenzen auf den Abenteuerverlauf zu planen ist, wird darauf nicht mehr eingegangen.

Ereignisse und Hindernisse in der Burg
Das Agieren in der beengten feindlichen Umgebung ist äußerst gefahrvoll. Folgende Wendungen können dem Spielleiter helfen, das Geschehen zu improvisieren.

- Bedienstete und Wachen sind dauernd und überall unterwegs, ständig muss man ausweichen und sich verstecken
- Gut möglich, dass Spuren der Helden gefunden werden und eine Suchaktion startet. Die Helden sollten sofort fliehen! Dies bietet den Spielleitern (bei entsprechend unvorsichtigem Verhalten der Helden) die Möglichkeit, die Abtrennung der in der Burg versteckten Gruppe vom Rest zu beenden und wieder zum geplanten Spielablauf zurückzukehren.
- Die Suche nach einem Versteck kann schwierig sein. Und ausgerechnet dann muss man es räumen, weil zwei Burgbewohner es für ein Schäferstündchen nutzen.

Verstärkung anwerben im nahen Städtchen

Die nächsten größeren Ortschaften sind Gallys, Talf und Auweiler. Der Weg zu diesen Orten nimmt einige Zeit in Anspruch. Wenn die Helden diesen Plan verfolgen, ist eine Gruppe alleine mit dieser Aufgabe befasst, für weitere Aktionen bleibt dieser Gruppe keine Zeit mehr. Auch schrumpft das Zeitfenster für den Angriff (Abschnitt 3+4), selbst, wenn die reisende Gruppe über Pferde verfügen sollte. Ohne Pferde ist von diesem Unternehmen ohnehin eher abzuraten.

Hinweg
Distanz:
Nach Gallys über Holzeln: 17 Meilen Karrenwege, dann 18 Meilen auf der alten Reichsstraße
Nach Gallys über den Sumpfweg: 12 Meilen Sumpfweg, dann 18 Meilen Landstraße
Nach Talf: 17 Meilen Karrenwege, dann 14 Meilen alten Reichsstraße
Nach Auweiler: 12 Meilen Sumpfweg, dann 8 Meilen Landstraße
Begegnungen/Angriffe unterwegs sind durchaus möglich, allerdings ist mitunter die irdische Zeit derart knapp, dass man abwägen sollte, ob hier noch eine weitere Szene eingeflochten werden sollte oder lieber das Spiel im Städtchen breiter ausgespielt werden sollte.

Der Ort
Gallys wird im Regionalband „Schild des Reiches“ auf Seite 113 beschrieben, Talf an selbiger Stelle zumindest kurz erwähnt. Gallys ist auf einem Berg an der Reichstraße gelegen und bietet mit seinen 850 Einwohnern vielerlei Möglichkeiten, zwielichtige Söldner, Abenteurer oder Zauberer anzuwerben. Talf ist ein 500 Einwohner zählender Marktort, dessen Rondratempel zerstört ist – es ist weniger als Gallys ein Söldnermarkt, man findet eher zufällig reisende Streiter oder kann Veteranen der letzten Kriege ausfindig machen. Auweiler ist kleiner und unbedeutender, es sind weniger Reisende als in Talf zu finden.

Anwerbung der Truppen
Es gibt sicherlich mehrere Strategien, Truppen anzuwerben. Hier sind einige Möglichkeiten aufgelistet, wie die Helden vorgehen können. Die Helden schlüpfen in diesem Part ganz ungewohnt in die Rolle des Auftraggebers - sie können sich ja an den Mitteln orientieren, mit denen sie selbst bisher angeworben wurden. Grundsätzlich sollten jedoch die Ideen der Spieler umgesetzt werden, die folgende Liste ist nur eine Liste von Maßnahmen, auf die man als Meister vorbereitet sein kann.

- Sie können an öffentlichen Orten und Plätzen Ausrufe machen
- Sie können in typischen Abenteurerkneipen auf die Suche gehen
- Sie können Aushänge anfertigen (diese Variante beansprucht wohl zu viel Zeit und ist angesichts des verbreiteten Analphabetismus in der Zielgruppe wenig zielführend)
- Eine Person, die einige Mann unter Bewaffnung unterhält (z.B. ein Fernhändler) könnte überzeugt werden,

diese zur Verfügung zu stellen.
- Ein lokaler Adliger könnte Gefolgsleute bereitstellen, um bei Hornbrechte von Eberstamm künftig einen Gefallen gut zu haben
- eine zufällig anwesende Gruppe von Söldner oder Abenteurern kann gefunden und überredet werden
- ein paar rüstige Veteranen können durch gezieltes Nachfragen gefunden und rekrutiert werden

Hindernisse
Angesichts der Vielzahl an Orten und Strategien der Helden ist es unmöglich, den Part der Anwerbung näher auszugestalten. Beim Spielleiter ist hier einiges an Improvisationskunst gefragt. In allen Varianten kann man jedoch eine Komplikation einbauen, in der einige alte Weggefährten von Firudane ebenfalls im Ort sind und die Helden behindern oder aufhalten wollen. Sie könnten also beispielsweise verleumdet werden, so dass sich niemand ihnen anschließen möchte oder sie gar ernsthafte Probleme vor Ort bekommen. Denkbar ist auch, dass sie durch einen falschen Hinweis an einen abgelegenen Ort gelockt werden, wo man ihnen auflauert. Auch ist es möglich, dass ein scheinbarer Informant versucht, die Helden in einer Schänke zu vergiften. Orientieren Sie sich bei den Kampfwerten an den Werten der Belagerer und Belagerten im Anhang.

Ergebnisse
Die Helden sollten es am Ende geschafft haben, einige Personen anzuwerben. Es werden jedoch nicht beliebig viele Hilfstruppen sein, zumal der Zeitdruck nicht viele der möglichen Anwerbungsstrategien (s.o.) zur Anwendung kommen lässt. Als Vorschlag können ein bis zwei der folgenden Gruppierungen sich der Sache Hornbrechtes anschließen.
- ca. 15 gemischte, unerfahrene Streiter
- ca. 5 Abenteurer, darunter auch Zauberer und Fernkämpfer
- ca. 5 Söldner, Wachen oder Beschützer

Rückreise
Die Rückreise nimmt sogar etwas mehr Zeit in Anspruch als die Hinreise, da die Gruppe größer ist. Je nach Reiseweg werden die verstärkenden Truppen erst am Ende des 29. Peraine in Eberstamms Lager eintreffen, was heißt, dass auch der Angriff nur in einem kleinen Zeitfenster stattfinden kann: in der Nacht zum 30. Peraine.

Dritter Teil – Vor dem Angriff

Nachdem die vorbereitenden Aktionen abgeschlossen sind, kehren die Gruppen zu Eberstamms Lager zurück. Die erfahrene Gruppe plant nun den Hauptangriff, während die anderen im Lager wiederum Abenteuer erleben.

Gruppe: Erfahrene Helden

Zunächst berichten die Helden von den Ergebnissen ihrer Bemühungen im vorangegangenen Teil. Danach, ähnlich wie beim ersten Teil, beraten die erfahrenen Helden mit Hornbrechte den Plan für das weitere Vorgehen. Die Diskussion verläuft unter ähnlichen Bedingungen wie dort.

Randbedingungen
- Der Angriff erfolgt am 29.PER 1031 BF, die Burg muss bis zum 30. PER 1031 BF eingenommen sein. (Hornbrechtes Argumente sind in Teil eins aufgeführt.)
- Die erfahrenen Helden werden Truppenteile an vorderen Schlüsselpositionen kommandieren oder Spezialkommandos leiten. (Hornbrechte: „Eure besonderen Erfahrungen benötige ich an besonderen Positionen!“)
- Die anderen Spielerhelden sind in diesen Truppenteilen, bzw. werden die Spezialkommandos bilden (Hornbrechte: „Sie haben sich bewährt.“ - „Ihr habt eine gute Zusammenarbeit gezeigt.“)

Am Ende muss festehen:
- Der Angriffsplan: Welcher Truppenteil macht wann was auf welches Kommando von wem?
- Die Gruppenaufteilung: Welche Truppenteile sind wo eingeteilt und wo agieren die einzelnen Helden?

Alternative: Ein Duell
Wenn die Szenarien der anderen Gruppen, die gleichzeitig stattfinden, länger angelegt sind, kann das dort vorgeschlagene Duell auch noch mit einem Helden in dieser Gruppe stattfinden.

Gruppe: Unerfahrene Helden

Diese Gruppen befinden sich zunächst in Hornbrechtes Lager bei den anderen Gemeinen. Die Aktivitäten der Gruppe

oder der Gruppen sind relativ offen, es sollte allerdings nichts geschehen, was die Pläne der erfahrenen Gruppe bezüglich des Sturms auf die Burg über den Haufen wirft. Im Folgenden sind verschiedene Szenen vorgestellt, die bei der Ausgestaltung verwendet werden können. Es ist durchaus denkbar, die unerfahrenen Helden in mehrere Gruppen einzuteilen und jede von ihnen ein anderes Ereignis zukommen zu lassen.

Szenenvorschlag: Ein Spion

Ein Spion hat sich an Hornbrechtes Zelt herangeschlichen und die Planungen belauscht. Eine Gruppe der unerfahrenen Gruppe der unerfahrenen Helden entdeckt und verfolgt ihn, während alle anderen erst viel später erfahren, was geschehen ist. Falls er noch lebt, wäre Astralrik natürlich eine gute Besetzung.
Die Ausgestaltung der Verfolgungsjagd kann man anhand folgender Elemente vornehmen:

- Hakenschlagen zwischen Zelten und Menschengruppen in der Dunkelheit
- Verstecken im Gelände; der Spion kann durch vergleichende Sinnesschärfe- und Sich Verstecken-Proben gefunden werden
- Längere Laufstrecke: Ein guter Punkt, um Helden mit hohen Ausdauer-, Geschwindigkeits- und Athletik-Werten in den Mittelpunkt zu stellen
- Womöglich kapert der Eindringlich ein Floß und es kommt zu einem Rennen auf dem See – besser, man fängt den Spion, bevor er in Schussweite der Burg ist...

Ob den Helden es gelingt, den Spion zu stellen, ist offen gelassen und hängt von dem Vorgehen und den Fähigkeiten der Helden ab. Sollte der Spion entkommen, so sind die Belagerten womöglich in der Lage, gut auf die Angriffe der Helden zu reagieren.

Szenenvorschlag: Das Miniszenario „Schatzsuche“

Die schon im ersten Teil des Abenteuers angelegte Situation mit Brunian Waldmoser kann nun fortgesetzt werden. Brunian hat einen Ort gefunden, der in der Beschreibung des Weges auf seinem Pergament auftaucht. Jedoch versteht er den Rest nicht. Er bittet die Helden um Mithilfe. Er bietet den Helden, falls sie es verlangen, einen Teil des Schatzes an.
Brunian hat nur wenige hundert Schritt vom Lager entfernt, südlich des Sees, einen Kreis von vier Pappeln und drei wilden Apfelbäumen entdeckt, in deren Rinde jemand Dreiecke geritzt hat. Das sind die vom Feuer gezeichneten Damen und Herren! Dort angekommen, ist es jedoch an den Helden, die weiteren Anweisungen zu interpretieren.
Sie müssen sich nach Norden wenden (die Tänzer im Mittag lassend) und kommen dem See immer näher. Ein längliches Wasserloch mit einer kreisrunden Insel erinnert in der Tat an ein Auge. Von dort aus sehen sie mit einiger Suche auch eine aus dem Wasser ragende Felsspitze, zu der man waten kann: das „Horn des Felsdrachens“. Etwas weiter im See kann nun auch eine nur wenige Schritt schmale, aber einige Dutzend Schritt lange Insel ausgemacht werden. Dorthin zu waten erfordert aber einiges an Vorsicht – Schwimmen ist aber auch denkbar. Auf der Insel können tatsächlich mehrere Baumstümpfe ausgemacht werden, die zu Weiden, Birken und Holunder gehören. Am Stumpf der Birke (Schwanenbaum: die Birke ist der heilige Baum der schwanengleichen Ifirn) vergraben ist die Hinterlassenschaft des Flüchtlings.
Quin Altzöllner hat hier einiges versteckt, was ihm auf der Flucht eher hinderlich gewesen wäre oder was er fürchtete, zu verlieren. Neben Münzen im Wert von 10 Dukaten findet sich auch sperrige Habe aus Metall. Statten Sie das Versteck etwa mit einer passenden Waffe, Rüstungsteile, vielleicht auch noch mit einem Heilwasser aus. Es bieten sich wasserfeste Gegenstände an, die vielleicht noch im abschließenden Part des Abenteuers praktisch sind.

Szenenvorschlag: Eine Duellforderung

Ein Neider fordert einen Helden zum Duell. Möglich wäre, dass sich ein Held bereits im ersten Teil des Abenteuer, nach der Ankunft in Hornbrechtes Lager, eine Person zum Feind gemacht hat. In Frage kommen auch die beiden Krieger im Lager oder einer der Knappen – je nach dem, mit welchem Niveau sich ein Held eher messen würde.
Da natürlich Hornbrechte wenig begeistert sein wird, dass sich ihre Waffengänger gegenseitig bekämpfen, muss das ganze heimlich ablaufen. Überdies sind sich wohl alle einige, dass es maximal zu leichten Treffern kommen sollte. Die Folgen eines solchen Duells bis zum ersten Treffer werden mit hoher Wahrscheinlichkeit ohnehin in der baldigen Ruhephase regeneriert – diesen regeltechnischen Hintergrund kann man den Spielern vielleicht andeuten, wenn sie sich sehr gegen diese Forderung sperren.
Andere seiner Gruppe fungieren als Sekundanten. Die Klärung der Formalien, die Wahl des Ortes und der Ablauf können schön ausgestaltet werden. Der Ausgang des Duells ist eigentlich egal – der Fordernde ist auf jeden Fall der Meinung, dass seine Ehre nachher wieder hergestellt ist.

Vierter Teil – Der Angriff

Vor dem Ausspielen sollten die Spielleiter kurz den Angriffsplan durchgehen, den die Helden entwickelt haben, und mögliche Umsetzungen diskutieren. Denn schließlich können Teile schiefgehen, Personen versagen, und nicht zuletzt

reagiert auch der Feind in der Burg auf die Ideen der Angreifer.

Möglich Angriffsvarianten

Im Folgenden wird kurz auf das Für und Wider verschiedener Varianten eingegangen, für die sich die planende Heldengruppe entscheiden könnte. Selbstverständlich bietet diese Übersicht nur eine Richtlinie zu typischen Vorgehensweisen und deren Besonderheiten – es ist gut möglich, dass sich die Helden für eine Kombination aus mehreren entschieden haben.

Eingeschlichener Held öffnet Tore

- Ein oder mehrere Helden müssen sich in der Burg verstecken bis zum Angriffsplan
- Zeitkoordination mit Angreifern draußen: Woher weiß der Versteckte, wann er das Tor öffnen muss, oder die Angreifer außen, wann sie vorrücken müssen? Gibt es ein Signal, wer gibt es, oder wurde ein fester Zeitpunkt festgelegt – wie stellt man letzteren fest?
- Der Versteckte muss Zugang zu Öffnungsmechanismus im Bergfried erlangen. Dies mag vielleicht noch mit Schnelligkeit in der Aufregung eines Angriffs angehen. Doch diesen Raum auch eine Zeitlang zu halten ist.. weit schwieriger. Es fragt sich, ob der heldenhafte Toröffner dieses Abenteuer überleben wird.
- Diese Variante wird einfacher bei gutem Timing und gekonnter Ablenkung. Sie kann leicht scheitern, wenn ein Ungeschick oder Pech dazwischenkommt.

Frontalangriff gegen Schildmauer

- Hier sind die Verteidiger optimal vorbereitet: siedendes Pech befindet sich auf dem Wehrgang der Schildmauer, Brandnester zur Beleuchtung sind vor der Burg versteckt
- Diese Vorbereitungen der Verteidiger lassen sich jedoch im zweiten Teil des Abenteuers gezielt sabotieren
- Diese Variante läuft gut bei ausreichender Deckung wie Schilde, Matten oder Dunkelheit
- Sturmleitern müssen im Vorfeld gebaut worden sein, wenn man die Mauern überwinden will
- Wenn man durch das Tor Zugang zur Burg erkämpfen will, muss die Grube vor dem Burgtor, das Tor selbst sowie das Fallgatter auf der Innenseite des Durchgangs überwunden werden.

Angriff mit Booten über den See

- Zunächst benötigen die Helden die Infrastruktur: Boote oder Flöße in ausreichender Zahl müssen vorher gebaut oder anderweitig aufgetrieben sein
- Die Wasserfahrzeuge müssen angetrieben und gesteuert werden, die Fachmänner dafür müssen vorher instruiert werden.
- Ein schiffbarer Weg muss im zweiten Teil gefunden worden sein. Außerdem muss er markiert oder kartiert sein, um das Feststecken in Untiefen zu verhindern.
- Die letzten Meter können vielleicht auch gewatet werden, wenn vorher genügend flache Stellen ausfindig gemacht wurden.
- Auf dem Wasser sind die Angreifer in ihrer Bewegung eingeschränkt und bieten ein gutes Ziel. Anderseits sind auch die Mauern zum Wasser hin nicht mit den besten Deckungsmöglichkeiten für Verteidiger versehen. Ein beherztes Erwidern des Beschusses ist ein erfolgversprechender Weg, diesen Angriffsplan erfolgreich werden zu lassen.
- Zu guter Letzt muss auch noch die niedrige Seemauer überwunden werden – sei es mit Sturmleitern, die in den weichen Seeboden gerammt werden, sei es durch das Nutzen einer Bresche, die mit dem Onager geschossen wurde. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die zugemauerte Tür, so man sie vorher ausfindig machen konnte, mit einer Sturmramme einzurennen.

Beschuss mit dem Katapult

- Mit den zur Verfügung stehenden Mitteln kann die Schildmauer nicht alleine bezwungen werden, die Methode funktioniert nur, wenn vorher eine marode Stelle der Mauer gefunden wurde
- Das Burgtor könnte mit gut gezielten Schüssen bezwungen werden – der Erfolg ist jedoch eine Glückssache. Überdies ist die Zerstörung des Tors nur der erste Schritt, um in die Burg zu gelangen.
- Die Seemauer dagegen lässt sich mit dem Onager gut bezwingen
- Ein Schuss kann alle 120 KR abgegeben werden, im Sturm spielt das Geschütz daher eher Nebenrolle. Wichtig ist daher, wie lange und wie erfolgreich der Beschuss vor dem eigentlichen Angriff war.

Angriff von allen Seiten gleichzeitig

- Erfordert eine gute zeitliche Abstimmung des Vorgehens – zumindest am Anfang sollten alle Einheiten zur gleichen Zeit in die Reichweite der Fernkampfwaffen gelangen
- Falsches Timing oder das Scheitern und der Rückzug einzelner Teile führt dazu, dass nur ein kleiner Teil der

Kämpfer Hornbrechtes den Angriff durchführen kann, während sich die Verteidiger relativ schnell umorientieren können
- Eine gute Methode, um die wenigen Kräfte der Verteidiger weiter auszudünnen, wenn sie gelingt. In der Tat sind die Fernkampfangriffe auf die einzelnen Truppen nur vereinzelt, und Überwindungen der Mauer.
- Die einzelnen Heldengruppen sollten dann auch aus verschiedenen Richtungen vorrücken; ihr Einsatz wird dann über den Erfolg der Koordinationsabsichten entscheiden.

Der Kampf um Burg Weidensee in Regeln

Hier sind nun einige Vorschläge, wie Sie die typischen Situationen beim Kampf um Firudanes Festung in Regeln abhandeln können. Fassen Sie diese Ideensammlung als Anregung auf, wie man kurze Kampfeinlagen durch ungewöhnliche Umstände und einige kurze Probenwürfe auflockern kann. Wenn sie derlei Szenen auch gut improvisieren können, tun sie es – allerdings haben vorgegebene Regeln auch den Vorteil, dass alle beteiligten Heldengruppen bestimmte Aktionen mit den gleichen Chancen durchführen können. Handeln sie die Szenen der einzelnen Helden am Besten kurz und knapp ab und schildern Sie die übrigen Geschehnisse der kämpfenden Meisterpersonen, ohne einzelne Proben zu würfeln.

Mit der Sturmleiter auf die Mauer
Hier gibt es mehrere Akteure, die gemeinsam wirken, um die Eroberung der Mauer zu ermöglichen. Wird die Leiter an Land eingerammt, so ist für das Aufrichten eine Aktion nötig. Will man eine Leiter in den schlammigen Seegrund rammen, so hat man bei 1-2 auf dem W6 eine ungünstige Stelle erwischt und muss eine andere suchen. Der Wurf wird wiederholt, bis die Leiter steht, jeder Versuch nimmt eine zusätzliche KR in Anspruch.
Natürlich gibt es die *Kämpfer*, die über die angelegte Leiter nach oben steigen, um sich dort in den Kampf zu stürzen Sie schaffen in der Kletterphase einen Schritt Höhenunterschied pro KR; wenn ihnen eine Klettern-Probe gelingt (die natürlich um die doppelte BE erschwert ist), sind es zwei Schritt pro KR.
In dieser Zeit versuchen ein bis zwei *Verteidiger*, mit Stangen die Leiter umzuwerfen. Das gelingt ihnen, wenn sie 15 TaP* durch Athletik-Proben auf IN/KK/KK angesammelt haben; jede KR ist eine Probe erlaubt. Der Kämpfer auf der Leiter erleidet dann Sturzschaden abhängig von der Höhe: 1W6-1 TP pro Schritt Höhe, jedoch darf für jeden TaP* einer um die Höhe in Schritt erschwerten Körperbeherrschungsprobe einer der Würfel entfernt werden.
Natürlich können auch die Angreifer versuchen, die Sturmleiter zu stützen: ebenfalls bis zu zwei *Helfer* können sich den Versuchen entgegenstemmen. Ihre TaP* der Athletik-Proben werden vom oben genannten Wert abgezogen; wegen des Hebels sind ihre Proben jedoch um 3 Punkte erschwert.
Sehr effektiv ist es auch, die Verteidiger mit Fernkampfwaffen unter Beschuss zu nehmen, da sie *Schützen* der Angreifer bei ihren Abwehrversuchen ein vergleichsweise gutes Ziel bieten.
Oben angekommen muss der Angreifer wahrscheinlich noch Verteidiger überwinden, um auf die Mauer zu gelangen. Die AT und PA eines Kämpfers auf der Leiter sind um 5 Punkte erschwert. (Genauere Regeln dazu finden sich im Aventurischen Arsenal auf S. 142.)

Mit der Sturmramme durch das Burgtor
Um das Burgtor bei hochgezogener Zugbrücke zu erreichen, ist erst einmal das Heranschaffen eines Stegs notwendig. Dieser, wie auch die Sturmramme, können mit jeweils acht Personen mit ungefähr mit GS 1 zur Mauer geschleppt werden. Es ist sinnvoll, dass Helfer mit Setzschilden den Männern und Frauen Deckung geben. Auch, wenn dann alles in Position geschleppt ist, sollten weiter Helfer mit Schildem bereit stehen und andere Fernkämpfer die Verteidiger beschießen, die die Mannschaft der Ramme angreift.
Die Ramme kann einmal pro KR einen Angriff durchführen, der Strukturschaden verursacht. Mit diesem Schaden arbeiten sich die Angreifer durch die dreifache Lage aus Zugbrücke – Burgtor – Fallgatter vor.
Zugbrücke: 60 StP, Härte 8, Struktur 10
Burgtor: 70 StP, Härte 11, Struktur 16
Fallgatter: 40 StP, Härte 9, Struktur 8
Die Trefferpunkte der Ramme betragen 1W6 für jede Person der Mannschaft. Von diesen Punkten wird noch die Härte abgezogen, die resultierenden Punkte werden von den Strukturpunkten (StP) abgezogen. Das Objekt ist zerstört, wenn eine Strukturprobe misslingt; diese Proben werden fällig wenn die StP unter die Hälfte sinken, wenn sie unter ein Drittel sinken oder wenn sie unter ein Viertel gesunken sind und ein weiterer Treffer erfolgt.

Mit der Sturmramme durch die Seemauer
Ganz ähnlich wie am Burgtor kann auch der ehemalige Durchlass in der Seemauer durchbrochen werden. Jedoch können wegen des begrenzten Raumes immer nur sechs Leute die Ramme bedienen, überdies sind die Trefferpunkte jedes Helfers um einen Punkt reduziert, da wegen des unsicheren Untergrunds nicht die volle Kraft eingesetzt werden kann.
Zugemauerter Durchgang: 100 StP, Härte 13, Struktur 16

Mit einem Floß oder Boot über den See
Wichtig ist für jede Flottille von Flößen, dass die richtige Route durch den tückischen See gefunden wird. Somit muss für jede Gruppe von Flößen, die auf einem bestimmten Weg über den See gestakt wird, ein Lotse bestimmt werden, der für den richtigen Kurs sorgt. Je nach Vorbereitung der Helden muss er also rechtzeitig die eingesteckten Markierungen finden oder die angefertigte Karte richtig lesen. Für ersteres sind einige Sinnesschärfe-Proben, für letzteres einige Orientierung-Proben notwendig.
Für das Staken der Flöße ist keine gesonderte Probe nötig, sie bewegen sich mit GS 1. Sind dagegen Boote vorhanden, können diese mit GS 2 gerudert werden, wenn sich ein Steuermann mit dem Talent Boote fahren findet.

Beschuss des Onagers
Der Geschützmeister des Onagers muss je nach Objekt und Entfernung einen um eine bestimmte Punktzahl modifizierten Fernkampf-Angriff durchführen. Wenn er trifft, wird von den TP* ein Drittel der Härte abgezogen, die SP* werden von den Baupunkten abgezogen. Die Struktur wird ebenso verwendet wie bei der Sturmramme erklärt.
Werte des Katapults:
TP 3W20+10 **TP*** 1W+7 **Reichweiten** -/150/250/350/500 **TP*+** (-/-/-/-/-) **Laden** 120 KR **FK** 20
Werte der relevanten Bauten:
Schildmauer-Flügel: mittleres Ziel, 150 Baupunkte für die oberen Hälfte, 170 Baupunkte für die Basis darunter, Härte/3 8, Struktur 17.
Seemauer-Abschnitt: mittleres Ziel, 70 Baupunkte, Härte/3 5, Struktur 17
Bergfried: mittleres Ziel, 100 Baupunkte pro Etage, Härte/3 8, Struktur 18
Zugbrücke: kleines Ziel, 6 Baupunkte, Härte/3 3, Struktur 10
Burgtor: kleines Ziel, 7 Baupunkte, Härte/3 4, Struktur 16
Zugemauerter Durchgang: sehr kleines Ziel, 10 Baupunkte, Härte/3 4, Struktur 16
Marode Stelle in der Schildmauer: sehr kleines Ziel, 100 Baupunkte, Härte/3 8, Struktur 12
Struktur- und Baupunkte werden im Verhältnis 10:1 umgerechnet.

Heißes Pech
Die Verteidiger haben Vorräte, um vier mal heißes Pech auf Angreifer unterhalb der Mauern zu schütten. Durch diese Begrenzung werden sie vorsichtig damit haushalten. Wegen des hohen Schadens für die Beteiligten sollten Sie Helden eine faire Chance einräumen, einem solchen Angriff zu entgehen. So kann ein Held die Bewaffneten sehen, die die Kessel auf der Mauerkrone heranschleppen und andere warnen. Geeignet ist das Einbauen dieser klassischen Verteidigungsmaßnahme jedoch, um relevante Ausrüstung wie Rammen, Flöße oder Stege zu beschädigen oder gar zu zerstören. Außerdem sorgt der Einsatz bei den Verbündeten Hornbrechtes für Entsetzen, so dass es einer motivierenden Ansprache eines kriegskundigen Helden bedarf.

Der Verlauf der Kämpfe

Ungeachtet des Weges, den die Truppen Hornbrechtes zur Eroberung der Burg einschlagen, gibt es verschiedene Szenen, die sich in diesen Teil des Abenteuers integrieren lassen. Beginnen die Helden, in die Burg vorzudringen, Mauern zu erobern, in den Burghof zu laufen oder Boden zu gewinnen, kann es zu zusätzlichen Verwicklungen im Nahkampf kommen.

Spannende Szenen
Hier einige Vorschläge für spannende Szenen

- Ist ein Punkt erobert, ist es schwierig ihn zu verteidigen. Die Helden haben sich gerade auf der Mauer gegen einige Angreiter gewehrt, da kommt bereits von mehreren Seiten eine Übermacht Verteidiger. Bis die Verstärkung der Helden eintrifft, vergehen einige Kampfrunden.
- Ein Held oder eine wichtige Meisterperson kommt in Bedrängnis und muss verteidigt oder gerettet werden. Eine besonders schöne Szene wäre es, wenn der Duellant aus dem vorangegangenen Abschnitt von seinem Herausgeforderten gerettet wird. Eine Rettungsszene eignet sich natürlich auch, um einen in Not geratenen Helden zu retten, zum Beispiel durch die andere Heldengruppe.
- Feindliche Fernkämpfer sorgen für große Verluste und müssen gestört werden. Ein Trupp Helden kann sich auf den Weg zu dem Mauerabschnitt machen, wo sie sich verschanzen. Im Nahkampf sind sie leicht zu besiegen.
- Entlastung für Truppen, die starkem Widerstand ausgesetzt sind, kann ein Ablenkungsmanöver bringen. So eine Szene kann man einflechten um Helden, die eigentlich an anderer Stelle eingesetzt sind, einer gefährdeten Abteilung doch noch zur Hilfe kommen zu lassen.

Abbruch des Angriffs?
Wenn die Verluste der Angreifer zu groß werden, wird Hornbrechte zum Rückzug blasen. Dies sollte nur geschehen, wenn die erfahrenen Helden, die den Angriff ja geplant haben, grobe Fehler in der Planung gemacht haben oder sie während des Kampfes strategisch falsche Entscheidungen treffen. Gleichwohl lässt sich dieses Ergebnis, das auch das Ende des Abenteuers prägt und sicher sehr unbefriedigend für viele Spieler ist, aufgrund der Freiheiten, die den

Teilnehmern des Abenteuers gelassen wird, nicht ausschließen.

Rückzug der Verteidiger

- Gerade in der Anfangsphase eines möglichen Einfalls verbuchen die Verteidiger (unter persönlichen Anführung der Offiziere) Erfolge. An einigen Punkten können sie die Eindringlinge vorerst aufhalten oder zurückschlagen.
- Ab einem bestimmten Punkt jedoch werden sich die überlebenden Verteidiger in den Bergfried zurückziehen wollen, weil die Lage zu brenzlig wird. Dieser Versuch muss von den Helden schnell verhindert werden.
- Man kann also der Ritterin Firudane den Weg zum Bergfried abschneiden, wenn man schnell ist. Dies bewirkt dann eine Kapitulation.
- Wenn die letzten Verteidiger den Bergfried erreicht haben und sich dort verschanzen, ist der Kampf zu Ende. Die Angreifer haben zwar große Teile der Burg eingenommen und wohl auch einige Burgbewohner besiegt, doch werden sie in der zur Verfügung stehenden Zeit nicht den Bergfried erobern können. Auch die dort verschanzten Personen entziehen sich so Hornbrechte.

Ende der Kampfhandlungen

Der Abschnitt des Abenteuers ist beendet falls...

- Hornbrechte zum Abbruch des Angriffs bläst
- die Verteidiger sich ergeben
- der letzte Verteidiger sich in den Bergfried zurückzieht.

Fünfter Teil – Das Ende

Mögliche Enden des Abenteuers

Das Ende hängt, wie oben diskutiert, vom Erfolg der Helden ab.

Scheitern – Burg nicht erobert

Das Heer Hornbrechtes löst sich enttäuscht auf. Eine Belohnung gibt es nicht. Die befehlshabenden Helden tragen sicher einen Teil der Schuld am Scheitern der Fehde.

Teilerfolg – Burghof erobert, Bergfried nicht, Firudane womöglich im Bergfrieds

Hornbrechte konnte Firudane zumindest einen Denkzettel verpassen. Geplündert werden die Nebengebäude im Burghof. Danach ziehen sich die Truppen Hornbrechtes zurück, treten den Rückweg an und lösen sich auf.

Voller Erfolg – Burg erobert, Firudane gefangen oder tot

Hornbrechte ist zufrieden, und Burg und Bergfried werden geplündert. Die Helden sind erfolgreich. Falls Firudane gefangen wurde, wird sie von Hornbrechte in deren Junkergut Arikstal eingekerkert. Die Eroberer verlassen die leere Burg bald wieder.

Der Lohn der Mühen

Im Anschluss an die Eroberung werden die eroberten Gebäude von Hornbrechtes Truppen geplündert. Hier ist ein Vorschlag, wie dieser Teil ausgestaltet werden kann. Selbstverständlich könnte man auch eine Würfeltabelle erstellen, um herauszufinden, wie viele Hartwürste und Kerzenleuchter jeder Held erbeutet; der derart interessierte Spielleiter sei hier zu einer eigenen Kreation ermutigt.

Plündern

Die Ausgestaltung der materiellen Belohnung der Helden durch die Plünderung von Burg Weidensee kann über das Metatalent „Plündern“ erfolgen.
Metatalent Plündern (KL/FF/KK)
TaW = (Sinnesschärfe + Athletik + Schätzen oder Gassenwissen oder Hauswirtschaft) : 3
Jeder Held legt eine Probe auf dieses Meta-Talent ab. Die TaP* dieser Plündern-Probe beeinflussen nun den Wert der erbeuteten Gegenstände:
Falls nur der Burghof erobert wurde: Gegenstände im Wert von TaP* Dukaten
Falls die gesamte Anlage erobert wurde: Gegenstände und Geld im Wert von 3xTaP* Dukaten

Ausklang

Der folgende Text geht davon aus, dass die Helden zumindest einen Teilerfolg hatten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Egelsümpfe mit der Silhouette der Burg verschwinden immer weiter hinter euch, als ihr inmitten der fröhlichen Menge siegreicher Männer und Frauen auf dem Weg in die sicheren Lande seid. Erschöpft und angeschlagen, doch fröhlich sind die Streiter Hornbrechtes, wo ihr auch hinblickt. Eine dicke Freibäuerin mit verbundenem Kopf hat einen Eisenhelm und einen Kupferkessel an ihrem Kriegsflegel befestigt, der über ihrer Schulter ruht. Sie scherzt lustig mit der Schützin neben ihr, deren Lederrüstung nur notdürftig an mehreren Stellen geflickt wurde, sie selbst humpelt an einem Stock. Der lockeren Formation voran reitet Junkerin Hornbrechte von Eberstamm, die an diesem Tag die Lande des zentralen Mittelreichs von einer Plage befreit hat. Und ihr wohlwollender Blick, der auf euch ruht, sagt, dass ihr einen bedeutenden Anteil daran gehabt habt, Raubritterin Firudane ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

Lassen sie noch einmal die Bekanntschaften dieses Abenteuers den Helden auf die Schultern klopfen und beenden sie an dieser Stelle das Geschehen.

Abenteuerpunkte und Spezielle Erfahrungen

Jeder Held hat sich 150 Abenteuerpunkte redlich verdient. Hinzu kommen noch Spezielle Erfahrungen je nach Einsatzgebiet der Helden. Die erfahrenen Helden können sicherlich spezielle Erfahrungen in der Kriegskunst gemacht haben, während die unerfahrenen vielleicht im Lager einzigartige Erlebnisse mit den Talenten Zechen, Tanzen, Betören oder Wurfmesser hatten. Bei den Einsätzen zur Eroberung der Burg können die Helden vielleicht Erfahrungen mit Boote fahren, Sinnesschärfe, Sich Verstecken, Schwimmen, Klettern, Überreden oder Kartographie gesammelt haben. Und nicht zuletzt die Kampftalente werden bei diesem sehr kriegerischen Abenteuer wichtig gewesen sein.

Anhänge

Die Burg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein verfaulter Baumstamm aus dem modrigen Wasser ragt der mächtige Bergfried der Burg auf der Halbinsel auf. In dem braunen Wasser, dessen Ufer von Schilf und Weiden gesäumt ist, spiegelt sich seine Silhouette, unruhig verschwimmt die Zinnenkrone und die Schießscharten. Zu beiden Seiten lehnt sich die hohe Schildmauer an diesen Turm – hilfesuchend, um nicht im Morast der Egelsümpfe zu versinken. Im Schutz dieses Bollwerks aus Mauer und Bergfried ducken sich mehrere Giebel von Häusern, lediglich durch eine zwei Schritt hohe Mauer zu Seeseite gesichert. In der Ferne stößt ein Silberreiher aus einer der Weiden und fliegt dicht über dem still daliegenden Wasser, dessen leicht fauliger Geruch über der ganzen Landschaft hängt. Auch die Wache auf der hohen Wehrmauer folgt mit dem Blick dem Flug des Vogels, bevor sie wieder hinter einer mächtigen Zinne in Deckung geht.

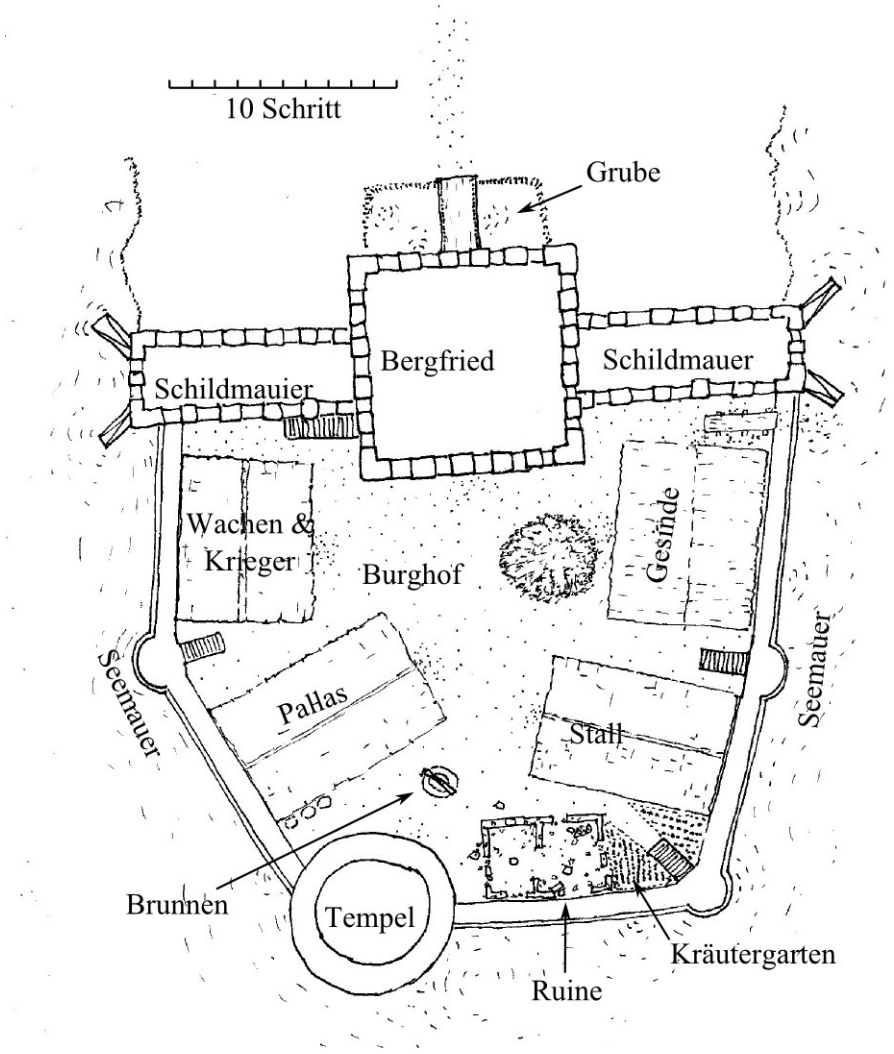
Nun folgt die Beschreibung der unterschiedlichen Gebäude und Teile der Burg.

Schildmauer

Über sieben Schritt hoch liegt der geschützte Gang auf der Schildmauer über dem Burghof und dem See. Die Zinnen, die sowohl nach außen wie auch nach innen schützen, ragen gar noch weiter auf. Nur durch die Hilfe gewaltiger Pfähle, die in großer Zahl in den schlickigen Boden gerammt wurden, und durch die Stabilisierung des Bergfrieds in der Mitte konnte die Schüttgutmauer hier errichtet werden. Durch den Bergfried hindurch führt der Gang von der einen Seite zur anderen; auch der Zugang zu den anderen Kammern des Turms findet sich dort.

Bergfried

Mit einer Grundfläche von gerade mal zehn auf zehn Schritt ist der Bergfried recht klein. Er bildet gleichzeitig das Torhaus zur Burg, in seiner untersten Ebene führt der Torgang von der Zugbrücke zum Innenhof der Burg. Sowohl die Zugbrücke wie auch das hölzerne Fallgatter auf der Innenseite des Durchgangs lassen sich aus einer Kammer in der ersten Ebene heben und senken. Diese Ebene kann vom Burghof nur durch eine Außentreppe und durch eine massive Tür errreicht werden. Man gelangt über eine schmale Wendeltreppe auf die nächste Ebene, wo der Wehrgang der Schildmauer einmal quer durch den Bergfried verläuft. Von diesem Wehrgang geht auch eine weitere Tür ab – stark gesichert und auch deshalb schwer zu überwinden, weil die Enge des Wehrgangs den Einsatz von sperrigem Belagerungsgerät unmöglich macht. Hinter der Tür verbirgt sich eine Wendeltreppe nach oben, wo die letzte Rückzugskammer der Burgbewohner ist. Darüber befindet sich die offene, von Zinnen umgebene Dackplattform, die durch eine Luke erreicht werden kann. Hier, in etwa fünfzehn Schritt Höhe, hat man einen atemberaubenden Blick über die Egelsümpfe.



Seemauer

Die Mauer zum See ist viel schmaler und niedriger als die mächtige Schildmauer. Sie misst nicht einmal drei Schritt in der Höhe; eine Brüstung von etwa einem Schritt Höhe schützt eher vor dem Herabfallen als vor heranfliegenden Geschossen. Als Stabilisierung dienen kleine Plattformen zwischen den Mauerabschnitten, die jeweils über eine Treppe vom Burghof aus erreicht werden können.

Burghof

Der Burghof ist mit festgestampfter Erde bedeckt, hier und da sind Sandaufschüttungen deutlich sichtbar, wo sich Löcher gebildet haben. Nun, im Belagerungszustand, stehen allerorten Materialien herum, die aber planvoll angeordnet wurden, um ein schnelles Durchqueren des Hofes zu erlauben.

Pallas

Das Fachwerkhaus ist sicher das größte unter den Häusern der Burg, dennoch weit davon entfernt, ein Palast zu sein. Während der vordere Teil des Hauses von einer großen Halle, die auch das obere Stockwerk des Gebäudes umfasst, eingenommen wird, so finden sich im hinteren Teil die Privatgemächer von Firudane. Mit einer großen Familie eines Burgherren wäre der Pallas sicher schnell eng geworden, doch mit den wenigen Gefolgsleuten, die sie hat, lässt es sich in den heruntergekommenen Räumen leben. Auch der Hofkaplan hat hier ein Zimmer bezogen.

Haus der Burgwachen und Kriegsmannen

Ein kleines Fachwerkhaus, das wie die anderen direkt an die Seemauer gebaut wurde. Einfache Quartiere für die Bewaffneten sind in diesem niedrigen Haus untergebracht. Neben der geräumigeren Kammer für den Offizier finden sich auch die Arrestzelle und die Waffenkammer in diesem Haus.

Gesindehaus

Während unter dem Dach des Holzhauses die Schlafkammern für die Mägde und Knechte untergebracht sind, finden sich im unteren Bereich die große Burgküche, Vorratskammern, Lagerräume und kleine Werkstätten.

Stall

Wie das Gesindehaus, so ist auch der Stall ein leichtes Holzgebäude. Die recht ansehnliche Zahl Plätzen zum Festmachen von Pferden fast ganz leer, nur Firudanes Ross ist hier untergebracht. Statt dessen suhlen sich hier Schweine, die auf den Raubzügen Firudanes erbeutet wurden.

Tempel des Efferd

Die Hofkapelle hat tatsächlich den Status eines richtigen Tempels, trotz ihrer bescheidenen Größe. Es handelt sich um eine runde, weniger als drei Schritt hohe Galerie, die von Säulen getragen wird. Durch die gemauerte Außenmauer gibt es einen einzigen Durchgang zum Burghof. Der von der schmalen Galerie umfasste Bereich im Zentrum ist ohne Dach, so dass der Regen direkt auf die Gläubigen fallen kann und überdies keine Beleuchtung notwendig ist. Der Tempel am Rande des großen Sees ist der mächtigen Wasserfläche und den vielen nassen Zonen der Egelsümpfe gewidmet, die Burg ist wohl jünger als die erste Verehrungsstelle des Wassergottes an dieser Stelle.

Weitere Orte

Ruine
Die Reste eines weiteren Gebäudes. Womöglich dienten sie einst dem Kaplan als Wohnstatt oder beherbergten andere Honorationen der Burg.

Kräutergarten
Einst haben die Bewohner den Garten wohl gepflegt, doch diese Zeiten sind lange vergangen. Was bleibt, ist robustes Unkraut, darunter allerdings auch der damals wohl auch gezogene Egelschreck. Er wird auch heute von den Bewohnern der Burg am Rande der Egelsümpfe gerne geerntet und verwendet.

Burgweide
Der Hausbaum der Burg Weidensee ist eine mittelgroße Weide, die vor dem Gesindehaus steht. Auf Bänken um den Stamm ruht sich der eine oder andere von seinem anstrengenden Tagwerk aus.

Brunnen
Aus dem Brunnen im Burghof wird trübes Wasser mit etwas muffigem Geruch geholt. Für das Vieh und andere Bereiche genügt es, zum Trinken bevorzugt man das aufgefangene Regenwasser aus den Tonnen, die an den verschiedenen Gebäuden aufgestellt sind.

Handouts

HO1: Fehdebrief Hornbrechtes

Textversion
Ungezählte Bauern und Knechte, zahlreiche Bürger des Reiches und mehrere Edle von Stand sind Zeuge, dass die Ritterin Firudane zu Weidensee Vieh, Gold und Waren geraubt hat. Ihre Taten sind in den Munden der Sänger und Fahrenden, der Bauern und Gemeinen, der Bürger und Händler und Gegenstand der Klagen des von Praios erwählten Adels. Wir, Hornbrechte zu Eberstamm, erklären dem räuberischen Weibe hiermit die Fehde, erheben die Waffen und ziehen gen Weidensee, um ihrem Raubritterunwesen ein Ende zu bereiten. Ein jeder, der wohl ein Schwert zu führen weiß oder dem der Frieden des Raulschen Reiches lieb und teuer ist, sei aufgerufen, sich diesem Feldzuge anzuschließen. Einen Teil der von der Schurkin zusammengerafften Schätzen sei jedem Waffengänger gewiss!

Bildversion

Das Band ist zerrissen, die Fehde ist erklärt!

Ungezählte Bauern und Knechte, zahlreiche Bürger des Reiches und mehrere Edle von Stand sind Zeuge, dass die Ritterin Firudane zu Weidensee Vieh, Gold und Waren geraubt hat. Ihre Taten sind in den Munden der Sänger und Fahrenden, der Bauern und Gemeinen, der Bürger und Händler und Gegenstand der Klagen des von Praios erwählten Adels.

Wir, Hornbrechte zu Eberstamm, erklären dem räuberischen Weibe hiermit die Fehde, erheben die Waffen und ziehen gen Weidensee, um ihrem Raubritterunwesen ein Ende zu bereiten. Ein jeder, der wohl ein Schwert zu führen weiß oder dem der Frieden des Raulschen Reiches lieb und teuer ist, sei aufgerufen, sich diesem Feldzuge anzuschließen. Einen Teil der von der Schurkin zusammengerafften Schätzen sei jedem Waffengänger gewiss!

HO2: Truppenstärke Hornbrechtes

Textversion
Junkerin Hornbrechte von Eberstamm mit Jagdmeister Sumudan Sauentod
Ritterin Haldane von Finsterheide mit ihren Knappen Kunibrand von Lichthag und Zolera von Luring
Die Krieger Arlus vom Schattenpass und Nyodan von Reichsend
60 Männer und Frauen leichtes Fußvolk (Äxte, Sturmsensen, Kriegsflegel; dicke Kleidung)
25 Bogenschützen (Kurzbögen, Langbögen, Jagd-, Kriegs- und Brandpfeile: Lederrüstungen)
1 leichter Onager mit 8 Mann Bedienmannschaft (Kurzschwerter als Seitenwaffe; feste Kleidung)
sowie einige weitere Streiter (siehe Liste)

Bildversion

Die Streiter in Eberstamms Lager

Junkerin Hornbrechte von Eberstamm mit Jagdmeister Sumudan Sauentod

Ritterin Haldane von Finsterheide mit ihren Knappen Kunibrand von Lichthag und Zolera von Luring

Die Krieger Arlus vom Schattenpass und Nyodan von Reichsend

60 Männer und Frauen leichtes Fußvolk (Äxte, Sturmsensen, Kriegsflegel; dicke Kleidung)

25 Bogenschützen (Kurzbögen, Langbögen, Jagd-, Kriegs- und Brandpfeile: Lederrüstungen)

1 leichter Onager mit 8 Mann Bedienmannschaft (Kurzschwerter als Seitenwaffe; feste Kleidung)

sowie einige weitere Streiter (siehe Liste)

HO3: Schätzung Firudanes Truppenstärke

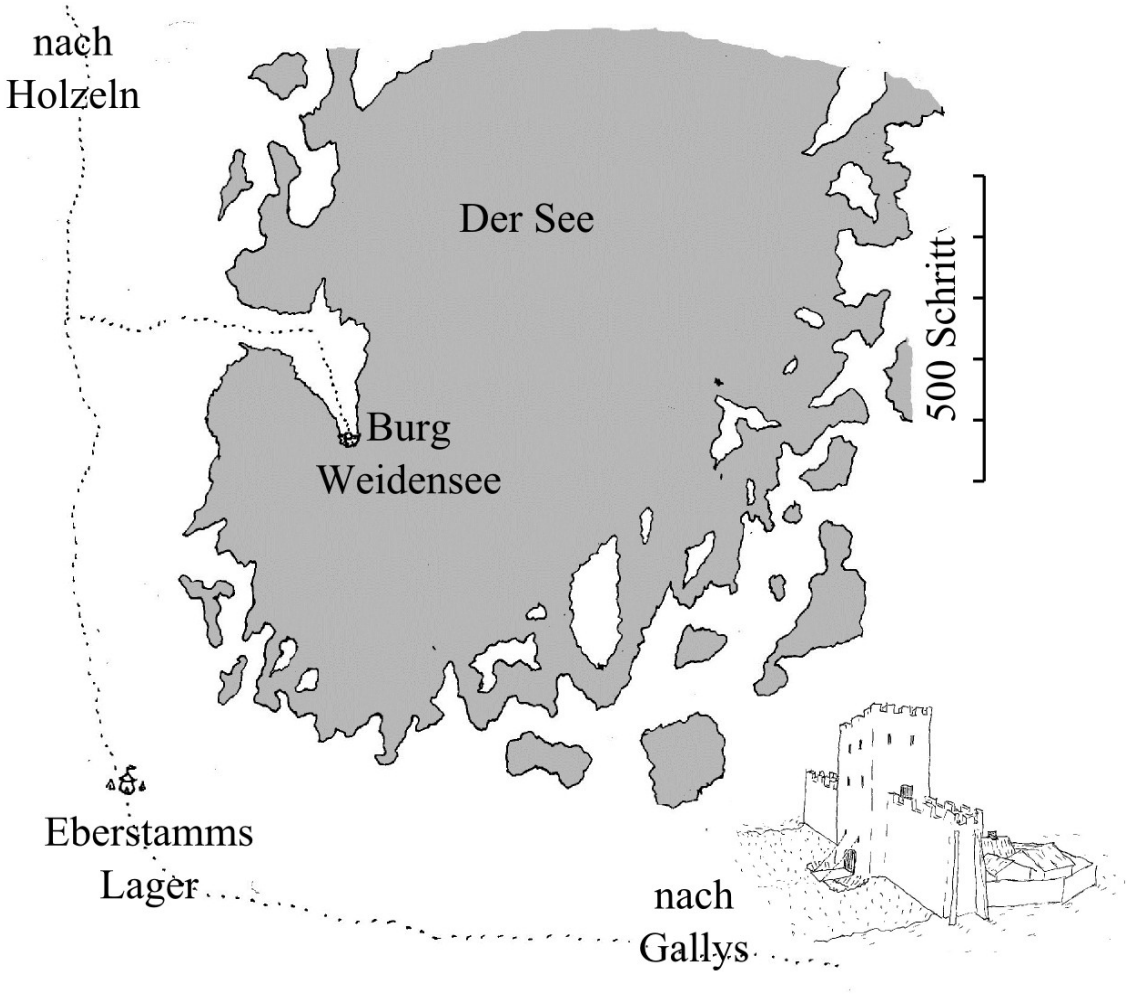
Textversion

Spuren, Befragungen der ansässigen Bauern und Schätzungen der Zahl der Mietlinge in der Umgebung ergeben grobe Schätzungen für die Zahl der Handlanger der Raubritterin. So kann man von etwa 50-60 Kämpfern ausgehen, die allerdings größten Teils nur schlecht ausgebildet und bewaffnet sind. Etwa ein Drittel wird wohl aus Fernkämpfern bestehen. Es ist nicht bekannt, dass sich Firudane im Besitz von Belagerungsgeschützen befindet. Es muss jedoch befürchtet werden, dass sie dunkle Schwarzkünstler angemietet hat, wie sie in der Wildermark allerorten Unheil stiften.

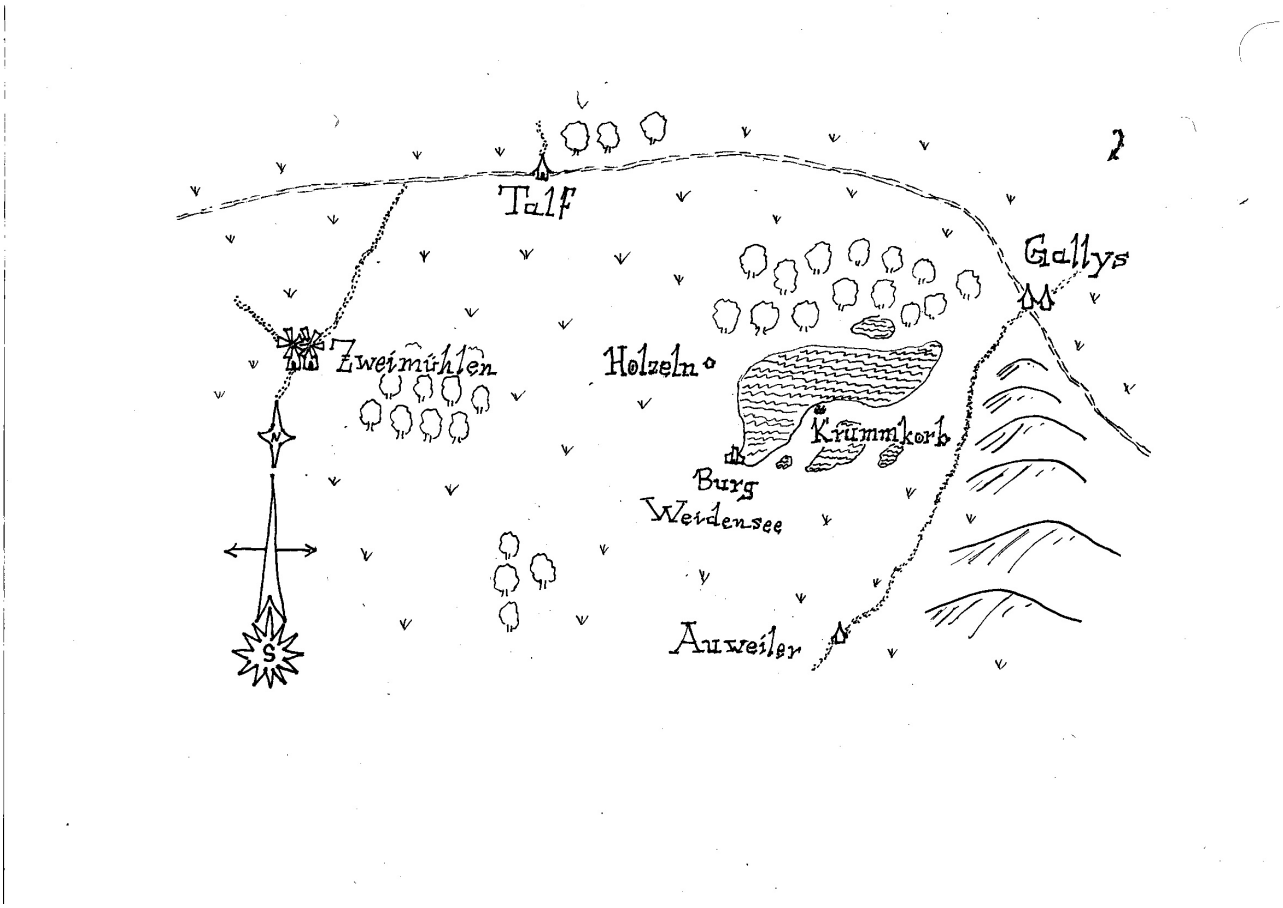
Bildversion

Spuren, Befragungen der ansässigen Bauern und Schätzungen der Zahl der Mietlinge in der Umgebung ergeben grobe Schätzungen für die Zahl der Handlanger der Raubritterin. So kann man von etwa 50-60 Kämpfern ausgehen, die allerdings größten Teils nur schlecht ausgebildet und bewaffnet sind. Etwa ein Drittel wird wohl aus Fernkämpfern bestehen. Es ist nicht bekannt, dass sich Firudane im Besitz von Belagerungsgeschützen befindet. Es muss jedoch befürchtet werden, dass sie dunkle Schwarzkünstler angemietet hat, wie sie in der Wildermark allerorten Unheil stiften.

HO4: Karte von Burg Weidensee und Umgebung



HO5: Karte der Region



HO6: Belagerungsgerät

Folgende Hilfsmittel für die Belagerung können gebaut werden. Angegeben ist außerdem ein Punktwert: jedes Gerät erfordert eine Menge an Punkten. Insgesamt können Konstruktionen im Wert von 100 Punkten gebaut werden.

Floß für 5 Personen (5)
Ein schnell zusammen gezimmertes Floß mit Platz für 5 Personen. Auch einige Stangen zum Staken des Floßes sind dabei.

Floß für 10 Personen (8)
Die doppelt so große Variante.

Lange Sturmleiter (4)
Eine robuste Leiter von fast zehn Schritt Länge, mit der man auf die Schildmauer steigen kann.

Kurze Sturmleiter (2)
Diese Leiter ist keine fünf Schritt lang, sie reicht lediglich für die niedrige Seemauer.

Sturmramme (7)
Ein Holzstamm mit einigen Griffhilfen und einer robusten Verstärkung aus Metall am Kopf. Hervorragend geeignet zum Einrammen von Türen.

Sturmschild (6)
Fahrbarer Bretterverschlag, hinter dem sich Fernkämpfer hervorragend verstecken können.

Improvisierter Setzschild (2)
Eigentlich eher ein Bohlenverschlag mit Griff und Stützen, so dass er als Setzschild und damit als Deckung eingesetzt werden kann. Sehr viel unhandlicher als die pratischen Sturmschilde.

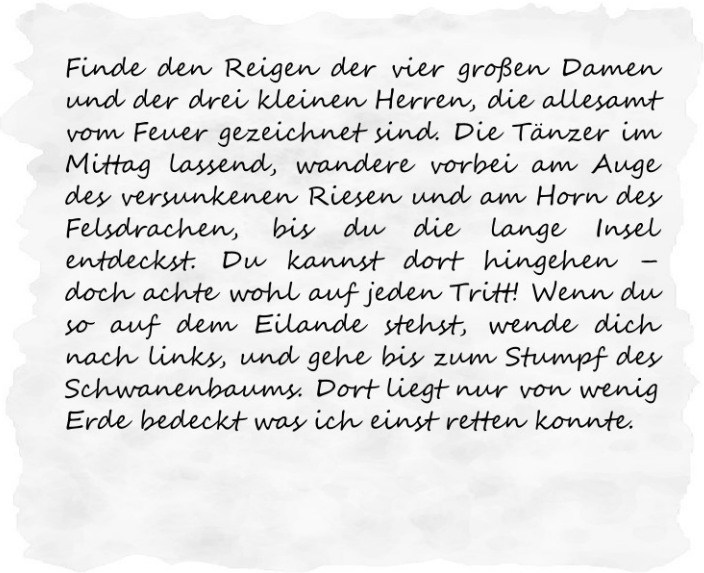
Provisorischer Steg (10)
Ein abgestützter Steg, der über einen Burggraben geschoben werden kann.

HO7: Eine merkwürdige Anweisung

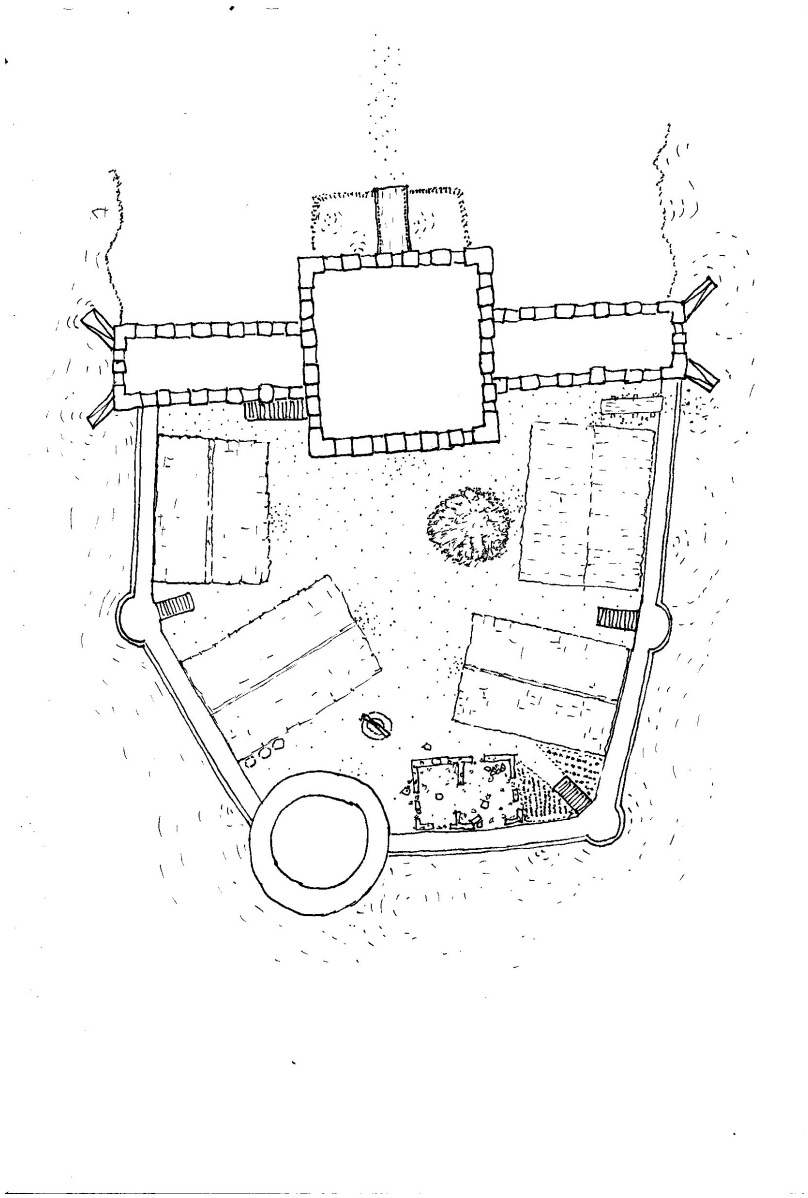
Textversion

Finde den Reigen der vier großen Damen und der drei kleinen Herren, die allesamt vom Feuer gezeichnet sind. Die Tänzer im Mittag lassend, wandere vorbei am Auge des versunkenen Riesen und am Horn des Felsdrachen, bis du die lange Insel entdeckst. Du kannst dort hingehen – doch achte wohl auf jeden Tritt! Wenn du so auf dem Eilande stehst, wende dich nach links, und gehe bis zum Stumpf des Schwanenbaums. Dort liegt nur von wenig Erde bedeckt was ich einst retten konnte.

Bildversion



HO8: Skizze von Burg Weidensee



Die Truppen der Belagerer

Offiziere und herausragende Einzelpersonen

Ritterin Hornbrechte von Eberstamm, Junkerin zu Alrikstal
Die Junkerin aus bestem Hause ist eine entschlossene Frau Mitte vierzig, die gerne in voller Rüstung und mit Langschwert auf ihrem Kriegsross reitet. Ihr Handeln ist von Stolz und Ehrenhaftigkeit geprägt, mehr noch als ein Scheitern ihres Fehdefeldzugs fürchtet sie einen Ehrverlust durch ein unangemessenes Handeln. Ihr Junkerngut Alrikstal liegt am Rande der Wildermark und ist durch die Zucht von Rindern sehr ertragreich für die Besitzerin. Sie können Gut Alrikstal nach Ihren Bedürfnissen positionieren.

Ritterin Haldane von Finsterheide
Die schon ergraute Ritterin ist eine alte Weggefährtin Junkerin Hornbrechtes und hat sich daher entschlossen, sie mit ihren beiden Knappen zu unterstützen.

Knappe Kunibrand von Lichthag und Knappin Zolera von Luring
Für die beiden Knappen ist dieses Abenteuer eine Gelegenheit, dem sonstigen Prozedere ihrer Ausbildung zu entkommen. Sie sind auch den einfachen Leuten im Lager gegenüber aufgeschlossen, falls sie interessante Zerstreuung

versprechen. Es ist jedoch auch möglich, dass sie in den Helden mögliche Konkurrenten sehen oder sie mit einigen kecken Sprüchen provozieren.

Krieger Arlus vom Schattenpass und Krieger Nyodan von Reichsend
Die beiden Krieger sind ebenfalls dem Ruf der Junkerin gefolgt. Sie sind ideale Kandidaten, die auf die besondere Rolle der Helden neidisch sind und ihnen daher mit Ablehnung begegnen.

Jagdmeister Sumudan Sauentod
Der Jagdmeister der Junkerin ist sich etwas unwohl: Für einen Kriegszug ist er eigentlich zu feige, doch hat seine Dienstherrin ihn mitgenommen. Für einen Einsatz mit anderen Fernkämpfern in sicherer Entfernung der Burg oder bei der Erkundung des Geländes wäre er hilfreich; im Sturm auf die Mauern vorneweg würde er schnell den Mut verlieren.

Truppen

Kampffähige Bauern
Mannstärke: 60
Bewaffnung: unheinheitlich (Äxte, Sturmsensen, Kriegsflegel); dicke Kleidung
Fähigkeiten: schlechte Kämpfer, dafür handwerkliche Fähigkeiten

Bogenschützen
Mannstärke: 25
Bewaffnung: Kurzbögen, Langbögen, Jagd-, Kriegs- und Brandpfeile: Lederrüstungen
Fähigkeiten: mittelmäßige Kämpfer

Mannschaft des leichten Onagers, eines Katapults
Mannstärke: 8
Bewaffnung: leichter Onager; Seitenwaffe Kurzschwerter; feste Kleidung
Fähigkeiten: geübte Bedienmannschaft, schlechte Nahkämpfer

Truppen in der Burg

Anführer und herausragende Einzelpersonen

Ritterin Firudane vom Heldengrab, genannt „die Furchtbare“
Ritterin Firudane ist Anfang 40, das Abenteurerleben hat viele Spuren und Narben bei ihr hinterlassen. Die blonde Ritterin ist auch in ihrer schweren Rüstung eine wendige Kämpferin, die viele Kniffe im Umgang mit ihrem Streitkolben kennt.

Astralrik, halbelfischer Kopfgeldjäger
Ein geschickter Fernkämpfer und stets gut verborgen ist dieser alte Weggefährte aus Abenteurertagen, der Firudane nun in die Burg gefolgt ist. Er eignet sich für Begegnungen während des zweiten Teils des Abenteuers, den er auch nicht zwingend überleben muss.

Hofkaplan Wasserich Wolkenbruch, Efferdgeweihter
Wasserich ist ein sechzigjähriger Geweihter mit wirrem weißen Haar, der schon lange vor Firudanes Eintreffen den Tempel der Burg gehütet hat. Solange sein Tempel nicht belangt ist, mischt er sich kaum in die Belange der Burg und ihrer jeweiligen Herrscher ein. Sollte man ihn versuchen zu überzeugen, gegen Firudane vorzugehen, würde er ablehen, schließlich hat sie ihm in den vergangenen Monaten den nötigen Respekt entgegengebracht. Sollten allerdings umgekehrt die Helden die Burg wahllos mit Brandgeschossen eindecken oder gar seinen Tempel (versehentlich) beschädigen, würde er den Belagerten seine volle Unterstützung gewähren.

Truppen

Nahkämpfer
Mannstärke: 10 mittelmäßige Kämpfer, 14 schlechte Hilfstruppen
Bewaffnung: Säbel, Speere, Beile; dicke Lederkleidung

Fernkämpfer
Mannstärke: 2 gute Bogenschützen, 2 gute Armbrustschützen, je 4 schlechte Bogen- und Armbrustschützen
Bewaffnung: Kurzbögen, Leichte Armbrüste, Jagdpfeile und Jagdbolzen; dicke Lederkleidung

Typische Kampfwerte der Beteiligten

Landwehr
(z.B. Großteil der Kämpfer Hornbrechtes, Hilfstruppen Firudanes)
INI 7+1W6 **PA** 7 **LeP** 28 **RS** 1 (feste Kleidung)
Sturmsense: **DK** S **AT** 8 **TP** 1W6+4
Streitaxt: **DK** N **AT** 10 **TP** 1W6+4
Kriegsflegel **DK** S **AT** 8 **TP** 1W6+6
GS 7 **AuP** 28 **MR** 3 **WS** 6
Talente: Athletik 3, Selbstbeherrschung 1

Wildmark-Söldner
(z.B. Kämpfer Firudanes, durch Helden angeworbene Verstärkung)
INI 9+1W6 **PA** 11 **LeP** 31 **RS** 2
Säbel: **DK** N **AT** 13 **TP** 1W6+4
Speer: **DK** S **AT** 11 **TP** 1W6+5
GS 6 **AuP** 31 **MR** 3 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag oder Finte
Talente: Athletik 3, Selbsteherrschung 4

Guter Schütze
(z.B. Veteranen von Firudane)
INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 30 **RS** 2
Kurzschwert: **DK** HN **AT** 10 **TP** 1W6+2
Kurzbogen: **LZ** 2 **FK** 18 **TP** 1W6+4*
Kompositbogen **LZ** 3 **FK** 18 **TP** 1W6+5*
Leichte Armbrust **LZ** 15 **FK** 18 **TP** 1W6+6*
GS 7 **AuP** 30 **MR** 3 **WS** 7
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze
Talente: Athletik 5, Selbstbeherrschung 6

Bogenkundige Landwehr
(z.B. Fernkämpfer Hornbrechtes)
INI 8+1W6 **PA** 7 **LeP** 28 **RS** 1 (feste Kleidung)
Dolch: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+1
Kurzbogen: **LZ** 2 **FK** 13 **TP** 1W6+4*
GS 7 **AuP** 28 **MR** 3 **WS** 6
Talente: Athletik 4, Selbstbeherrschung 2

Notdürftig ausgerüstete Fernkämpfer
(z.B. schlechte Schützen Firudanes)
INI 7+1W6 **PA** 7 **LeP** 28 **RS** 1 (feste Kleidung)
Dolch: **DK** H **AT** 9 **TP** 1W6+1
Kurzbogen: **LZ** 2 **FK** 9 **TP** 1W6+4*
GS 7 **AuP** 28 **MR** 3 **WS** 6
GS 7 **AuP** 28 **MR** 3 **WS** 6
Talente: Athletik 3, Selbstbeherrschung 1

Hintergrund der Fehde

Zeittafel

988 BF	Geburt Hornbrechtes von Eberstamm
991 BF	Geburt Firudanes von Heldengrab
1004-1010 BF	Knappenzeit Hornbrechtes bei Thurgrimm von Rabenmund
1005-1012 BF	Knappenzeit Firudanes bei Wunbrande von Mersingen (die Ritter der Knappinnen sind tief verfeindet)
ab 1012 BF	Firudane zieht als Abenteurerin durch die Welt
1015-1025 BF	Firudane und Hornbrechte begegnen sich immer wieder bei Turnieren und bekämpfen sich dort
1020 BF	Hornbrechte wird mit dem Junkergut Alrikstal belehnt
1027 BF	Jahr des Feuers: Die Gegend um Burg Weidensee wird verwüstet
PHE 1028 BF	Firudane vertreibt einige Schurken aus Burg Weidensee und bleibt nun dort
PRA 1030 BF	Firudane verteidigt die Bauern von Holzeln und wird schnell von ihren Nachbarn und selbst von den

	Mannen des Marschalls der Wildermark als Ritterin von Weidensee anerkannt
1030-1031 BF	Firudane unternimmt Raubzüge in der Umgebung, insbesondere zum Alrikstal mit der verhassten Hornbrechte
FIR 1031 BF	Hornbrechte versucht, am Kaiserhof für ein Vorgehen gegen Firudanes Machenschaften zu sorgen. Wegen der Problematik unterschiedlicher Provinzen und der generellen Unruhe in der Wildermark sieht es nicht so aus, als würde sich ein höherranginger Adliger für Hornbrechte einsetzen.
PER 1031 BF	Beginn des Abenteuers

Übersicht Spielablauf

Hier eine Übersicht über den Spielverlauf. Ebenfalls angegeben ist ein Vorschlag, wie viel Zeit für die einzelnen Teile eingeplant wird. Diese Zeitfenster sind natürlich nur Richtwerte, die den Ereignissen dann angepasst werden müssen. Sicherlich werden durch unvorhersehbare Ereignisse einige Abschnitte in die Länge gezogen; die Spielleister müssen sich also regelmäßig über die notwendigen Korrekturen des Zeitplans absprechen. Erfahrungsgemäß wird dann statt der geplanten Spieldauer von sechs Stunden eher eine achtstündige Veranstaltung aus dem Szenario.
Um diesen vorgegeben Zeitrahmen zu halten, ist ein etwas schnellerer Spielstil angenommen. Mit einem solchen ist die Realisierung des Projekts an einem einzigen (langen) Spieltag möglich. Wer die Mühen nicht scheut, die große Zahl an Teilnehmern mehrere Male zu versammeln, kann natürlich auch einen ausführlicheren Spielstil pflegen, der den Spielern sicherlich mehr Raum zur Entfaltung ihrer Charakterdarstellungen lässt.

Abschnitt	**Gruppenaufteilung**	**Zeit (aventurisch)**	**Spieldauer (irdisch)**
Heldeneinstieg	Individuell	Vor dem 27. PER 1031 BF	0:00*
1 Eberstamms Lager	Nach Erfahrung	27.PER 1031 BF abend bis 28. PER 1031 BF morgens	0:45
2 Die Vorbereitungen	Heldenentscheidung	28. PER 1031 BF	2:00
3 Vordem Angriff	Nach Erfahrung	Nacht des 28. PER auf den 29. PER 1031 BF	1:00
4 Die Eroberung	Heldenentscheidung	Innerhalb des 29. PER 1031 BF	2:00
5 Ende	gemeinsam	danach	0:15
		Summe	6:00

* Die Empfehlung für den Heldeneinstieg sieht vor, diesen Teil vor der eigentlichen Spielsitzung abzuhandeln.