

Mord auf Burg Tannenfels

ein DSA Gruppenabenteuer
für 3-5 Helden der Stufe 1-20

© 2001 by Mirko Krech
Toberen@aol.com

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

Vorwort

Zunächst möchte ich mich dafür bedanken, daß sie dieses Abenteuer ausgewählt haben. Ich hoffe es gefällt ihnen und sie werden Spaß daran haben. Dies ist mein erstes, selbstgeschriebenes DSA-Abenteuer, das ich veröffentliche. Da ich erst seit etwa Dezember 2000 DSA spiele und meistere, hoffe ich, nicht zu viele Fehler beim Schreiben dieses Abenteuers begangen zu haben. Vor diesem besagtem Dezember wußte ich noch nicht einmal, was es mit dieser Art Rollenspiel auf sich hat, denn ich kannte Rollenspiele nur auf dem Computer. Als ich mir dann, mehr aus Zufall, das Abenteuer-Basis-Spiel kaufte, war ich sofort Feuer und Flamme und seitdem kann ich mir ein Leben ohne DSA eigentlich gar nicht mehr vorstellen. Zum

Glück waren einige Freunde ebenfalls sofort begeistert, so daß wir bereits mit zwei Spielgruppen und drei Meistern (insgesamt 8 Personen) so gut wie jedes Wochenende durchspielen und es kaum erwarten können, uns ins nächste Abenteuer zu stürzen.

Bitte schreibt mir zu diesem Abenteuer eure Meinung, oder einige Anregungen, was man hätte besser machen können.

Ich möchte noch Klaus Dieter Pillop für das einscannen der Karten danken.

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Idee zu dieser Geschichte kam mir, als ich eines Abends im Bestiarium Aventuricum lies. Dort ist auf Seite 225 der Gestaltenwandler beschrieben. Wenn ein Mordanschlag dieses Wesens auf einen Helden gelingt, so soll dieser seine Rolle wie bisher weiterspielen, damit die übrigen Spieler nicht merken, daß sich ein fremdes Wesen unter ihnen befindet.

Diese Vorstellung faszinierte mich sofort. Das einzige was daran störte war, daß der Gestaltenwandler seine Opfer meistens tötet, um sich ihrer zu bemächtigen. Dafür aber ließ sich sicher eine Lösung finden, und so begann ich, ein Abenteuer zu schreiben, in dem ich einen Gestaltenwandler in die Heldengruppe einschleusen konnte.

In diesem Abenteuer werden die Helden mit einem Mord an einen langjährigen Berater eines Barons konfrontiert, und kurze Zeit später, wenn der Austausch klappt, wird sich der Mörder direkt unter ihnen befinden. Die Verwunderung dürfte groß sein, wenn die Spieler irgendwann merken, daß einer von ihnen nicht der ist, für den er sich ausgibt.

Dieses Abenteuer kann eigentlich von allen Heldentypen gespielt werden, wobei man bei Elfen aufpassen sollte, die den Drang haben immer und überall zu musizieren. Wie im Bestiarium beschrieben, hassen Gestaltenwandler Musik, denn diese für Menschen wohlklingenden Töne bereiten ihnen furchtbare Schmerzen. Es dürfte daher schnell auffallen, daß wenn der Elf ein Lied spielt, sich ein anderer Held vor Schmerzen krümmt, und wir wollen doch nicht, daß der Gestaltenwandler zu schnell auffliegt.

Auch müssen Gestaltenwandler bei übermäßigen Anstrengungen vorsichtig sein, da sie sich dann nicht mehr genügend konzentrieren können und ihre gewählte Form verlieren. Zu diesen Anstrengungen zählen z.B. der Kampf und der Genuß von Alkohol, was bei einem ausgetauschtem Thorwaler interessant werden dürfte.

Die Stufe der Helden ist bei diesem Abenteuer nicht wichtig, da es ohne Probleme angepaßt werden kann. Wir haben dieses Abenteuer z.B. mit Helden der Stufe 3 bis 4 gespielt, wobei niemand

der Spieler jemals etwas mit Gestaltenwandlern zu tun hatte, was mir die Sache leichter machte. Auch der Standort der Baronie Tannenfels, in der das Abenteuer spielt, kann frei gewählt werden, da

dies für den Verlauf der Geschichte von keiner Bedeutung ist.

Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

Die Baronie Tannenfels

Das Abenteuer spielt in einer kleinen Baronie irgendwo in Aventurien. Die Baronie Tannenfels ist etwa 550 Quadratmeilen groß und wird mit wohlwollender Hand vom Baron Ulfried von Tannenfels regiert. Der Baron ist zwar nicht reich aber doch recht wohlhabend und auch seinen Untergebenen geht es nicht schlecht. In der Nähe der Burg Tannenfels gibt es ein kleines Dorf namens Tannenwald. Das Verhältnis zwischen dem Baron und den Dörflern steht gut. Man schätzt die offene Art ihres Herren und selbst zu Hochzeitsfeiern im Dorf, taucht der Baron immer auf um dem Brautpaar alles Gute zu wünschen.

Die Frau des Barons, Genaya von Tannenfels, ist vor einigen Jahren an einer seltsamen Krankheit gestorben, so daß ihm jetzt nur noch seine einzige Tochter, Celissa von Tannenfels bleibt. Sie soll einmal die Amtsgeschäfte des Barons übernehmen. Sonst gibt es auf der Burg nur noch einige Bedienstete, wobei noch Yantur Tannhaus zu erwähnen wäre, der schon Baron Ulfrieds Eltern als Berater zur Seite gestanden hat. Yantur ist ein weiser, alter Mann, der auch Celissas Lehrer ist. Er fühlt sich sehr verbunden mit der Familie Tannenfels und würde sein Leben für sie geben.

Zurückliegende Ereignisse

Dieses Abenteuer handelt von einem Gestaltenwandler, der eines Tages in die Baronie Tannenfels kommt. Dieses Wesen imitierte schon seit längerer Zeit den Körper einer Magd. In dieser Form konnte er gerade noch aus einer brenzligen Situation fliehen, als man ihn als einen falschen Edlen, eines kleinen Herrensitzes, entlarvte. Dies war jetzt etwa ein halbes Jahr her, und er war sich dieser Form überdrüssig. Dieser Gestaltenwandler lebte gern unauffällig, wohl aber in besseren Verhältnissen.

Als er die kleine Baronie erreichte und sich im Dorf Tannenwald etwas umgehört hatte, erkannte er, daß dies der ideale Ort wäre, um angemessen und in Ruhe zu leben. So machte er sich auf zur Burg Tannenfels und fragte dort, ob man für ihn eine Anstellung als Magd hätte. Der Gestaltenwandler hatte Glück und wurde aufgenommen. Er hatte allerdings keineswegs vor, sein weiteres Dasein als

Küchenmagd zu fristen und so begann er, den Baron genau zu studieren. Er prägte sich genau die Gesten, die Sprechweise und alles andere wichtige ein, das er brauchte um den Baron perfekt zu imitieren.

Eines Tages entdeckte er zufällig, beim Säubern im Rittersaal, einen Geheimgang. Er reinigte gerade den ausgestopften, prachtvollen Hirschkopf an der Wand, als er einen Mechanismus auslöste, der schon seit ewigen Jahren nicht mehr betätigt worden war. Dort, neben dem Kamin, wo vorher nichts außer Wand zu sehen gewesen war, öffnete sich plötzlich eine kleine Luke. Es paßte geradeso ein Mensch hindurch und als der Gestaltenwandler sich versichert hatte, nicht beobachtet zu werden, stieg er in die Luke. Er kam in einen Gang, der mit einer dicken Staubschicht überzogen war. In der nächsten Nacht besorgte er sich eine Fackel, und als er sich sicher war, daß alle Burgbewohner schliefen, ging er in den geheimen Gang. Im Licht der Fackel entdeckte er einen Hebel mit dem er die Luke wieder von innen verschließen konnte. Nun folgte er dem Gang und nach einer Weile kam er an eine, in den Stein gehauene Treppe, der er nach unten folgte. Die Treppe endete in einem weiteren Gang, der aber nach wenigen Schritten komplett verschüttet war. Hier war kein Weiterkommen, doch der Gestaltenwandler wußte, daß er einen Ort gefunden hatte, in den er den Baron locken und ihn töten konnte.

Einige Tage später begab sich der Gestaltenwandler also in das Geheimversteck. Dort wartete er, denn er wußte, daß der Baron bald in den Rittersaal kommen würde. Als der Baron im Rittersaal weilte, öffnete er einfach die geheime Luke. Durch das Studieren des Barons, wußte der Gestaltenwandler genau, wie neugierig der Adlige war. Verwundert und überrascht schaute der Baron auf die Luke, die sich plötzlich, wie aus heiterem Himmel aufgetan hatte. Er ging zu dem Loch und blickte hinein. Er sah einen, mit brennenden Fackeln erleuchteten Gang. Neugier stieg in ihm auf. Erst überlegte er, ob er jemanden holen sollte, doch dann siegte die Neugierde über die Vernunft und er betrat den Gang. Auf diesen Moment hatte der Gestaltenwandler gewartet. Als der Baron durch die Luke den Gang betrat, schloß er diese und sprang sein Opfer an. Seine Hände schlossen sich

um den Hals Ulfrieds und würgten ihn mit aller Kraft. Der Baron versuchte anfangs sich noch zu wehren, doch dann ließen seine Kräfte nach. Er gab noch einen röchelnden Laut von sich, um dann für immer zu verstummen.

Der Gestaltenwandler zog die Leiche tiefer in den Gang hinein. Als er an der Treppe angelangt war, kniete er sich neben den Leichnam. Sein Gesicht begann sich zu verändern, und nach kurzer Zeit hatte der Gestaltenwandler das Aussehen seines Opfers perfekt imitiert. Nun entkleidete er sich und zog sich die Gewänder Ulfrieds an. Hämisches Grinsen stand er nun vor seinem Opfer. Mit einem Fußtritt beförderte er den leblosen Körper die Treppe hinunter und ging zurück in den Rittersaal. Die Luke verschloß er wieder.

Niemand fiel etwas auf. Man wunderte sich zwar über das plötzliche Verschwinden der Magd, doch hatte man diese bald vergessen. Sie würde schon ihre Gründe gehabt haben die Burg zu verlassen, dachte man sich. Der Gestaltenwandler spielte seine Rolle perfekt, so daß niemand Verdacht schöpfte und so lebte er fast ein halbes Jahr lang unter den Dorfbewohnern. Nicht einmal die Tochter des toten Barons merkte, daß ihr Vater nicht der war, für den er sich ausgab.

Nur eine Person wurde im Laufe der Monate immer mißtrauischer. Yantur Tannhaus wußte zwar nicht wieso, doch glaubte er, das irgend etwas an dem Baron nicht stimmte. Es war nur ein Gefühl und er konnte sich nicht erklären woher es kam. Ulfried von Tannenfels war wie immer, doch dieses eigenartige Gefühl wurde immer stärker in ihm, und er begann den Baron genau zu beobachten. Nach und nach fielen ihm einige Dinge auf, die er vorher nicht bemerkt hatte. Die Tochter des Barons ist z.B. eine sehr begabte Harfspielerin, und er Baron hatte es geliebt, ihr beim Spielen der wunderschönen Melodien zu lauschen. Doch nun zog Ulfried es vor den Raum mit irgendeiner Ausrede zu verlassen, wenn Celissa die Harfe spielte. Dann fiel Tannhaus auf, daß der Baron auf sein übliches Glas Wein verzichtete, welches er normalerweise immer nach dem abendlichen Mahl im Rittersaal getrunken hatte. Als er ihn darauf ansprach meinte Ulfried nur, das er keinen Alkohol mehr trinken wolle, da er gehört hatte das dies schädlich für die Gesundheit sein solle. Yantur Tannhaus begann sich Notizen zu machen und alles Auffällige niederzuschreiben. Es waren teilweise nur winzige Kleinigkeiten, die niemand, der nicht genau hinschaute, bemerken würde. Tannhaus beschloß, bei passender Gelegenheit, den Baron zur Rede zu stellen. Er wollte wissen, wie er auf seine Nachforschungen reagieren würde. Was er nicht wußte war, daß er damit sein Todesurteil besiegelt hatte.

Ablauf des Abenteuers

Die Helden befinden sich in einem Waldstück, das in der Baronie Tannenfels liegt. Sie hören plötzlich Lärm, der von einem Überfall auf eine Kutsche kommt. Die Überfallene ist keine andere als Celissa von Tannenfels, die sich auf dem Heimweg zur Burg Tannenfels befindet. Durch mutiges Eingreifen der Helden wird sich dieser Überfall einer räuberischen Bande abwenden lassen und Celissa wird den Helden äußerst dankbar sein. Celissa wird die Helden daraufhin einladen mit ihr zur Burg Tannenfels zu kommen, um die Gruppe ihrem Vater vorzustellen. Dort angekommen, werden sie aufs Freundlichste empfangen und sehr gut versorgt. Die Helden werden natürlich dem Baron vorgestellt, der sie zum abendlichen Essen einlädt. Außerdem bekommen die Helden das Angebot in einem Zimmer der Burg die nächste Nacht zu verbringen.

In der Nacht geschieht nun ein folgenschweres Ereignis, daß den Gestaltenwandler dazu bringt, Tannhaus zu töten. Da dieser Mord nicht unbeobachtet bleibt, muß der Gestaltenwandler nun seine Form aufgeben und sich verstecken. Durch einige Nachforschungen hatte er vor kurzem einen weiteren geheimen Gang entdeckt, in dem er sich nun verbarg.

Auch die Helden werden von den nächtlichen Ereignissen aufgeschreckt, doch werden sie zunächst auf ihr Zimmer verbannt. Am nächsten Morgen bittet die verzweifelte Tochter des Barons um Hilfe, da der Berater Tannhaus tot und ihr Vater verschwunden ist. Sie vertraut den Helden und gibt ihnen vollständige Bewegungsfreiheit auf der Burg. Die Helden machen sich auf, um dieses Rätsel zu lösen. Bei ihren Nachforschungen geschieht etwas, womit die Helden hoffentlich nicht rechnen werden. Einer von ihnen wird von der Gruppe getrennt und von dem Gestaltenwandler überwältigt. Der Gestaltenwandler wird denken der Held sei tot. Dieser ist aber nur bewußtlos.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers wird nun der Spieler des bewußtlosen Helden die Rolle des Gestaltenwandlers spielen, da dieser die Form des Helden annimmt. Auf diese Art wird der vermeintliche Held wieder in die Gruppe eingeschleust und nun befindet sich der Mörder direkt unter ihnen.

Es liegt nun an den restlichen Helden das Geheimnis der Burg Tannenfels aufzuklären und ihrem bewußtlosen Kameraden zu helfen.

Das Abenteuer beginnt...

Meisterinformationen:

Ich gehe davon aus, daß sich ihre Helden bereits kennen. Sollte das nicht der Fall sein, versuchen sie die Helden vorher zusammenzuführen. Auch ließen sich einige Helden später einführen, wenn man auf dem Weg zur Burg Tannenfels im Dorf Tannenwald vorbeikommt.

Allgemeine Informationen:

Fast den ganzen Tag seid ihr nun schon auf dem kleinen Waldweg unterwegs, der euch direkt in die Baronie Tannenfels führt. Dieser Weg führt fast ausschließlich durch dichte Tannenwälder und wird nur selten von einer Lichtung unterbrochen. Vor etwa einer halben Stunde seit ihr einem fahrenden Händler begegnet, der euch erklärt hat, das nächste Dorf namens Tannenwald wäre nicht mehr weit.

Eure Füße schmerzen von dem langen Marsch und bei manchen von euch hat sich der Magen bereits mit einem unwilligen Knurren gemeldet. Als ihr eine weitere Biegung hinter euch gebracht habt, ist immer noch nichts von dem besagtem Dorf zu sehen und ihr fragt euch schon ob der dickbäuchige Händler sich einen Scherz erlaubt hat.

Plötzlich schreckt euch lautes Geschrei auf. Ihr könnt wildes Gebrüll und aufgescheuchte Pferde hören. Zwischendurch vernehmt ihr einen verzweiferten Hilferuf der aber sofort von einer wilden, lauten Stimme unterbrochen wird.

Spezielle Informationen:

Der Lärm kommt direkt aus Richtung des Weges, dem die Helden folgen. Nach kurzer Zeit verstummt das Gebrüll und es wird wieder relativ ruhig. Wer den Lärm verursacht, können die Helden nicht erkennen, da der Weg vor ihnen eine Biegung macht. Der Hilferuf den die Helden vernehmen konnten stammt von einer Frauenstimme, die aber keinem der Helden bekannt vorkommt.

Meisterinformationen:

Der Lärm den die Helden hören können stammt von einem Überfall auf eine Kutsche, der direkt nach der besagten Wegbiegung stattfindet. Die Helden sollten schleunigst dorthin eilen um den Opfern des Überfalls zu Hilfe zu eilen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Wegbiegung hinter euch gebracht habt, könnt ihr die Ursache des Lärmes erkennen. Vor euch steht mitten auf dem Weg eine noble, schwarze Kutsche vor die zwei Pferde gespannt sind. Der Kutscher dieses Gefährts liegt, mit dem Gesicht nach oben, neben dem rechten Pferd auf dem Boden und ihr könnt erkennen, daß in seiner Brust ein Messer steckt. Rechts und links am Wegesrand könnt ihr zudem noch zwei Männer erkennen, die mehrere Pfeile im Körper stecken

haben und tot zu sein scheinen, da sich keiner mehr von ihnen rührt.

Zwei wild aussehende Kerle stehen hinter der Kutsche und haben ihre Waffen gezückt. Zwei weitere, ebenso zerlumpt aussehende Gestalten haben der Kutsche den Weg versperrt. Auch diese Zwei haben ihre Waffen in der Hand, wobei ihr erkennen könnt, daß einer von ihnen einen Bogen und einen Köcher auf dem Rücken befestigt hat. Neben der Kutsche steht ein besonders großer, breitschultriger Mann, dessen Bart einem Zwerg alle Ehre machen würde. Sein eines Auge ist von einer Klappe bedeckt und in seiner Hand hält er großes Breitschwert das gefährlich in der Sonne funkelt. Ihr könnt seine tiefe, rauhe Stimme vernehmen, als er der Kutsche zugewandt mit ruhiger Stimme spricht „Nun kommt endlich heraus, holde Maid oder soll ich zu euch hereinkommen!“

Spezielle Informationen:

Die Kutsche, welche die Helden sehen, hat reiche Verzierungen, wobei auf der rechten Seite ein großes Wappen zu erkennen ist. Es stellt einen prächtigen Hirschkopf auf grünem Grund dar. Bei den Angreifern handelt es sich offensichtlich um eine Bande von Räufern. Wer in der Kutsche sitzt können die Helden nicht erkennen.

Meisterinformationen:

Nun ist die Zeit für die erste Heldentat in diesem Abenteuer gekommen. Die Kutsche gehört zu der Baronie Tannenfels und in der Kutsche sitzt keine andere als Celissa von Tannenfels, die Tochter des Barons. Die Räuberbande hat mit dem späteren Verlauf der Handlung eigentlich nichts zu tun und dient nur dazu, daß die Helden Celissa kennenlernen und ihr Vertrauen gewinnen. Der Anführer der Bande heißt Jucho Parenski und stammt aus dem Bornland. Er und seine Truppe haben vor die Tochter des Barons zu entführen und Lösegeld für sie zu verlangen. Dies sollten die Helden natürlich verhindern und den Räufern zeigen, daß man sich nicht ungestraft an unschuldigen Baronstöchtern vergreift.

Hauptmann (Jucho Parenski)

MU 13 KL 11 CH 10 GE 11 FF 9 KK 14
LE 42 AT 13 PA 11 RS 3 (Krötenhaut)
TP 1W+4 (Breitschwert WV 7/6) MR 1

Räuber (Wulf Rogel)

MU 11 KL 8 CH 9 GE 12 FF 10 KK 11
LE 28 AT 11 PA 8 RS 1 (Lumpen)
TP 1W+2 (Kurzschwert WV 5/5) MR 0

Räuber (Yann Babek)

MU 11 KL 9 CH 8 GE 11 FF 11 KK 10
LE 30 AT 9 PA 10 RS 1 (Lumpen)
TP 1W+2 (Langdolch WV 3/4) MR 1

Räuber (Olka Nattel)

MU 12 KL 10 CH 9 GE 11 FF 12 KK 11
LE 30 AT 11 PA 8 RS 1 (einfache Lederkl.)
TP 1W+2 (Keule WV 7/3) ; **1W+4** (Langbogen)
MR 2

Räuber (Reo Folmin)

MU 11 KL 8 CH 8 GE 10 FF 11 KK 12
LE 32 AT 12 PA 8 RS 1 (Lumpen)
TP 1W+4 (Streitkolben WV 7/5) **MR -1**

Der Hauptmann der Truppe wird bei einer Auseinandersetzung bis zum letzten Blutstropfen kämpfen. Seine Mitstreiter allerdings werden, wenn sie schwer verwundet oder in starker Unterzahl geraten, schnell die Flucht antreten.

Auf Verhandlungen werden sich die Banditen wohl kaum einlassen, da sie dieses Unternehmen schon länger geplant haben und es nicht so einfach aufgeben werden.

Es sollte dennoch gelingen, die Tochter des Barons aus dieser Situation zu retten.

Spezielle Informationen:

Haben die Helden die Räuber überwältigt oder in die Flucht geschlagen, wird die Frau sofort aus der Kutsche steigen und zum Kutscher eilen. Als sie bemerkt, daß dieser tot ist fängt sie bitterlich an zu weinen. Sollten die Helden sie ansprechen erklärt sie, daß der Kutscher, dessen Name Arno Korninger war, schon seit Jahrzehnten im Dienste ihrer Familie gestanden habe und ein guter Freund gewesen war. Im folgenden Gespräch kommen die Helden nun an folgende Informationen.

- Der Name der Geretteten ist Celissa von Tannenfels. Sie ist die Tochter des Barons Ulfried von Tannenfels. Sie leben zusammen auf Burg Tannenfels in der gleichnamigen Baronie.
- Das Dörfchen Tannenwald, zu dem auch die Helden wollen, liegt am Fuße der Burg Tannenfels. Die Baronie sei zwar nicht sonderlich groß, aber jeder hier sei zufrieden, da es an den wichtigsten Dingen nicht fehle.
- Celissa ist verwundert über den Angriff der Räuberbande. Normalerweise gehe es hier in den Wäldern recht friedlich zu. Ihr kam es vor, als ob dieser Überfall genau geplant gewesen sei.

- Sie ist den Helden überaus dankbar und fragt sie, ob sie ihr helfen würden die Kutsche und sie selber zur Burg Tannenfels zu begleiten. Ihr Vater würde sich bestimmt schon sorgen machen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden hoffentlich einwilligen, da sonst das Abenteuer hier enden würde. Bevor man sich allerdings auf den Weg macht, besteht Celissa darauf, die Leichen ihres Kutschers und die der zwei Wachleute, die sie begleitet haben, mitzunehmen. Die Helden sollten auf diesen Wunsch eingehen, und die Toten in die Kutsche legen. Celissa wird dann auf dem Kutschbock Platz nehmen.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr nun seit etwa einer Stunde den Weg durch den dichten Tannenwald gefolgt seid, seht ihr plötzlich vor euch, zwischen den Bäumen einige Häuser. Als ihr näher kommt, könnt ihr das Dörfchen Tannenwald erkennen. Das Dorf besteht aus zahlreichen kleinen, gemütlich aussehenden Gebäuden, die zum überwiegenden Teil entlang des Weges gebaut wurden. In einiger Entfernung, erhebt sich auf einem mächtigen Felsen, eine nicht sehr große, aber dennoch prachtvolle Burg. Sie ist vollständig von starken Wehrmauern umgeben und der einzig mögliche Eingang scheint das doppelflügelige Burgtor an der Vorderseite zu sein.

Spezielle Informationen:

Auf dem Weg zur Burg müssen die Helden durch das Dorf. Die Bewohner auf der Straße erkundigen sich was geschehen sei, da sie die Toten in der Kutsche erkennen können. Viele zeigen Betroffenheit, aber man ist dennoch froh, das Celissa von Tannhaus nichts geschehen ist.

Meisterinformationen:

Die Helden haben im Dorf die Möglichkeit noch etwas einzukaufen. Es gibt einen kleinen Krämerladen, der von einer Frau namens Josmine Nattel geführt wird. Es gibt auch eine kleine Dorfschänke, doch wenn die Helden dorthin wollen, drängt Celissa die Helden zum weitergehen, da sie endlich auf die Burg zu ihrem Vater wolle.

Burg Tannenfels

Für die weitere Handlung ist es nötig, daß sie sich mit den Räumlichkeiten der Burg Tannenfels vertraut machen. Im Anhang sind einige Karten zur Burg zu finden und hier folgt nun die genaue

Beschreibung zu den Örtlichkeiten. Auf einige Dinge werde ich später noch genauer eingehen.

Das Hauptgebäude

Das Erdgeschoß

E 1 - Der Rittersaal

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

E 2 – Die Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

E 3 – Die kleine Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

E 4 – Die Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

Meisterinformationen:

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

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

1. Obergeschoß

O 1 – Großer Eingangsbereich

Allgemeine Informationen:

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

O 2 – Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr kommt in einen fünf mal fünf Schritt großen Raum. An einer Wand steht ein stabiler Schreibtisch. Außerdem könnt ihr noch zwei Regale mit zahlreichen Papierrollen und Büchern

erkennen. Eine Tür führt nach Westen und eine nach Norden. In die starke östliche Mauer ist ein kleines Fenster gehauen worden.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

O 3 – Ankleidezimmer

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

O 4 – Schlafgemach des Barons

Allgemeine Informationen:

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

Barone von Tannenfels. Es befinden sich zwei Fenster in den westlichen Wand.

Spezielle Informationen:

Die Bücher im Regal sind fast alles Gedichtbände von sehr vielen unterschiedlichen Autoren. Es ist aber keiner darunter, der den Helden bekannt vor kommt. In der Kommode finden die Helden eine Tabakpfeife und eine Tabakdose. Die Pfeife scheint schon eine Weile nicht mehr benutzt worden zu sein.

Durchstöbern die Helden das Bett des Barons so stoßen sie auf ein kleines Buch auf dessen Vorderseite, besonders schön, das Wappen der Barone von Tannenfels prangt. Der Hirsch auf grünem Grund. Lesen die Helden in dem Buch so finden sie heraus, daß dies das Tagebuch eines gewissen Robak von Tannenfels ist, der vor etwa 300 Jahren gelebt haben muß. Es sind sehr viele unwichtige Passagen in dem Buch, die das Leben des Barons beschreiben. Doch eine Sache ist sehr interessant. Der Baron beschreibt, daß er sein Gold von diesen elenden Steuereintreibern verstecken müsse. Aus den Äußerungen des Barons können die Helden schließen, daß dieser ein sehr habgieriger und mißtrauischer Mensch gewesen sein muß. Auch schreibt der Baron, so ziemlich am Ende des Buches, das er endlich ein geeignetes Versteck für seine Dukaten habe anfertigen lassen und daß dies niemals jemand finden würde.

So wie das Tagebuch endet, läßt sich vermuten das es noch einen weiteren Band geben muß.

Meisterinformationen:

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

O 5 – Celissas Gemach

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

2. Obergeschoß

O 6 – Gemach von Tannhaus

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Auf dem Nachttisch steht ein goldener Kerzenständer in dem drei, teils schon abgebrannte Kerzen stecken. In der Schublade des Nachttisches findet man einen prunkvoll verzierten Dolch und ein Schnupftuch mit den Initialen Y.T..

Im Schrank sind nur diverse Kleidungsstücke, wie sie ein Gelehrter und zudem alter Mann tragen würde. Schauen sich die Helden im Bücherregal um, so stellen sie fest, daß es sich fast nur um Lehrbücher mit den verschiedensten Themen handelt, wie z.B. Bücher über Mathematik oder die Politik des Mittelreiches. Auf dem Schreibtisch befindet sich ein Gefäß mit Tusche und ein Federkiel. Auf dem Schreibtisch liegt ein Stück Pergament auf dem begonnen worden ist zu schreiben. Man kann nur lesen, daß der Brief von Yantur Tannhaus geschrieben wurde und an einen Praiosgeweihten im nächst größeren Ort gerichtet ist. In der Schublade des Schreibtisches befindet sich nur weiteres leeres Papier.

Meisterinformationen:

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

Es gibt aber noch etwas viel interessanteres in diesem Raum. Rechts neben dem Bett ist ein loser Stein in der Mauer. Dahinter befindet sich ein

Geheimfach, das von einer kleinen, metallenen Tür verschlossen ist. Den losen Stein kann eigentlich niemand mit dem bloßen Auge erkennen. Doch nehmen die Helden den Knecht Albin Parenkis in die Mangel, so wird er den Helden verraten können, daß er einmal beobachten konnte, wie Tannhaus diesen Stein herauslöste. Er wird dieses Geheimnis allerdings nur nach energischer Befragung preisgeben, da er Angst hat man könne ihn für den Mörder halten.

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

Hinter dieser Tür befindet sich ein Notizblatt von Yantur Tannhaus, in dem die Helden einige interessante Passagen finden (siehe Anhang).

Sollten die Helden nichts über den Stein herausbekommen, so ist eine *Sinnesschärfe*-Probe möglich, die aber erst gemacht werden sollte, wenn die Helden gar nicht weiterkommen.

O 7 – Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

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

O 8 – Ausblick

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

O 9 – Bibliothek

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

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

O 10 – Langer Gang

Allgemeine Informationen:

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

Das Nebengebäude

Erdgeschoß

N 1 – Der Stall

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

N 2 – Schmiede

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

N 3 – Die Küche

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

1. Obergeschoß

N 4 – Große Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer ist es dunkel, so daß die Helden erst einmal ein Licht entzünden müssen.

In den Fässern befinden sich verschiedene Getränke. Darunter befindet sich auch Bier und guter Rotwein.

Meisterinformationen:

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

N 5 – Gang

Allgemeine Informationen:

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

N 6 – Wohnraum der Mägde

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

N 7 – Wohnraum der Knechte und des Zwerges

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

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

Meisterinformationen:

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

Der Burgfried

U 1 – Der Kerker

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Die Zellen des Kerkers sind leer und die Türen stehen offen. Außer altes Stroh gibt es in ihnen

nicht besonderes zu entdecken. Die verhüllte Gestalt auf dem Tisch ist der tote Tannhaus. Die düstere Stimmung und die Leiche des alten Mannes tragen nicht gerade zur Stimmung der Helden bei. Der Tote trägt noch seinen Mantel.

Meisterinformationen:

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

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

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

Erdgeschoß

B 1 – Eingangsraum

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

1. Obergeschoß

B 2 – Vorraum

Allgemeine Informationen:

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

B 3 – Zimmer

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

B 4 – Zimmer

(siehe Zimmer B 3)

2. Obergeschoß

B 5 – Vorraum mit Treppe

Allgemeine Informationen:

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

B 6 – Zimmer des Hauptmanns

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

B 7 – Gebetsraum

Allgemeine Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

B 8 – Das Dach

Allgemeine Informationen:

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

Der Burghof

Allgemeine Informationen:

In der Nähe des Burgtors, an dessen Seite jeweils ein kleiner Turm steht, könnt ihr einen steinernen Brunnen erkennen. An einer Winde ist ein hölzerner Eimer zu erkennen mit dem sich das Wasser des Brunnens hochholen läßt. An den Türmen führt eine Treppe nach oben die in den überdachten Teil des Wachturms führt. Von jedem Wachturm aus führt ein Steg die Wehrmauer entlang, der um die ganze Burg zu führen scheint.

Die geheimen Gänge

Meisterinformationen:

Das Tunnelsystem unter der Burg wurde von Robak von Tannenfels angelegt. Diese Gänge sind teilweise verschüttet (siehe Pläne im Anhang). Der Gang, der im Rittersaal beginnt, ist nur wenige Schritte begehbar. Der Gang, der in der Waffenkammer seinen Anfang nimmt, ist nicht so stark verschüttet. Man kann ihm bis zum Ausgang im Kerker folgen. Diesen Gang hat der Gestaltenwandler durch seine Nachforschungen vor kurzem entdeckt. Allerdings sind alle Wege zur geheimen Schatzkammer verschüttet. Die Freilegung eines Ganges zur Schatzkammer dürfte mit geeignetem Werkzeug mindesten eine Woche dauern. In der Schatzkammer befinden sich eine Kiste mit 550 Dukaten die aber mit einer tödlichen Falle gesichert ist.

3. Obergeschoß

Ankunft auf Burg Tannenfels

Allgemeine Informationen:

Euer Weg führt euch hinauf auf den Felsen, auf dem die Burg Tannenfels errichtet wurde. Als ihr endlich das große, aus zwei Türen bestehende Burgtor erreicht, fängt es mit einem mal an leicht zu regnen. Ihr seid froh, daß ihr euch bald unter einem Dach befinden werdet, denn wenn ihr in den Himmel schaut, bemerkt ihr, daß dunkle Wolken aufgezogen sind und von weitem ist leise ein dumpfes Donnerrollen zu vernehmen. Auf einem der Türme, die sich links und rechts am Tor befinden, könnt ihr einen Mann entdecken, der hier anscheinend Wache hält. Er ruft etwas ins innere

der Burg und als ihr fast das Tor erreicht habt, beginnen sich die Türen zu öffnen.

Als ihr mit der Kutsche durch das Tor schreitet, könnt ihr das innere der Festung erkennen. Gleich rechts neben dem Tor erblickt ihr ein langes, mehrstöckiges Gebäude, welches das Hauptgebäude zu sein scheint. An der linken Burgmauer seht ihr ein ebenfalls langgezogenes Haus, das nicht so prächtig wie das Haupthaus ist und wenn ihr über den Burghof blickt, könnt ihr weiter hinten den hohen Burgfried erkennen.

Spezielle Informationen:

Die Helden betreten nun die Bühne des Geschehens. Nach kurzer Zeit kommt auch schon

der vermeintliche Baron Ulfried von Tannhaus (Beschreibung siehe Anhang) aus dem Hauptgebäude gelaufen und nähert sich mit besorgtem Gesicht der Gruppe. Er ist bestürzt über die Ereignisse und dankt den Helden vielmals für die Rettung seiner Tochter. Schnell werden sich auch andere Burgbewohner neugierig um die Helden versammelt haben. Auch Yantur Tannhaus (Beschreibung siehe Anhang) ist unter ihnen, der genau nachfragt was geschehen sei. Er ruft einige Wachen herbei und redet mit ihnen. Die Toten werden dann von den Wachen fort gebracht und der Baron bittet die Helden, ihm in das Haus zu folgen. Er führt die Helden in den Rittersaal und bittet sie, sich zu setzen. Er ruft eine Magd, welche etwas Wasser bringt und bittet die Helden ihm alles zu erzählen.

Der Baron kennt die Räuber natürlich nicht, aber man habe ja schon öfter von solchen Gestalten gehört, die Adelige entführen und Lösegeld erpressen wollen. Er wird nun die Helden bitten, über Nacht zu bleiben und weist die Magd an, den Helden das Gästezimmer zu zeigen. Er bittet die Abenteurer sich frisch zu machen um dann zum abendlichen Mahl wieder im Rittersaal zu erscheinen. Er würde sich freuen wenn sie ihm Gesellschaft leisten würden, und vielleicht etwas zu erzählen hätten.

Meisterinformationen:

Der Gestaltenwandler hat keine Furcht vor den Helden. Er fühlt sich absolut sicher in seiner Rolle und die Besorgnis um Celissa ist nicht einmal gespielt. In der kurzen Zeit, in der er die Rolle des Barons angenommen hat, empfindet er sogar Zuneigung für sie. Die Helden werden nun auf ihr Zimmer geführt, wo sie sich kurz frisch machen und etwas ausruhen können. Die Magd wird sie aber schon bald wieder rufen, so daß man sich zu einem festlichen Schmaus wieder im Rittersaal trifft.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Rittersaal wieder betretet, erwartet euch ein reich gedeckter Tisch, auf dem es alles gibt, was das Herz begehrt. Es gibt Schweinebraten, einen wohlschmeckenden Fleischeintopf, herrlich frisches

Weißbrot, Schinken, Speck, Eier und allerlei Gemüse. Auf einem Tisch, der extra neben der Tafel aufgebaut wurde seht ihr verschiedenen Arten von Früchten und Obst wie z.B. Äpfel, Birnen, Kirschen und Trauben.

Der Baron steht am Ende der Tafel und macht eine einladende Handbewegung, wobei er sagt, "Kommt Freunde, greift zu. Den Rettern meiner Tochter soll es an nichts mangeln !".

Spezielle Informationen:

Die Helden können jetzt mal so richtig schlemmen. Während des Essens versorgen ständig zwei Mägde die Helden mit allerlei Getränken. Es gibt guten Rotwein, Bier (das von den Dorfbewohnern selbst gebraut wird), frisches Wasser, Tee und einen guten Brantwein.

Während des Essens können sich die Helden natürlich mit dem Baron unterhalten, wobei dieser aber lieber Geschichten der Helden hört. Über sich und sein Leben möchte er natürlich nicht so viel preisgeben.

Einige Zeit später kommt auch Yantur Tannhaus zum Essen. Er ist aber nicht sehr gesprächig und verläßt die Runde wieder nach kurzer Zeit.

Meisterinformationen:

Die Helden können nun einen gemütlichen Abend verbringen. Man sollte irgendwann zu später Stunde folgendes Ereignis einbringen. Celissa bittet an noch ein wenig auf ihrer Harfe zu spielen. Doch bevor sie einen Ton erklingen lassen kann, versucht der Baron den Abend zu beenden. Mit dem Hinweis, es sei schon spät, bittet er die Helden nun zu Bett zu gehen. Wollen die Helden unbedingt das Harfespiel hören, wird der Baron es zwar gewähren, aber dann mit der Ausrede, er müsse sich noch um ein paar geschäftliche Dinge kümmern, den Rittersaal verlassen.

Irgendwann werden die Helden dann auch zu Bett gehen und ruhig in Borons Arme sinken.

Doch der Schlaf der Helden wird nicht lange währen, denn in der Nacht geschieht folgendes Ereignis...

Der Mord

Meisterinformationen:

Yantur Tannhaus hat beschlossen, diese Nacht den Baron wegen seiner Beobachtungen zur Rede zu stellen. Er begibt sich in die Gemächer des Barons, der sehr ungehalten über diese Störung ist. Doch dies ist Tannhaus egal. Er beginnt dem Baron von seinen Beobachtungen zu berichten. Der Gestaltenwandler versucht sich immer wieder mit irgendwelchen Ausreden zu verteidigen und den Tannhaus zu beruhigen, doch in dem alten Berater

wird das Gefühl immer größer, daß vor ihm ein Fremder steht. Schließlich kommt es zum Streit zwischen beiden, da Tannhaus nun seine Vermutungen offen ausspricht. Er bemerkt, daß der Baron immer nervöser und unruhiger wird. Erste Schweißperlen sind auf seiner Stirn zu erkennen. Die Wut des Gestaltenwandlers auf Tannhaus wird immer größer. Was bildet sich dieser Kerl ein, denkt er, ich bin der Baron. Yantur Tannhaus ist inzwischen überzeugt, daß es sich bei dem Mann

vor ihm nicht um den Baron handelt. Er hat jeden Respekt verloren und verlangt von seinem Gegenüber eine Erklärung für die ganze Sache. Dabei begibt er sich vorsichtig in Richtung Tür.

Die Wut des Gestaltenwandlers steigert sich immer mehr. Voller Haß droht er Tannhaus, ihn in den Kerker sperren zu lassen, und in seiner Wut, läßt die Konzentration des Gestaltenwandlers einen Augenblick nach.

Mit fassungsloser Miene, sieht Tannhaus, wie sich das Gesicht für einen kurzen Moment verändert. Erst kann er nur Schemen erkennen, aber dann sieht er die Magd, die vor einiger Zeit verschwunden ist. Dann sieht er ein Gesicht, das er niemals zuvor gesehen hat um dann wieder den Baron zu erkennen. Wie ein Blitz durchfährt ihn die Gewißheit, - ein Gestaltenwandler. Er hatte schon von diesen Wesen in alten Geschichten gehört, ihnen aber nie Glauben geschenkt. Er mußte hier raus, so schnell wie möglich. Doch es ist zu spät. Der Gestaltenwandler springt Tannhaus an und beginnt ihn voller Zorn und wie von Sinnen zu würgen. Selbst als Yantur schon tot am Boden liegt, würgt ihn der Gestaltenwandler immer noch.

In diesem Moment wird die Tür aufgerissen und eine der Mägde, Losiane Nattel kommt herein. Sie wollte den Baron fragen, ob er noch etwas bräuchte, hörte den Lärm hinter der Tür und kam herein. Die Szene, die sie sieht ist fürchterlich. Auf dem Boden liegt der alte weise Berater der Familie und über ihm hockt der Baron, der den leblosen Körper mit all seiner Kraft würgt. Losiane stößt einen Schrei aus und rennt aus dem Zimmer. Damit hatte der Gestaltenwandler nicht gerechnet. Die Magd zu verfolgen würde keinen Sinn mehr für ihn machen. Der Gestaltenwandler hat in der Aufregung immer wieder Probleme seine Form zu halten. Zum Glück hatte die Magd nicht seine wirkliche Form gesehen. Die Rolle des Barons konnte er jetzt nicht mehr weiterspielen, da es viel zu gefährlich wäre. Er faßt schnell den Entschluß sich im Gang, der in der Waffenkammer beginnt, zu verstecken, da er dort zwei Fluchtmöglichkeiten hat. Ihm würde schon eine Lösung einfallen. Er macht sich vorsichtig auf den Weg und gelangt auch unbemerkt in den Gang.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich reißt euch ein gellender Schrei aus dem Schlaf. Er scheint aus dem Stockwerk unter euch zu kommen. Nach ein paar Minuten hört ihr wieder diesen Schrei, doch nun scheint er vom Burghof her zu kommen.

Spezielle Informationen:

Die Helden werden natürlich wissen wollen was los ist und zum Burghof eilen. Dort steht eine Magd umringt von den Burgbewohnern. Celissa von Tannenfels steht bei der Magd und versucht diese zu beruhigen. Auch die restlichen Burgbewohner sind auf dem Hof versammelt, mit Ausnahme von Tannhaus und dem Baron natürlich.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden wollen, können sie Celissa helfen, Losiane zu beruhigen. Es wird einige Zeit dauern, bis die völlig verstörte Frau zu erzählen beginnt.

Allgemeine Informationen:

Nachdem sich die Magd etwas beruhigt hat, beginnt sie mit zitternder Stimme zu erzählen.

„Der Baron... Er, er hat Yantur... Nein das kann nicht sein. Der Baron hat Yantur Tannhaus getötet. Ich habe es genau gesehen. Er würgte ihn wie ein Besessener.“

Mit diesen Worten fängt die Magd an zu weinen.

Spezielle Informationen

Celissa glaubt der Magd kein Wort. Immer wieder fragt sie, ob sie sich auch sicher sei, denn ihr Vater kann es auf keinen Fall gewesen sein. Losiane Nattel bringt nur noch ein schluchzendes „Seht doch nach“ hervor, worauf sich Celissa in das Hauptgebäude begibt.

Die Helden sollten ihr folgen. Wenn sie das Schlafgemach des Barons betreten, können sie den toten Tannhaus am Boden liegen sehen. Vom Baron ist keine Spur zu entdecken.

Celissa ist schockiert. Sie bittet die Helden sofort auf ihr Zimmer zu gehen und dort zu bleiben bis man sie rufe.

Meisterinformationen:

Celissa von Tannenfels ist verstört. Wo ist ihr Vater und wer hat Yantur getötet. Sie will erst einmal für Ruhe sorgen und schickt deswegen alle, bis auf die Wachen auf ihre Zimmer. Auch die Helden sollten dieser Anordnung folge leisten, ansonsten werden einige Wachen die Helden auf ihre Zimmer bringen. Man sollte dafür sorgen, daß die Helden die Nacht über nicht in der Burg herumstöbern. Celissa verstärkt sofort die Wachen am Burgtor. Mit den Restlichen beginnt sie die ganze Nacht die Burg zu durchsuchen. Sie findet aber keine Spur von ihrem Vater. Am nächsten Morgen läßt sie verzweifelt nach den Helden rufen. Sie sitzt im Arbeitszimmer ihres Vaters.

Allgemeine Informationen:

Als ihr das Zimmer betretet könnt ihr Celissa von Tannenfels an einem Schreibtisch sitzen sehen. Sie hat ihr Gesicht in ihren Händen vergraben. Als sie zu euch aufblickt, erkennt ihr, daß sie in der letzten Nacht nicht viel geschlafen hat. Ihre verheulten Augen blicken euch verzweifelt an. „Kommt näher“, sagt sie mit brüchiger Stimme.

Spezielle Informationen:

Im folgenden Gespräch lassen sie den Helden nun folgendes zukommen.

- Celissa erzählt sie haben die ganze Nacht hindurch die Burg durchsucht aber von ihrem

Vater keine Spur gefunden. Er müsse sich aber noch in der Burg befinden, da durch den einzigen Ausgang, dem Burgtor, niemand gegangen sei. Die ganze Nacht über seien dort Wachen gestanden.

- Sie kann sich nicht erklären was passiert sei, doch glaube sie immer noch nicht, daß ihr Vater Tannhaus getötet habe. Die Magd Losiane Nattel muß sich getäuscht haben. Außerdem gebe es keinen Grund, warum Ihr Vater den Berater töten solle.
- Sie vertraut den Helden, da sie ihr das Leben gerettet haben. Sie bittet die Helden, ihr bei der Aufklärung der Dinge zu helfen, da die Helden vielleicht schon mehr Erfahrung mit merkwürdigen Dingen haben.
- Sie bietet den Helden eine Belohnung von je 15 Dukaten an, wenn sie den Fall klären können. Nehmen die Helden an, so bekommen sie uneingeschränkte Bewegungsfreiheit auf der Burg. Nur verlassen dürften sie die Burg die nächsten Tage nicht, da sie angeordnet habe, daß niemand in die Burg rein oder raus dürfe.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten natürlich den Auftrag annehmen und der armen Celissa helfen. Sie können jetzt schon mit der Befragung von Celissa beginnen (siehe Anhang).

Sobald die Helden den Raum in Richtung großer Eingangsbereich verlassen (**O 1**), kommt es zum folgendem, wichtigen Ereignis.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Eingangsbereich betretet, seht ihr plötzlich eine Gestalt, die eindeutig die Kleidung des Barons trägt, die Treppe nach unten schleichen. Ihr könnt leider nicht erkennen, ob es sich wirklich um den Baron handelt, denn nachdem euch die Gestalt bemerkt hat, beginnt sie die Treppe nach unten zu rennen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten der Gestalt unbedingt folgen, da dies notwendig ist um einen von ihnen auszutauschen. Der verfolgte ist tatsächlich der Gestaltenwandler, der in Yanturs Zimmer war um nach seinen Notizen zu suchen, die ihn vielleicht verraten könnten. Während des Streites hatte Yantur diese Notizen erwähnt.

Spezielle Informationen:

Gehen die Helden die Treppe nach unten, sehen sie gerade noch wie die Tür des Raumes **E 3** zuschlägt. Rennen die Helden in diesen Raum sehen sie das die Tür zum Raum **E 4** offensteht. Sie können

beobachten, wie die verfolgte Gestalt in einer Luke im Boden verschwindet.

Meisterinformationen:

Nun sind wir bei unserer kleinen Falle angelangt, die wir unseren Helden stellen wollen. Die Helden werden hoffentlich auch diesen Gang betreten. Da dieser Gang nur etwa ein Schritt breit und zwei Schritt hoch ist, müssen die Helden im Gänsemarsch gehen. Der Held, der den Anfang machen wird, wird später die Rolle des Gestaltenwandlers übernehmen. Sind die Helden in dem Gang, dann lesen sie folgendes vor.

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist eng und stickig. Vor euch könnt ihr leise Schritte hallen hören, die sich langsam entfernen.

Meisterinformationen:

Vor dem nächsten Ereignis sollte der Meister einmal verdeckt würfeln. Dies hat nur den Sinn, den Helden glauben zu machen, daß der Einsturz des Ganges ein zufälliges Ereignis ist.

Spezielle Informationen:

Nach wenigen Schritten passiert es. Die Decke des Ganges bricht ein. Staub wirbelt auf und zwingt die Helden zu Husten. Man kann die Hand nicht vor Augen erkennen. Als sich der Staub etwas legt, erkennen die Helden das einer von ihnen fehlt. Der Gang ist genau zwischen dem ersten und zweiten in der Schlange eingestürzt. Hartes Felsgestein versperrt den Weg.

Meisterinformationen:

Nun ist es soweit. Man sollte nun den Helden, der von der Gruppe getrennt wurde, beiseite nehmen. Am Besten verläßt man den Raum, wobei man nicht vergessen sollte, die Unterlagen und ein paar Würfel mitzunehmen. Man erklärt dem Helden nun folgendes:

Der Held liegt bewußtlos, mit noch 3 Lebenspunkten am Boden. Ein schwerer Stein hat ihn am Kopf getroffen. Man sollte den Spieler gleich beruhigen und darauf hinweisen, daß ihm nichts Schlimmes geschieht. Nun beschreibt man ihm die Situation des Gestaltenwandlers, der den Einsturz bemerkt hat. Dieser kommt zurückgelaufen und sieht den Helden am Boden liegen. Er hält ihn fälschlicherweise für tot und da kommt ihm eine Idee. Er wird die Gestalt dieses Helden annehmen und sich unter die anderen mischen. Ein besseres Versteck gibt es gar nicht, denkt er, und wenn die Helden irgendwann die Suche nach dem Baron oder dem Mörder aufgeben, wird er einfach mit ihnen aus der Burg spazieren. Die Gefahr, in der sich der Gestaltenwandler begibt, ist ihm nicht bewußt. Er ist fasziniert von der Idee alle so zu überlisten. Das gibt das Glanzstück meines Lebens, denkt er.

Er macht sich daran dem Helden die Kleidung auszuziehen und sich umzuziehen. Dann studiert er die Gestalt des Helden und ahmt diese perfekt nach. Er macht sich auf den Weg zum Ausgang, der im Kerker des Burgfrieds ist. Dieser läßt sich nur von innen öffnen. Er verläßt den Gang und dieser verschließt sich wieder. Er macht sich auf, die Heldengruppe wieder zu finden.

Bevor man den Helden wieder auf die Heldengruppe losläßt, sollte man ihn über einige Dinge aufklären.

- Man sollte in kurzen Worten die Geschichte des Gestaltenwandlers erzählen (siehe Anfang), damit der Held weiß um was es geht und wie er sich auf der Burg eingeschlichen hat. Auch sollte man ihm von der Szene des Mordes erzählen.
- Man sollte ihm über das Wesen des Gestaltenwandlers aufklären. Das er keine Musik mehr hören und keinen Alkohol mehr trinken kann. Auch das er bei zu großer Anstrengung (Kampf) seine Form verliert.
- Der Spieler, der den Gestaltenwandler spielt, ist natürlich nicht mehr fähig, irgendeine Magie auszuüben, da dieses Wesen ja nur seine Form angenommen hat.
- Der Gestaltenwandler kennt die Namen der Helden nicht mehr. Der Spieler sollte dies versuchen geschickt zu überspielen, oder warten, bis die Namen fallen. Der Gestaltenwandler kennt natürlich auch sonstige Begebenheiten aus seinem und der anderen Helden Leben nicht.
- Verlassen die Helden mit dem Gestaltenwandler die Burg, so hat dieser es fast geschafft. Bei nächster Gelegenheit macht er sich davon. Dies sollte man dem Spieler klarmachen. Sein Ziel ist es unbemerkt zu bleiben und unauffällig von der Burg zu verschwinden. Schafft er dies, so sollte man ein Zeichen mit dem Spieler ausmachen, das dieser dann gibt. Ab hier übernimmt wieder der Meister die Rolle des Gestaltenwandlers.
- Kommen die Helden der Lösung zu nahe und es wird gefährlich für den Gestaltenwandler, so trennt er sich möglichst unauffällig von der Gruppe und verschwindet. Auch hier soll er dem Meister ein Zeichen geben, daß ihm signalisiert, daß er sich aus dem Staub macht. Dann übernimmt auch hier wieder der Meister den Gestaltenwandler.

- Der Gestaltenwandler wird versuchen die Helden immer wieder auf die falsche Spur zu schicken. Auch der Spieler sollte sich einen Spaß daraus machen, seine Mitspieler hinters Licht zu führen.

Nun folgt noch das Alibi, das sie dem Spieler mitgeben, was er in dem Gang alleine erlebt hat:

Er war eine Weile bewußtlos. Als er wieder erwachte und dem Gang weiter folgte wurde er wie aus heiterem Himmel plötzlich von drei riesigen Ratten angegriffen. Die Ratten kamen aus einem kleinen Loch, das sich in einer verschütteten Abzweigung befand. Der Spieler soll auf seinem Heldenbogen neun Punkte an Lebensenergie eintragen damit der Kampf glaubhaft bleibt. Schließlich spielt er den Helden seine Schwäche auch vor. Deswegen ist es auch wichtig die Würfel mitzunehmen. Außerdem kann man hier die lange Zeit erklären, die der Meister braucht um den Spieler aufzuklären.

Dann erzählt der Spieler, daß er dem Gang weiter gefolgt und schließlich im Kerker herausgekommen sei. Die Wand die sich geöffnet habe, sei sofort wieder zugeschwungen. Zeigen sie dem Spieler den richtigen Ausgang und machen sie mit ihm eine Stelle aus, die er den Helden zeigen wird, da der Gestaltenwandler bestimmt nicht den richtigen Ausgang zeigen würde. Sollen die Helden sich nur am falschen Ausgang etwas verausgaben.

Nun lassen sie den Spieler noch ein wenig allein und gehen wieder zurück in die Gruppe, die natürlich versuchen werden, den Schutthaufen beiseite zu räumen. Ohne geeignetes Werkzeug dürfte dies aber nicht gelingen. Bringen sie dann nach einer Weile den einzelnen Spieler wieder zu der Gruppe, da dieser sich wieder auf den Weg zu ihnen gemacht hat. Ich hoffe, ihre Helden werden dann die Bergungsarbeiten wieder einstellen. Sollte ein Magier einen PENETRIZZEL ausprobieren und durch das Gestein sehen wollen so muß er bedenken, daß die Schicht bis zum Helden drei Schritt dick ist. Sollte er es trotzdem versuchen und es klappt, so kann er im Augenblick des Spruches nichts auf der anderen Seite erkennen, da es dort stockfinster ist. Sie sollten als Meister auf jeden Fall verhindern, daß die Helden erfahren, was auf der anderen Seite geschieht.

Ich hoffe es hat alles geklappt und die restlichen Helden haben keinen Verdacht geschöpft.

Der weitere Spielverlauf

Meisterinformationen:

Der weitere Spielverlauf läßt sich nicht in eine gerade Linie fassen. Die Helden werden weiter ihre Nachforschungen anstellen und können die Dinge entdecken, die weiter oben in den

Raumbeschreibungen beschrieben sind. Wenn die Helden die Personen auf der Burg befragen, finden sie zu jeder Gestalt in der Dramas Personica nähere Informationen über Aussehen und Wissen des betreffenden Charakters. Wo die Helden auf die

Burgbewohner treffen können sie selber bestimmen. Es sollte natürlich für den Gestaltenwandler immer enger werden. Es folgen nun noch einige Informationen zum weiteren Spielverlauf

Der tote Baron

Spezielle Informationen:

Entdecken die Helden den Gang im Rittersaal und folgen diesem, so werden sie auf eine schon stark verwesene Leiche treffen, die am Fuße einer Treppe liegt. Oberhalb der Treppe liegt ein Gewand, wie es die Mägde in der Burg tragen.

Meisterinformationen:

Die Leiche ist natürlich der tote Baron. Sie ist nicht mehr zu identifizieren und trägt keinerlei Kleidung, doch untersuchen die Helden den Leichnam, so entdecken sie einen Ring am Finger des Toten. Dieser trägt das Wappen der Barone von Tannenfels. Zeigt man den Ring Celissa von Tannenfels, so ist diese völlig erstaunt und fragt woher die Helden den Ring hätten. Er gehört ihrem Vater und wird von Baron zu Baron weitergegeben. Der Gestaltenwandler hatte Glück und es ist niemandem aufgefallen, daß der Ring an seiner Hand fehlte. Zeigt man ihr das alte Gewand, so erklärt Celissa, daß dies ein Kleidungsstück sei, wie es die Mägde hier tragen.

Weitere Hinweise

Spezielle Informationen:

Haben die Helden schon alle wichtigen Hinweise entdeckt und kommen trotzdem nicht auf die Lösung, so kann man auch noch folgende Ereignisse einstreuen.

- Wenn es abend wird und man beim Essen im Rittersaal ist, wird Celissa zum Andenken an Tannhaus wieder die Harfe spielen. Dies dürfte dem Gestaltenwandler unter den Helden nicht gerade gefallen.
- Wenn die Helden schlafen hat einer von ihnen einen seltsamen Alptraum. Er sieht sich und seine Abenteuerfreunde zusammen bei einer festlichen Tafel sitzen. Es wird gelacht und geschwätzt, doch plötzlich läuft es ihm eiskalt den Rücken hinunter. Alle seine Kumpanen haben mit einem mal keine Augen, keine Nase und keinen Mund mehr. Trotzdem hört man sie noch lachen und reden. Schweißgebadet wacht der Held nach diesem Alptraum auf.
- Sollten die Helden trotz allem nicht darauf kommen, daß sich ein Gestaltenwandler unter ihnen befindet, so könnte man auch folgendes Ereignis einbringen. Der Spieler, der bewußtlos im Tunnel liegt, ist wieder zu sich gekommen und macht sich auf den Weg zum Ausgang. Irgendwo wird er dann auf die Heldengruppe treffen, wo die Überraschung groß sein dürfte.

Das Finale

Meisterinformationen:

Zum Finale kommt es, wenn der Gestaltenwandler in der Gruppe entdeckt wird. Sollte es der Gestaltenwandler rechtzeitig schaffen zu flüchten, so geben sie den Helden die Gelegenheit ihm zu folgen. Geschieht dies außerhalb der Burg, so müssen sich die Helden schnell auf die Suche machen um seine Spur nicht zu verlieren.

Der Gestaltenwandler wird sich bis zum letzten Blutstropfen versuchen zu wehren. Er stirbt lieber, als in Gefangenschaft zu geraten. Seine Werte entnehmen sie dem Anhang. Die Helden sollten dieses Wesen nicht entkommen lassen, da es noch viel Unheil anrichten könnte.

Haben sie den Gestaltenwandler besiegt, so müssen sie nur noch ihren Freund finden. Die Helden dürften inzwischen ahnen wo sich dieser befindet. Mit geeignetem Werkzeug, das die Helden auf der Burg mein Zwerg bekommen können, dürften sie es schaffen, den eingestürzten Schutt beiseite zu graben und ihren Kumpanen zu befreien. Wenn dieser wieder bei Bewußtsein ist, dürfte er sehr neugierig über die stattgefundenen Geschehnisse sein.

Celissa von Tannenfels wird sehr betrübt über den Tod ihres Vaters sein, gibt aber den Helden die versprochenen Belohnung und dankt ihnen vielmals

für ihre Hilfe. Sie bietet den Helden auch an noch einige Tage zu bleiben, wenn sie wollen, doch irgendwann werden sie wieder zu neuen Abenteuern aufbrechen.

Die Schatzkammer

Spezielle Informationen:

Wollen die Helden unbedingt nach dem Gold des alten Barons Robak von Tannenfels suchen, so müssen sie sich erst geeignete Ausrüstung beschaffen. Auch wird Celissa von Tannenfels ein Wörtchen bei der Bergung des Schatzes mitzureden haben. Sie bietet den Helden an, den Schatz zu zwei Hälften aufzuteilen, wenn er gefunden wird.

Um sich sicher durch den eingestürzten Tunnel zu graben, brauchen die Helden eine gute Woche. Erreichen sie dann tatsächlich das Gewölbe, so finden sie eine verschlossene Kiste vor, die sich nur mit einer *Schlösser knacken*-Probe + 6 öffnen läßt. Beim Öffnen der Kiste sollten die Helden sehr vorsichtig sein, da in ihr eine Giftfalle eingebaut ist. Öffnet jemand die Kiste einfach so, so kommt ihm eine Wolke des Atemgiftes Schwarzer Lotus entgegen. Dies dürfte nur schwer zu überleben sein, bestraft aber einen Helden, der sich einer

unbekannten Kiste mit sehr viel Geld einfach so unvorsichtig nähert.

Abenteurpunkte

Jeder Held, der dieses Abenteuer überstanden hat bekommt 250 Abenteurpunkte. Jeder Meister kann allerdings diese Zahl variieren. Es kommt darauf an,

wie dieses Abenteuer gelöst wurde. Auch der Held, der bewußtlos im Gang lag, sollte diese Anzahl Abenteurpunkte erhalten und nicht leer ausgehen.

Dramas Personica

Baron Ulfried von Tannenfels

Allgemein: Der Baron von Tannenfels war ca. 40 Jahre alt, hatte schwarzes volles Haar und einen ebenso schwarzen Vollbart. Er war 1,85 Schritt groß und 90 Stein schwer. Der Baron hatte sehr freundliche Gesichtszüge und man hätte ihm nie etwas Böses zugetraut. Die Frau des Barons war vor einigen Jahren an einer seltsamen Krankheit verstorben. Dieses Ereignis hatte ihn schwer mitgenommen und nur mit der Liebe seiner Tochter hatte er es geschafft darüber hinwegzukommen. Die größte Leidenschaft des Barons war die Jagd. Mindestens einmal im Jahr veranstaltete er eine große Treibjagd zu der zahlreiche Gäste geladen waren.

Gerüchte: Die finanzielle Lage des Barons soll wegen seiner Jagdliebe nicht besonders gut stehen. Auch die große Burg und das viele Personal fordern ihren Tribut.

Celissa von Tannenfels

Allgemein: Celissa ist eine schöne, junge Frau von 17 Jahren. Sie hat langes, glattes, schwarzes Haar das sie meist zu einem Zopf zusammengebunden trägt. Sie hat eine liebevolle Art und um so mehr ist sie von den Ereignissen erschüttert.

Celissa ist eine sehr begabte Harfspielerin und stellt ihre Kunst auch gerne zur Schau.

Gerüchte: Man sagt, sie wäre in den Hauptmann der Wache, Gerion Durenwald, verliebt.

Informationen: Sie kann nur Gutes über ihren Vater berichten. Er sei immer sehr liebevoll zu ihr gewesen und habe ihr einige Kindheitsstreiche durchgehen lassen. Sie kann nicht glauben, daß ihr Vater Yantur Tannhaus getötet haben soll. Dafür gäbe es keinen Grund. Yantur ist schon seit sie denken kann der Berater der Barone von Tannenfels. Er habe schon ihrem Großvater gedient.

Tannhaus sei auch ihr Lehrer gewesen und habe ihr alles beigebracht, was man als zukünftige Baronin wissen müsse. Er sei streng, aber immer gerecht zu ihr gewesen. Sie kann sich nicht vorstellen, daß Tannhaus Feinde haben könne.

Yantur Tannhaus

Allgemein: Yantur Tannhaus ist ein großer, hagerer Mann der die besten Jahre seines Lebens bereits

hinter sich hat. Das wenige Haar das er noch hat ist ergraut und tiefe Falten zeichnen sein Gesicht. Seine Stimme klingt warm und er hat eine sehr ruhige Art zu sprechen.

Gerüchte: Manche Leute im Dorf und das Personal auf der Burg glauben, das Yantur einst, in jungen Jahren, ein wilder Abenteurer gewesen sein soll. Tannhaus schweigt sich über seine Jugend allerdings aus.

Der Gestaltenwandler

Allgemein: Die wahre Form des Gestaltenwandlers kennt niemand und die Leute die ihn gesehen haben, haben ihr Geheimnis meist mit ins Grab genommen. Der Gestaltenwandler erwürgt normalerweise seine Opfer um dann ihre Form anzunehmen. Menschliche Musik schmerzen ihn in den Ohren. Auch verliert er bei übermäßiger Anstrengung seine Form. Dies kann der Genuß Kampf und der Genuß von Alkohol sein. Gestaltenwandler sind überaus intelligent.

(weitere Informationen siehe *Bestiarium Aventuricum* Seite 225)

Der Zwerg Nortgram Sohn des Gurthag

Allgemein: Nortgram ist ein Schmied zwergischer Abstammung. Er ist 1,30 Schritt groß und hat einen langen Bart, der ihm fast bis zu den Knien reicht. Sein Alter weiß niemand und er ist auch nicht bereit es zu verraten. Ansonsten ist er eher redefaul und die Helden müssen schon etwas bohren um mehr über ihn zu erfahren.

Der Zwerg beschlägt die Pferde, pflegt die Waffen der Burg und erledigt sonst alle handwerklichen Arbeiten. Er fühlt sich der Familie Tannenfels verbunden, weil ihn der Vater von Baron Ulfried damals vor ein paar räuberischen Orks gerettet hat, die gerade dabei waren ihn zu töten. Der Baron schlug mit seinen Männern die Orks in die Flucht und pflegte den Zwerg auf der Burg wieder gesund. Seit dieser Zeit ist er der Familie treu ergeben und hat sich in ihren Dienst gestellt.

Gerüchte: Gerüchte gibt es viele über den Zwerg, doch sind sie alle aus der Luft gegriffen, weil Nortgram nie etwas aus seinem früheren Leben erzählt.

Informationen: Die folgende Information wird der Zwerg nur preisgeben, wenn die Helden herausgefunden haben, daß der Baron nicht er selbst

war und dies dem Zwerg erzählen. Unsicher erzählt er den Helden von einem Traum den er gehabt hat. Zwerge träumen normalerweise nie und um so mehr hat ihn dies verwirrt. Er träumte von einem Wesen, daß ständig seine Form wechselte. Erst sah es aus wie sein Vater, dann wie einer seiner Geschwister und dann wie er selbst. Bevor er sich regen konnte, sprang ihn dieses Wesen auch schon an. Dann ist er schweißgebadet aufgewacht. Er hat von diesem Traum niemandem erzählt.

Albin Panenkis

Allgemein: Der Knecht Albin Panenkis lebt schon einige Jahre auf der Burg. Er ist 1,70 Schritt groß, schmal, hat kurzes braunes Haar und 30 Jahre alt. Zu seinen Aufgaben gehört es die Pferde zu versorgen und allerlei sonstige Arbeiten zu erledigen. Er ist als Waise aufgewachsen und froh hier auf der Burg zu leben.

Informationen: Albin kann den Helden eine wichtige Information mitteilen. Er hat einmal zufällig beobachten können, wie Yantur Tannhaus einen Stein in seinem Gemach in die Mauer einsetzte. Er vermutet, daß sich dort ein Geheimversteck befindet. Er hat sich allerdings nie daran zu schaffen gemacht. Diese Information wird Albin nicht so einfach preisgeben. Er hat Angst, man könne ihn für einen Spion, oder gar den Mörder von Tannhaus halten. Beim Gespräch mit den Helden, wirkt Albin sehr nervös. Das sollte den Helden Hinweis genug sein, daß er etwas zu verbergen hat. Die Helden müssen allerdings schon sehr energisch oder mittels Magie vorgehen, um diese Information aus Albin herauszukriegen.

Alrik Fernel

Allgemein: Alrik Fernel ist der zweite Knecht auf Burg Tannenfels. Er ist 1,85 Schritt groß, hat braunes Haar und einen Vollbart. Alrik hat wie Albin die verschiedensten Aufgaben zu erledigen. Seine Familie kommt aus dem Dorf Tannenwald, die er oft besucht.

Informationen: Er kann den Helden nichts Besonderes berichten. Das einzig Seltsame in letzter Zeit war, daß der Herr Baron die alljährliche Treibjagd abgeblasen hat. Es ist schon etwas verwunderlich, meint er, da der Baron ein leidenschaftlicher Jäger sei.

Losiane Nattel

Allgemein: Losiane Nattel ist eine von den Mägden auf der Burg. Sie ist 35 Jahre alt, 1,60 Schritt groß und hat lockige schwarze Haare. Auch sie stammt aus dem Dorf Tannenwald und arbeitet sehr gerne in der Burg. Sie mochte den Baron, da er sie immer gut behandelt. Hauptsächlich ist sie im Hauptgebäude beschäftigt, wo sie putzt und sich um das Wohl der Adligen kümmert.

Informationen: Losiane hat den Mord von Yantur beobachtet. Sie ist immer noch fest davon überzeugt, daß es der Baron war, der Yantur Tannhaus würgte. Es gibt für sie keinen Zweifel, da sie alles genau sehen konnte. Sie kann sich nicht erklären warum der Baron Tannhaus töten sollte, aber sie weiß was sie gesehen hat.

Gissa Zeel

Allgemein: Gissa ist für die Küche der Burg zuständig. Zusammen mit der Magd Nana Ghune kümmert sie sich um das leibliche Wohl der Herren. Sie ist 1,55 Schritt groß, etwas dicklich und hat einen freundlichen Gesichtsausdruck. Sie scheint immer zu lachen und fröhlich zu sein. Besonders auffällig an ihr ist ihr sehr langes, blondes Haar. Sie kommt aus einem Nachbardorf und ist 45 Jahre alt. Ihre Eltern sind vor etwa 4 Jahren fast zur selben Zeit verstorben.

Informationen: Auch Gissa weiß nicht viel zu berichten. Erst wenn man sie fragt, ob sie am Baron irgendwelche Veränderungen festgestellt habe fällt ihr etwas ein. Vor etwa einem halben Jahr, verzichtete der Baron auf sein Glas Wein nach dem Essen im Rittersaal. Lieber wollte er einen Becher Wasser haben. Der Baron habe jahrelang diesen Becher Wein immer zur gleichen Zeit getrunken.

Nana Ghune

Allgemein: Nana Ghune arbeitet vorwiegend in der Küche. Sie ist 1,57 Schritt groß, hat braunes, dünnes Haar und ist etwa 40 Jahre alt. Sie ist erst vor etwa 5 Monaten, als Ersatz für eine Magd gekommen, die einfach so aus der Burg verschwunden sei. Ursprünglich komme sie aus Gareth.

Informationen: Nana weiß zu berichten, daß sie seltsame Geschichten über ihre Vorgängerin erfahren habe. Sie sei einfach so verschwunden. Keiner habe sie gehen sehen. Sie schien ihre Arbeit nicht besonders gemocht zu haben, denn die anderen Mägde erzählten ihr, daß sie ihre Arbeit oft nicht zufriedenstellend erledigte.

Gerion Durenwald

Allgemein: Gerion ist ein stattlicher, ca. 1,85 Schritt großer Mann. Er hat kurze, schwarze lockige Haare und ein hartes, aber vertrauenerweckendes Gesicht. Er ist der Hauptmann der Burgwachen und ein sehr pflichtbewußter Mensch. In seiner kleinen Truppe herrscht strenge Disziplin, obwohl sich seine Männer oft fragen, ob er nicht ein wenig übertreibt.

Informationen: Gerion traut den Helden nicht über den Weg. Nach seiner Ansicht sind sie die Mörder von Yantur Tannhaus. Wer käme sonst in Frage, denkt er. Er wird ein genaues Auge auf die Helden werfen und zur Stelle, sein wenn sie anfangen anderer Leute Kisten einfach so aufzubrechen. Gerion macht kein Geheimnis daraus, daß er die

Helden nicht mag und wird auf jeden Fall versuchen die Gruppe innerhalb der Burgmauern zu behalten.

Informationen: Gerion wird erst freundlicher zu den Helden, wenn diese ihm berichten können, daß der Baron vielleicht nicht er selber war und ihm die Aufzeichnungen von Yantur Tannhaus zeigen können. Ihm wird einfallen, daß er als Kind immer von seinem Onkel Schauermärchen über Wesen erzählt bekommen habe, die ihre Gestalt verändern und das Leben eines anderen führen können.

Kontakt:

Mirko Krech

schwarztag@web.de

www.odenwald-helden.de

Habt ihr Fragen oder Anregungen zu dem Abenteuer, so kommt in unser Forum. Dort gibt es eine extra Thema wo ihr mir schreiben könnt !

Einige Namen für die anderen Wachen

Peradan Okdarn ; Ugo Salix ; Almin Juchski ; Fredo

Kürzer ; Garald Jorason ; Perdia Ehrwald ; Raul

Babek ; Thisdan Grabensalb

Anhang Dokumente und Quellen

(Notizen von Yantur Tannhaus)

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

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

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

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

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

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

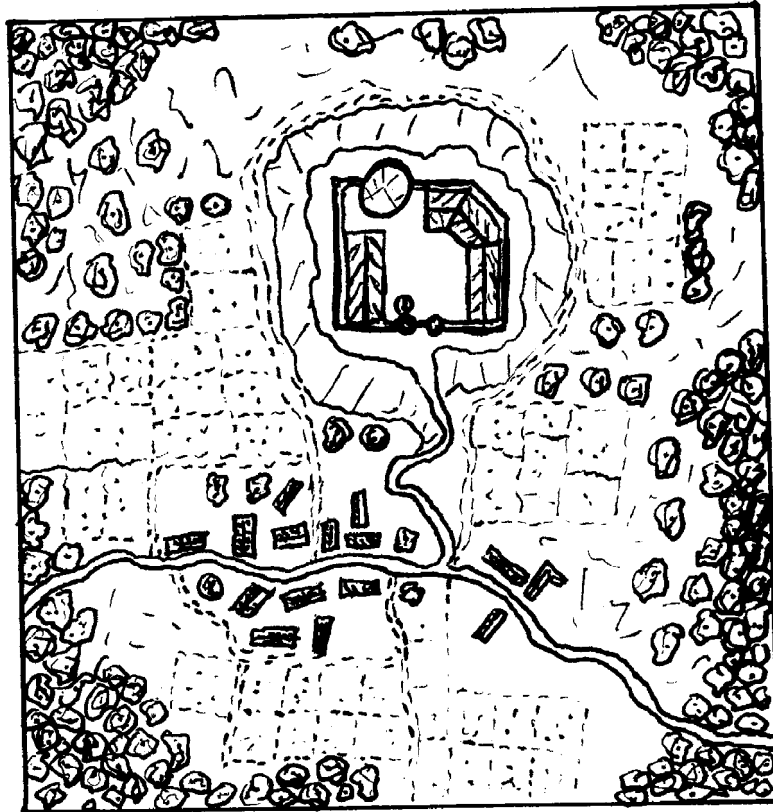
(Auszug aus *Die Geschichte der Burg und Barone von Tannenfels*)

Der Baron Robak von Tannenfels

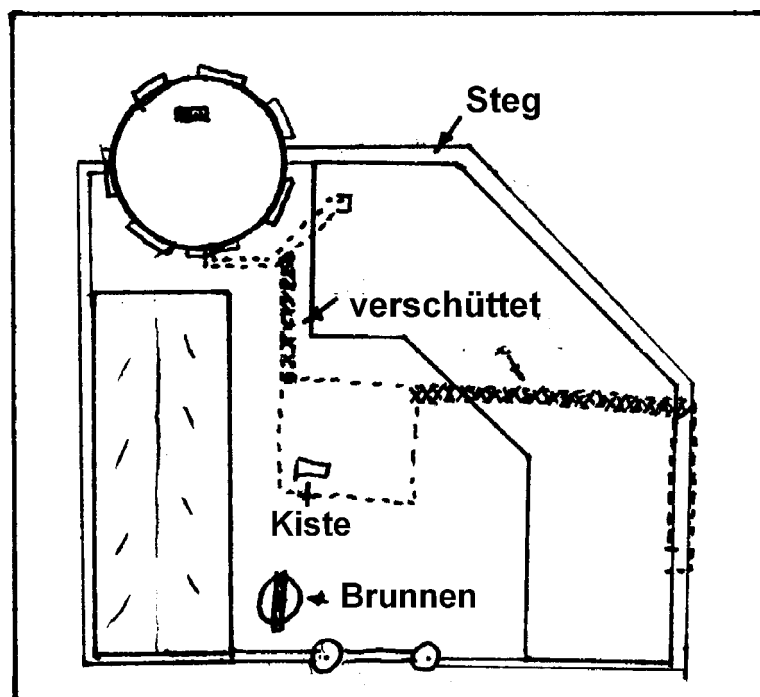
Der Baron Robak von Tannenfels lebte etwa 200 v.Hal auf Burg Tannenfels. Er wurde bekannt durch seine immense Goldgier. Er unterschlug Steuern, die dem Kaiser gehörten und ließ seine Untertanen immer mehr Abgaben entrichten, so daß diese hungern mußten. Irgendwann kam es allerdings so wie es kommen mußte. Die Steuereintreiber wurden aufmerksam und überführten den Baron, der aber durch seinen Selbstmord der weltlichen Gerichtsbarkeit entkommen konnte. Er hinterließ einen Sohn, der fortan die Geschicke der Baronie leitete. Dieser hatte von den Geschäften seines Vaters nichts gewußt.

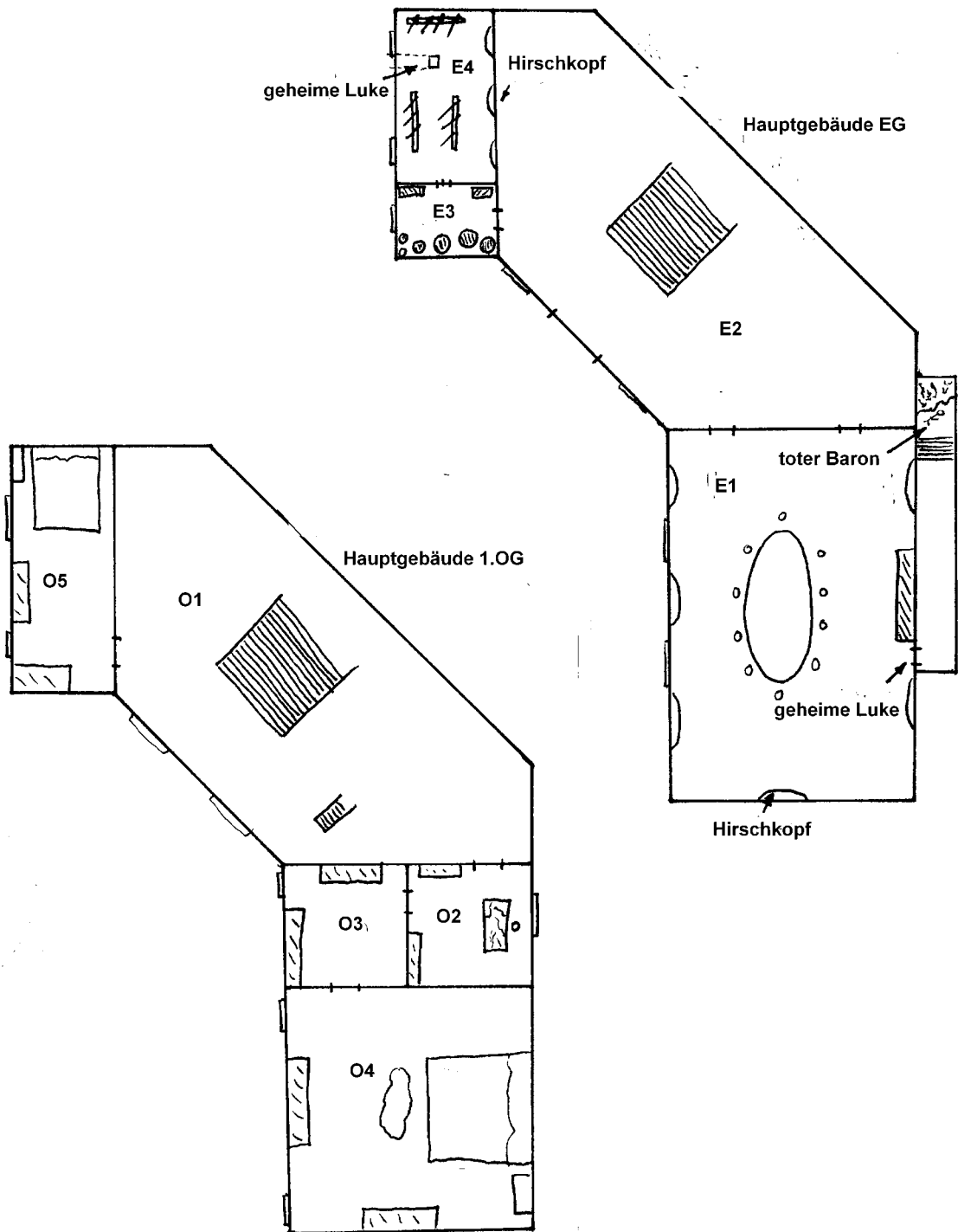
Auch wußte niemand, wo der gierige Baron die beiseite geschaffnen Dukaten versteckt hatte. Man munkelt, daß es unter der Burg ein Tunnelsystem geben soll, in dem Robak von Tannenfels das Geld versteckt hatte. Auch sagt man, daß dieses Tunnelsystem drei Eingänge gehabt haben soll.. Es wurde allerdings nie ein Hinweis oder Eingang zu diesem Tunnel gefunden.

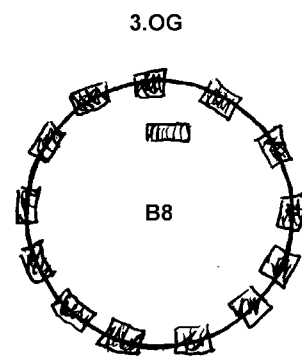
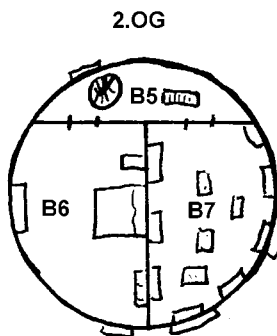
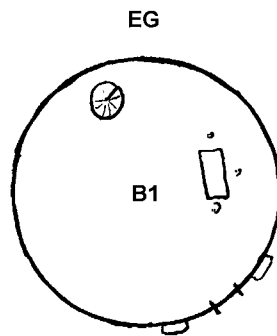
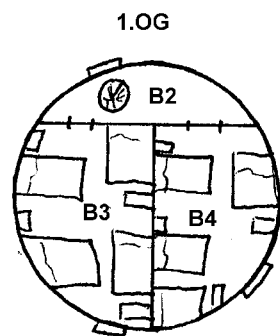
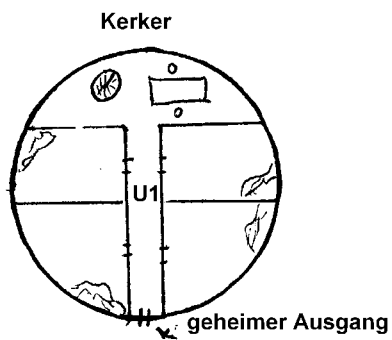
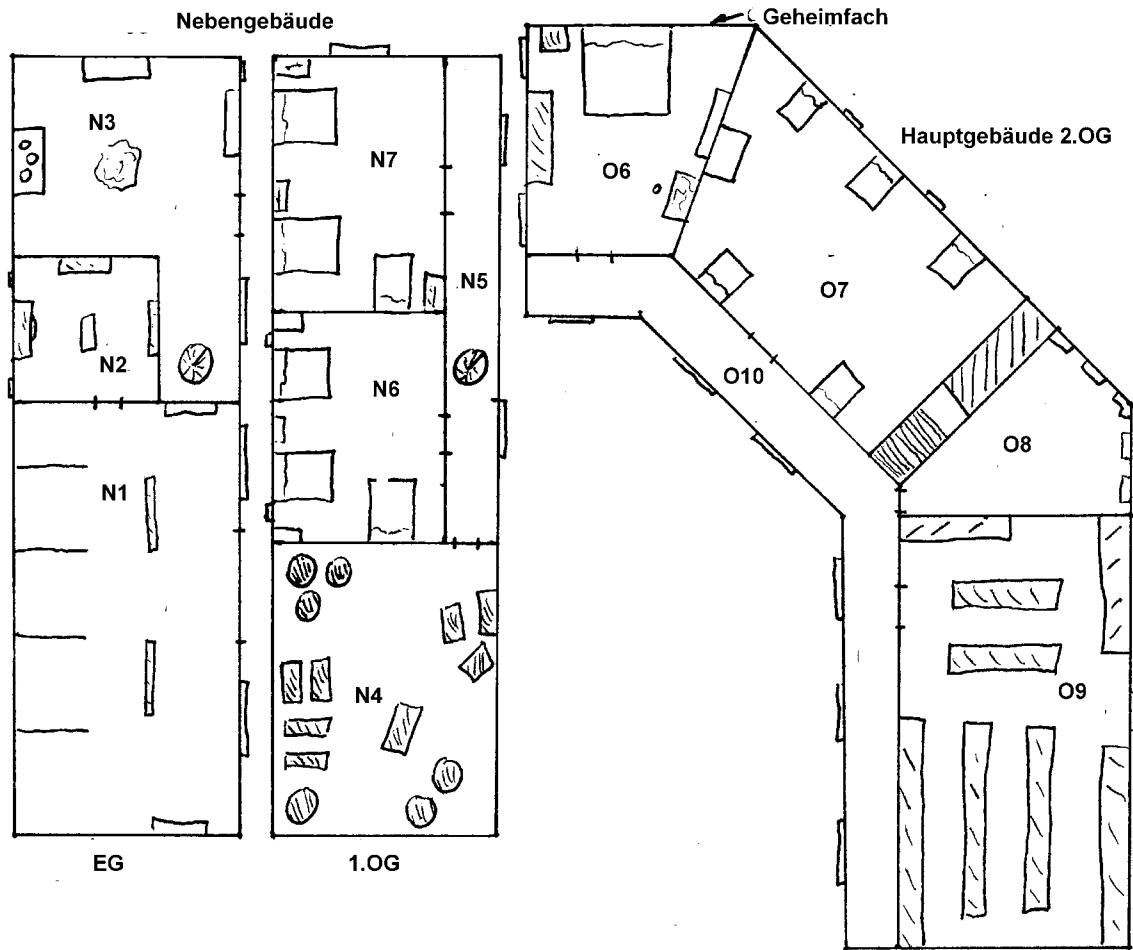
Burg Tannenfels und Dorf Tannenwald



Das Tunnelsystem unter der Burg







Der Burgfried