

ERFAHRUNGSSTUFEN

1-5

ABENTEUER 1

Niemandsland

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 2-5 Helden



Gruppen-Abenteuer

Niemandsland



Niemandsland

von
Simon Sakowski

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 2-6

Für den Meister und 2-5 Helden ab 14 Jahren

Mit bestem Dank an Bina und Elias
weil sie meine meisterliche Willkür ertragen und
dieses Abenteuer als Erste durchlebten.
Auf weitere aventurische Samstag-Abende.

Alle Texte, Karten und Illustrationen © 2007 by Simon Sakowski, Troisdorf

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung des Autors veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügung Stellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf es jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden. Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, beim Autor.

»DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions bzw. Ullises Medien & Spiel Distributions GmbH, Waldems. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge* und zur Welt *Aventurien*. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen

Inhalt

Vorwort	5
Das Abenteuer im Überblick	6
Der Auftrag	7
Ein Gewaltmarsch ins Grenzland	8
Tag 1	8
Tag 2	9
Tag 6	10
Tag 7	11
Die Koboldin	12
Wieder in Freiheit	13
Der nostrische Grenzposten	13
Duglims Schmiede	13
Beim Köhler	14
Jolara, die Kräuterfrau	15
In Rodenroth	16
Der Kramladen	16
Bauernhof von Josan Fannrich	17
Die Taverne „Am Waldrand“	17
Die Burgruine	18
Räume der Allerburg	19
Erdgeschoss	20
1. Stockwerk	22
2. Stockwerk	23
3. Stockwerk	24
4. Stockwerk	24
Untergeschoss	24
Die Wassermühle	25
...und zurück	26
Anhang I - Wichtige Persönlichkeiten	28
Paglim	28
Die Koboldin	28
Duglim	29
Jolara	29
Tamelia	30
Werte für andergastische/nostrische Soldaten	30
Anhang II - Karten und Pläne	31
Übersichtskarte Niemandsland	31
Paglims Karte - Duglims Schmiede	32
Taverne „Am Waldrand“	33
Die Allerburg	34

Vorwort

Das vorliegende Abenteuer ist ein wenig an klassische Computer-Adventures wie Simon the Sorcerer angelehnt. Daraus ergibt sich eine als solches nicht unbedingt tolle Geschichte (mit Tiefgang) die das aventurische Leben schreibt. Die Handlung mag deshalb dem ein oder anderen vielleicht etwas unrealistisch erscheinen. Zudem werden die Helden an einen klaren roten Faden angeleitet, haben aber hoffentlich (gerade deshalb?) viel Spaß. Mir haben als Spieler jedenfalls die Abenteuer großen Spaß bereitet, wo ich nicht lange rätseln musste, wo die Geschichte hinführt. Auf dieser Basis konnte ich dann den Helden ausspielen und meine Lösungswege suchen. Niemandland ist ein bisschen wie ein Dungeon-Abenteuer ohne (Endlos-)Dungeon, mit dem Vorteil, ohne viel Vorbereitung spielbar zu sein.

Das Abenteuer ist auf (das gute alte) DSA3 ausgelegt, und von eigentlich jeder (Anfänger-)Heldengruppe zu spielen. Magiebegabte Helden sind zur Bewältigung nicht notwendig.

Die Karten und Pläne können alle, zum rechten Zeitpunkt, von den Spielern eingesehen werden. In die Karten und Pläne haben sich leider kleine Fehler (im Sinne von: Es fehlt was) eingeschlichen, deren Behebung in keinem Verhältnis zur relativen Bedeutungslosigkeit der betreffenden Stelle stehen

würde. Ich bitte um Nachsicht. Aufgrund meiner Unfähigkeit, Lebewesen bildlich darzustellen, habe ich mich in meinen Zeichnungen auf die Darstellung von örtlichen Gegebenheiten beschränkt.

Unsere Gruppe spielte das Abenteuer anknüpfend an „Als Zeichen der Würde“ von Martin Zimmermann (herunterzuladen bei orkenspalter.de), dessen Ortschaft habe ich jedoch auf die andere Seite des Kosch verlegt und nur die wichtigsten Gegebenheiten übernommen (so entstand Zweieichen, der Ort in dem das vorliegende Abenteuer seinen Lauf nimmt).

Für Anhänger des Schwarzen Ohrs: Das Abenteuer ist garantiert Elfenfrei!

Viel Vergnügen!

P.S.: Noch ein persönliches, irdisches Anliegen: Pen&Paper-Rollenspiele haben nun einmal mit Papier zu tun. Für die Papierherstellung werden jedoch die letzten Urwälder der Nordhalbkugel gerodet. Tut mir den gefallen und gebraucht Umweltpapier (erkennbar am blauen Engel) und nutzt Papier sparsam und von beiden Seiten. Danke!

Das Abenteuer im Überblick (Meisterinformation)

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers Mitte Peraine eines fast beliebigen Jahres in Zweieichen (Nahe Angbar) und haben gerade dort ihr letztes Abenteuer zu Ende gebracht. Der zwergische Armbruster Paglim beauftragt die Gruppe, seinem Zwillingsbruder Duglim, einem Waffenschmied in dem kleinen Örtchen Bohlscheid im Nostrianischen Grenzland eine Armbrust zu bringen, mit der er sich gegen Konfiszierungen durch die nostrianische Armee wehren will.

Auf dem Weg dorthin werden die Helden im nostrianisch-anderergastischen Grenzland durch eine anderergastische Strassensperre kontrolliert und als Feinde Andergasts - sie transportieren eine Waffe in Feindesland – gefangengenommen und zum Tod durch eben diese verurteilt. Eine Koboldin bietet sich zur Befreiung an, wenn die Helden ihr ein Neugeborenes besorgen.

Nach dem sie, mit oder ohne Koboldhilfe, frei sind, und die Armbrust (nicht jedoch ihre Waffen) zurückerhalten haben, machen sie sich auf zum Zwerg. Diesem übergeben sie die Armbrust. Er kann die Helden auch mit ordentlichen Waffen ausrüsten, wenn sie Kohle für sein Schmiedefeuer organisieren. Der Köhler hat seit Wochen eine Lieferung ausstehen. Bis dahin kann er ihnen einige wenige Waffen borgen.

Die Helden machen sich zum Köhler auf, und stellen fest, dass dieser wegen eines Waldschrates

seiner Arbeit nicht nachgehen kann. Er bittet die Helden um Hilfe. Die Helden bekämpfen den Waldschrat und werden dabei jedoch teils schwer verletzt.

Eine „heilkundige Kräuterfrau“ (sprich Hexe), kann die betroffenen Helden zusammenflicken, bittet diese jedoch, als Bezahlung ihrer Künste, nach ihrer Schülerin Tamelia zu schauen, die ins Dorf gegangen ist, um Besorgungen zu machen. Im Dorf erfahren die Helden, dass die junge Hexe zur Mühle unterwegs ist, da die Müllerin ein Kind bekommt und in den Wehen liegt.

Auf der Suche nach Tamelia werden die Helden von anderergastischen Truppen entdeckt und verfolgt. Sie können sich jedoch in eine alte, verlassene Burg retten, sind jedoch darin eingeschlossen. In der Nacht spukt es in der Burg. Der Geist verzehrt sich nach einem Schwert und er kann nicht ruhen bis es zerstört ist. Wenn die Helden es zerstören, verspricht er ihnen einen Geheimgang aus der Burg zu zeigen.

Die Helden schleichen aus der Burg und erreichen später die Mühle. Die Müllerin ist bei der Geburt gestorben, ihr Mann tot und so ist das (rothaarige) Kind ein Waise. Die Hexe kann das Kind nicht nehmen, aber die Koboldin. Die Helden begleiten die Hexenschülerin nach Hause, holen beim Köhler die Kohle ab, gehen zur Zwergenschmiede und kriegen Waffen und Abenteuerpunkte.

Der Auftrag

Meisterinformationen

Die Helden befinden sich in dem kleinen Dorf Zweieichen, etwa eine Tagesreise nordwestlich von Angbar. Die Bevölkerung lebt von Wäldern und Feldern der Umgebung sowie den Durchreisenden. Richtung Angbar, Gratenfels oder in die Breitenau. In dem Ort gibt es einen Kramladen, der allerlei aber lang nicht alles führt, einen Schmied, einen Armbrustbauer (s.u.) sowie die Taverne „Unter den Eichen“, in der sich die Helden befinden.

Allgemeine Informationen

Es ist spät geworden. Das Feuer ist weitgehend heruntergebrannt und glimmt im Kamin der Taverne. Außer dem knacken und knistern der Glut ist nichts zu hören. Außer euch ist niemand mehr da, sogar der Wirt ist bereits schlafen gegangen. Es war ein langer Abend, viel Bier ist eure Kehlen hinuntergeflossen und etliche Male musstet ihr die Geschichte eures letzten Abenteuers erzählen. Ihr habt die Anerkennung der Dörfler genossen und euch ein wenig wie die Helden gefühlt, von denen die Barden singen.

Das soll euer Leben werden, eine kleine Gruppe Wagemutiger, die ihre Klängen mutig der Gefahr entgegenstreckt und die eines Tages in die Verse der Sangesmänner Einzug hält. Doch davon seit ihr noch weit entfernt, kein Geschichtsschreiber würde Interesse an euren Taten haben. Ob es überhaupt jemanden, außer den paar Dörflern hier, gibt, der euch beauftragen würde...?

Euren Gedanken hinterherhängend verglimmt die letzte Glut. Zeit sich zur Ruhe zu legen. Ihr wollt euch gerade aufraffen, als ihr schnelle Schritte vor der Taverne vernehmt. Nur Augenblicke später fliegt die Tür auf.

Ein Zwerg steht in der Tür, nach Luft ringend sieht er sich um. „Ich sah noch Licht“ jappst er.

Spezielle Informationen

Es handelt sich um Paglim, einen zwergischen Armbrustbauer aus dem Dorf. Er hat in tage(undnächte)langer Arbeit eine Repetierarmbrust für seinen Zwillingbruder Duglim gebaut. Dieser betreibt eine Waffenschmiede in Nostrina, nahe der andergastischen Grenze. Vor einigen Tagen sandte er eine Eilbotschaft an seinen Bruder, die besagte, dass er dringend eine geeignete Waffe brauche, um sich vor Konfiszierungen durch die nostrianische Streitmacht zu schützen. Paglim sucht jetzt eine

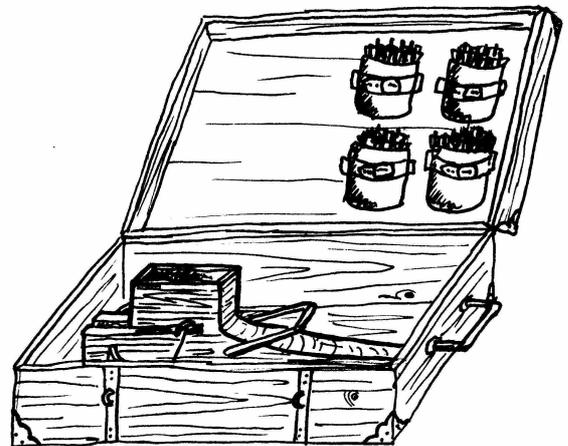
Gruppe, die auf schnellstem Wege die Armbrust durch Andergast hindurch zu seinem Bruder transportiert und schützt. Er bietet pro Kopf 3 Dukaten (lässt sich bis auf 5 hoch handeln, ist aber ein sturköpfiger Feilscher mit zwergischer Goldgier. Aber es muss schnell gehen, und für seinen Bruder...)

Allgemeine Informationen

Mit flinken Schritten geht Paglim vor euch her über den mondbeschienenen Dorfplatz. Ihr habt fast Mühe mit ihm Schritt zu halten. Eilig verlasst ihr den Ort. Nach einigen Dutzend Schritt seht ihr schwachen Lichtschein aus einem gedrungenen, steinernen Gebäude. Nur wenig später stemmt der Zwerg die schwere Eichenholztür auf und ihr betretet die Werkstatt, in der ihr gerade noch aufrecht stehen könnt. Es herrscht eine sympathische Unordnung in dem dunklen Raum, Sehnen, Schäfte und Wurfarne finden sich an den Wänden, das Werkzeug liegt über die Werkbänke verteilt.

Spezielle Informationen

Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes liegt eine, auf zwergengröße angepasste Repetierarmbrust.



Allgemeine Informationen

Paglim verstaut die Waffe zusammen mit gut fünf Dutzend Bolzen in einer eisenbeschlagenen Holzkiste und drückt euch euren Lohn und eine Wegskizze in die Hand. „Eilt so schnell ihr könnt, und nehmt euch in Acht vor der nostrianischen Armee.“, warnt er euch zum Abschied. „Angrosch mit Euch.“

Der Gewaltmarsch ins Grenzland

Meisterinformationen

Der Marsch bis in das nostrianische Grenzland dauert etwa eine Woche. Im Weiteren werden nur die ersten und letzten zwei Tage des Marsches. Im ersten Teil des Marsches quält die Helden vor allem die Anstrengung eines Eilmarsches in Kombination

mit Übermüdung. Schließlich brachen die Helden todmüde mitten in der Nacht auf. Die letzten Tage des Marsches stellen den eigentlichen Beginn des Abenteuers dar.

Allgemeine Informationen

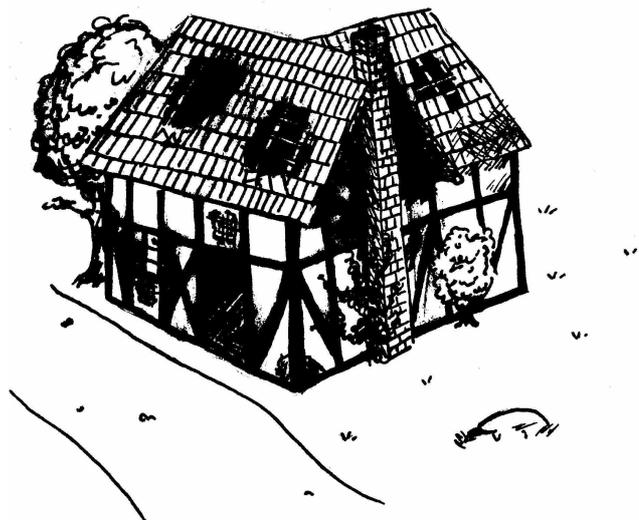
Eure Schritte hallen knirschend auf der unbefestigten Straße in die Dunkelheit. Die milde Luft und die gespannte Erwartung des nächsten Tages lässt alle Müdigkeit von Euch abfallen. Ihr schreitet weit aus und lasst bis zu den ersten Anzeichen der Dämmerung einige Meilen hinter Euch.

Meisterinformationen

Die Helden täten gut daran, trotzdem zunächst zu rasten. Wenn sie dies jedoch nicht explizit erwähnen, und somit die nächsten Tage problemlos überstehen sollten, lesen Sie weiter vor.

Allgemeine Informationen

Der Morgennebel zieht auf und hüllt alles um euch in ein nasskaltes grau. Ihr spürt wie Eure Glieder schwerer und schwerer werden und die Augen euch zufallen wollen. Ist es so kalt geworden oder lässt euch die weiter Aufsteigende Müdigkeit zittern?



Spezielle Informationen

Es scheint ein sonniger, frühlingshafter Tag zu beginnen.

Sollten die Helden nun nach einem Rastplatz Ausschau halten, findet sich ein kleines, verlassenes und halb zerfallenes Haus am Wegesrand. Dort ist nichts weiter zu finden, abgesehen von

1. Tag

Lagermöglichkeiten aus staubigem Stroh in dem kleinen, ehemaligen Stall.

Meisterinformationen

Jetzt schlagen die Helden hoffentlich ihr Lager auf. Ansonsten ist jede Probe, die die Helden ablegen müssen (auch Attacken und Paraden) bis zum nächsten mind. sechsständigen Schlaf um 5 Punkte erschwert!

Allgemeine Informationen

Lautes Rumpeln und Fluchen reißt euch aus dem Schlaf. Wie spät ist es wohl schon, oder wie früh ist es noch? Ihr fühlt euch wie gerädert, als ihr matt vor das Haus tappt. Dort schimpft ein Mann derbe vor sich her, an seinem Ochsenkarren hat sich zur Rechten das massive Holzrad gelöst und liegt jetzt im Graben. Die Ladung, vor allem verschiedener Kohl und Porree, liegt auf dem Weg verteilt.

Meisterinformationen

Durch das unsanfte Wecken und den kurzen Schlaf, Prajos Antlitz zeigt sich noch nicht lange am Himmel, sind alle Proben der Helden (auch Attacken und Paraden) bis zum nächsten, mind. sechsständigen Schlaf um drei Punkte erschwert.

Allgemeine Informationen

Gegen Mittag knurren Eure Mägen laut. Durch den eiligen Aufbruch hattet ihr keine Gelegenheit, euch für den Marsch zu verpflegen.

Spezielle Informationen

Den nächsten Ort ist nach drei Stunden Fußmarsch am Nachmittag erreicht, kann ein norbardischer Pelzhändler auf Anfrage mitteilen.

Etwa sechs Meilen, bevor die Helden die Ortschaft erreicht haben, werden die Helden von einer handvoll (*Anzahl der Helden + 1*) Räuber recht plump überfallen. Diese halten die Kiste offenbar für einen Schatz und fordern die Herausgabe der selbigen.

Der Anführer warnt die Helden, auf den umliegenden Bäumen Bogenschützen verteilt zu haben. Wer eine unbedachte Bewegung mache, oder sogar zur Waffe greife, habe einen wohlgezielten Pfeil in der Stirn, droht er. In Wahrheit hat er einen Bogenschützen in einem Baum der zum Beweis einen Pfeil abfeuern kann (Fernkampfwert 12). Diese Lüge können die Helden mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +5 aufdecken)

Werte der Räuber:

MU 11; **AT** 10; **PA** 8; **LE** 30; **RS** 1; **TP** 1W+3 (Säbel, Beile); **AU** 42; **MR** -2

Die Räuber fliehen, sobald ihre LE unter 10 gefallen ist bzw. sie in der Unterzahl sind.

Meisterinformationen

Die Helden müssen sich entscheiden, hungern bis zur Ortschaft (noch einen Punkt Abzug auf alle Proben) oder irgendwie Nahrung besorgen (jagen, vom Feld klauen, sammeln) und damit wertvolle Zeit verlieren. In der Ortschaft besteht bei den Bauern die Möglichkeit (teuer aber ordentlich) Proviant einzukaufen (Brot, Wurst, Räucherschinken, Käse, Kohl, schrumpelige Lageräpfel und -möhren und (noch teurer) Trockenobst und Fleisch. Die Helden könnten auch über Nacht bleiben, würden aber weitere wertvolle Zeit verlieren, da bis zum Abend noch einige Stunden marschiert werden könnte.

Egal wo die Helden übernachteten, jeder Held der sechs Stunden am Stück schläft, kann seine Abzüge wieder abbauen. Es kann jedoch nicht regeneriert werden! In der Nacht passiert nichts, wenn die Helden also Wachen aufstellen...Pech gehabt.

2. Tag

Allgemeine Informationen

Schon früh seid ihr wieder auf den Beinen. Die Morgensonne taucht die Gipfel der Koschberge in goldenes Licht. Ihr zieht weiter durch die hügelige Landschaft aus Wäldern und Wiesen auf schlechten Wegen entlang. Ihr hofft, gegen Mittag die Ange zu erreichen. Dort, so hat man euch berichtet, seien die Wege wieder besser und ihr könntet gegen Abend bis zur Auermündung gelangen.

Allgemeine Informationen

Am späten Vormittag habt ihr euch zu einer kurzen Rast in den weitläufigen Auen der Ange niedergelassen. Schweigend kaut ihr eure Brote, während ihr im Gras sitzend, die müden Beine von euch gestreckt, eure Blicke über das wogende Schilf wandern lasst. Plötzlich wirst du, (*Name des Helden*), von irgendetwas hart am Kopf getroffen.

Spezielle Informationen

Der getroffene Held nimmt 1W6 SP hin. Wenn die Helden suchen, können sie eine Bleikugel im Gras finden. Mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* sind im Schilf Bewegungen auszumachen.

Meisterinformationen

Es handelt sich um die Kugel eines Schneppers, deren Flugbahn eher zufällig mit dem Kopf des Helden kreuzte. Sie stammt von einem Hügelzweig, der in den Auen der Ange auf Entenjagd ist und sich im Schilf versteckt hält. Die Helden hat er noch nicht bemerkt. Der Zwerg wird sich nicht auf einen eventuellen Kampf mit den Helden einlassen, zumal er kein guter Kämpfer ist. Fluchen und Zetern kann er jedoch meisterhaft. Er ist jedoch eigentlich ein netter Kerl und Genusszwerg durch und durch, wie man aus seinem stattlichen Bauch ableiten kann.

Allgemeine Informationen

Nach Einbruch der Dunkelheit, die Praiosscheibe ist früh hinter den Koschbergen verschwunden, erreicht ihr die Weggabelung an der Auermündung. Hier findet sich auch das „Fährhaus“, ein kleines aber gemütlich wirkendes Gasthaus direkt an der Fähr.

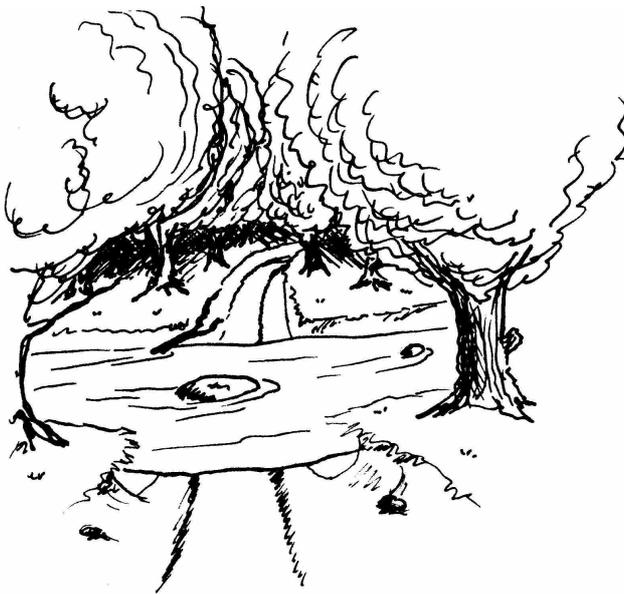
6. Tag

Allgemeine Informationen

Eure Füße und Beine schmerzen, eure Kleidung ist staubbedeckt und das Schuhwerk geschunden. Wenigstens das Wetter war euch bislang hold, was sicherlich auch dem Kosch zu verdanken war, dessen Gipfel Wolken und Schauer abhielten. Mittlerweile habt ihr die nördlichen Ausläufer des Gebirges umgangen und die andergastische Grenze passiert. Jetzt marschiert ihr in südwestlicher Richtung durch die schattigen Wälder, um morgen Abend in Bohlscheid ankommen um die lästige Kiste zu übergeben. Am Nachmittag führt der Weg unvermittelt in einen breiten, schnell fließenden Bach.

Spezielle Informationen

Der Bach ist etwa 5 Schritt breit und (geschätzt) einen Schritt tief. Aus seiner Mitte erhebt sich ein Fels etwa 1 Spann aus dem Wasser. Der Bach hat vor einigen Tagen enormes Hochwasser geführt (was die Helden anhand der ausgespülten Uferböschung mithilfe einer Probe auf *Wildnisleben* feststellen können)



Meisterinformationen

Beim Hochwasser, bedingt durch die frühjährliche Schneeschmelze in den Koschbergen, wurde die einfache Holzbrücke, die über den Fluss führte, weggerissen. Das Hochwasser ist seitdem zurückgegangen, der Bach führt aber immer noch verhältnismäßig viel Wasser.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Bach zu queren:

- Die Helden fällen einen **Baum** über den Bach, wenn sie über eine Axt verfügen. Dafür ist eine Probe auf *Wildnisleben* +3 erforderlich, damit der Baum in die gewünschte Richtung fällt.

- Die Helden **durchwaten** den Bach. Dafür ist jeweils eine *Körperkraftprobe* +2 und eine *Gewandtheitsprobe* nötig. Für den Helden mit der Kiste sogar eine *KK-Probe* +6 (kann auch auf zwei Helden verteilt werden), damit es die Kiste und die Helden nicht fortreibt.

- Die Helden **springen** auf den Stein in der Mitte und von dort ans andere Ufer. Der erste Sprung erfordert eine Probe auf die *Körperbeherrschung* +5, um auf der kleinen Fläche (etwa 3x3 Spann) zielgenau zu landen. Misslingt die Probe, stürzt der Held ins Wasser. Dabei muss er mit einer *Gewandtheitsprobe* verhindern, mit dem Kopf an einem Stein anzuschlagen (das zöge W6 SP nach sich, bei einer 6 verliert der Held das Bewusstsein für W6 KR). Eine gelungene *Schwimmenprobe* ist erforderlich um das Ufer zu erreichen. Die Kiste kann mit dieser Methode nicht transportiert werden.

- Die Helden können sich gegenseitig an einem **Seil** sichern, die Proben fallen wie beim Waten aus. Bei Misslingen der Proben müssen die Helden eine *KK-Probe* +4 bestehen (Zuschlag kann mehrere Helden aufgeteilt werden) um den Helden an Land zu ziehen. Sie können auch ein Seil über den Bach spannen, an dem sie sich festhalten. Wenn sie den Fluten beim durchwaten dann nicht standhalten, müssen sie eine *KK-Probe* +4 bestehen, um sich am Seil halten und zum anderen Ufer hangeln zu können. Die Kiste kann auch mit dem Seil über den Bach gezogen werden (*KK-Probe* wie bei Heldenbergung). Sie, werter Meister, rollen den W20: bei einer 18 und 19 wird die Kiste bei der Kollision mit einem Stein so beschädigt, dass zwei Dutzend Bolzen aus der Kiste fallen und den Bach hinuntertreiben, bei einer 20 trifft die Kiste so ungünstig auf einen Stein, dass der Deckel aufspringt und der gesamte Inhalt in den Fluten davon treibt.

Allgemeine Informationen

Nur wenig später seht ihr die ersten Spuren des ewigen Krieges zwischen Nostria und Andergast. Ihr durchquert ein verlassenes, halb niedergebranntes Dorf.

Meisterinformationen

Es gibt nichts zu sehen, Leute! Bitte gehen Sie weiter!

Allgemeine Informationen

Schließlich beginnt es zu Dämmern und es wird zunehmend kühler in den schier endlosen Wäldern

Spezielle Informationen

Einen geeigneten Lagerplatz finden die Helden (mittels einer *Wildnisleben*-Probe) etwas abseits des Weges.

Unter einer gewaltigen Eiche mit weit ausladenden Ästen finden sich sogar einige essbare Pilze (*Pflanzenkunde*), moosiger aber trockener

Untergrund bietet sich den müden Gliedern als Schlafstätte an.

Meisterinformationen

Die Nacht verläuft ereignislos

7. Tag

Allgemeine Informationen

Das Gezwitscher der Vögel weckt euch noch in der Dämmerung. Ihr fühlt euch frisch und erholt. Boron scheint gut über euren Schlaf gewacht zu haben. Nach einem kurzen Morgenmahl packt ihr eure Sachen zusammen und begeben euch wieder auf den Weg. Gegen Mittag trifft ihr hinter einer Wegbiegung auf eine Wegsperre. Die grüne Eiche auf silbernem Grund weist sie als andergastisch aus. Zwei der wachhabenden Gardisten winken euch heran und kommen euch einige Schritte entgegen.

Spezielle Informationen

Einer der beiden ist hochgewachsen, schlaksig und blond, der andere gedrungen, dunkelhaarig und bärtig. Sie sind mit Hellebarden bewaffnet und tragen außerdem Säbel an der Seite. An der Schranke befinden sich weitere fünf Gardisten, die mit Säbeln bewaffnet sind. Durch einige Bäume hindurch kann man rechts des Weges ein Zeltlager der Anergaster sehen. (Werte im Anhang)

Meisterinformation

Die hier stationierte Garnison ist dreißig Mann stark. Davon halten sich immer fünfzehn am Lager und der Grenzschanke auf, die restliche Truppe patrouilliert und kundschaftet in der Umgebung.

Allgemeine Informationen

„Seid begrüßt“, spricht euch dickere, bärtige an. „Wir möchten Euch nicht lange aufhalten, haben jedoch Befehl, jeden zu kontrollieren, der gewillt ist die Grenze Anergasts zu überschreiten.“

Spezielle Informationen

Gefragt wird nach dem Grund und dem Ziel der Reise. Außerdem wollen sie das Gepäck, insbesondere die Kiste, näher unter Augenschein nehmen und durchsuchen.

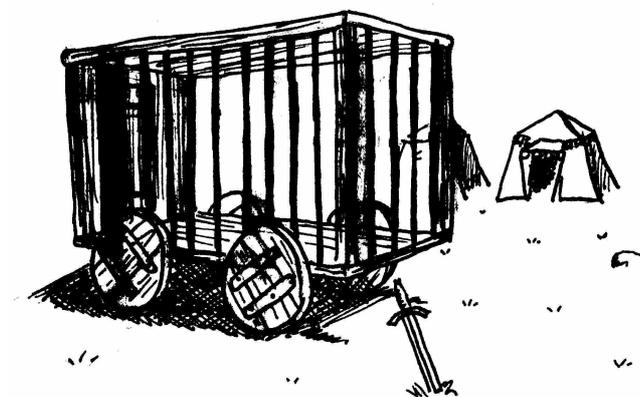
Meisterinformation

Sobald die Gardisten erfahren, dass die Helden eine gefährliche Waffe in Feindesland transportieren wollen, werden die Helden wegen Hochverrats an

de andergastischen Krone inhaftiert. Die Gardisten lassen ab diesem Zeitpunkt nicht mehr mit sich diskutieren. Ihre Argumente (etwa „Die Armbrust ist für Zwerge gefertigt!“, „Die soll gegen die nostrianische Armee eingesetzt werden!“,...) können sie sich zum Verhör durch den Hauptmann aufsparen, werden sie belehrt. Sollten sich die Helden mit Waffengewalt zur Wehr setzten, eilen zunächst die fünf Gardisten von der Schranke, schließlich auch acht weitere aus dem Lager zur Hilfe. So sollte es für die Helden keine Gelegenheit geben, der Gefangennahme und Konfiszierung der Armbrust sowie ihrer Ausrüstung, Geldbestände und Waffen zu entgehen. Die Helden werden schließlich eingesperrt, ein offenkundig magiebegabter Held wird mit zusätzlichen Eisenfesseln versehen (+5 auf jeden Zauber)

Allgemeine Informationen

Verflucht! Da haben euch diese andergastischen Hinterwäldler tatsächlich gefangen genommen. Missmutig und vor Wut kochend sitzt ihr in einem Gefängnis auf Rädern und schaut durch die massiven Eisenstangen auf das Lager der Armee. Holzköpfe! Das passiert wenn man tagein, tagaus nur von Bäumen umgeben ist. Immer wieder verhöhnen euch vorbeigehende Gardisten und werfen euch spottende Blicke zu.



Spezielle Informationen

Der vierrädrige Wagen steht inmitten des Zeltlagers. Boden und Decke bestehen aus massiven Steineichenbohlen, die Gitterstäbe aus Eisen. Nur das Heck des Wagens bildet eine Wand mit einer Tür darin, beides ebenfalls aus Steineiche gefertigt. Neben dem Schloss versperrt ein dicker Riegelbalken die schmale Tür. Beides ist ohne Hilfsmittel nicht zu öffnen. Die Helden können beobachten wie Teile ihrer Waffen und Ausrüstung unter den Soldaten verteilt werden, der Rest wird achtlos beiseite geworfen. Die Kiste mit der Armbrust wird in das kleine Zelt am Eingang geschleppt.

Allgemeine Information

Ein blonder, kräftiger Hüne mit Schnauzbart und einem Schwert an der Seite tritt an den Käfig heran und mustert euch. „Ich bin Robodan Nikolas Eichflößer, Hauptmann der 9. Einheit der

andergastischen Armee. Euer Vergehen ist zutiefst schändlich und Verrat am König selbst. Deshalb werdet ihr morgen Mittag, wenn das Auge Praios am höchsten steht und die Missetäter blenden möge, mit der Waffe, die ihr in Feindesland zu schmuggeln gedachtet, hingerichtet. Lang lebe Andergast!“ Ohne euch eines weiteren Blickes zu würdigen, tritt er ab.

Meisterinformationen

Die Helden werden vermutlich weiter versuchen, einen Ausweg aus dem Käfig zu finden. Jedoch ist der Wagen mitten im Lager von drei Seiten einsehbar. Befreiungsversuche bleiben daher nicht unbemerkt, so dass die Gardisten beschließen, einen Wachmann für die Helden abzustellen, der sie ständig im Auge hält. Nachdem die Helden Abends etwas Hafergrütze und Wasser durch das Gitter geschoben bekommen, bleibt ihnen nicht viel übrig, als sich schlafen zu legen.

Die Koboldin

Allgemeine Informationen

Der Geruch von Rosen und Frühlingsblumen steigt euch in die Nase. Ihr hört Vögel zwitschern und Bienen summen und die warmen Strahlen der Praiosscheibe kitzeln euch auf der Nase. Verwundert schlagt ihr die Augen auf und starrt direkt in blauen Himmel. Ihr schaut euch um und seht euch inmitten einer großen, blumigen Wiese sitzen. In einiger Entfernung spielen einige Einhörner verstecken, während ein alter Drache am Waldrand sitzt und eine Pfeife raucht. Eine winzige Fee flattert heran und schwebt in der Luft vor euch. Sie schnippt mit den Fingern. PLOPP! Die Wiese, die Einhörner, der Drache...alles löst sich blitzschnell auf und hinterlässt einen flimmernden Abdruck in euren müden Augen. Ihr sitzt in dem Käfigwagen, nur die Fee ist noch da, allerdings misst sie jetzt etwa drei Spann, hat einen großen Kopf, abstehende, große Ohren und flattert mit Libellenflügeln im Schneidersitz sitzend vor euren Augen herum und kichert. „Ihr solltet mal eure Gesichter sehen, ihr schaut drein wie die Schafe. Blökt ihr auch so?“ giggelt sie leise.

Spezielle Informationen

Die Gestalt stellt sich als „Andulia Andopola Andiliaris von Andagastien am Andersrumm“ vor. Die Helden sollen sie, laut ihrem Befehl, entweder mit vollem Namen am Anfang oder mit „Eure Königlichkeit“ und Knicks/Verbeugung am Ende eines an sie gerichteten Satzes ansprechen. Sie

berichtet sie könne nicht ertragen, dass in ihrem Namen, als wahre Königin Andagastiens, ein Urteil über die Helden gefällt wird, ohne sie zu fragen. Sie schlägt vor, die Helden gehen zu lassen, wenn diese ihr binnen eines Mondes ein Neugeborenes bringen würden.

Meisterinformationen

Die Koboldin hat den wachhabenden Gardisten einschlafen lassen und ihn dann in eine unmögliche Stellung modelliert. Anschließend hat sie mit einer Illusion die Helden geweckt.

Wenn die Helden auf ihr Angebot eingehen, wird die Koboldin die Stangen des Käfigs in Zuckerstangen verwandeln. Außerdem zieht sie eine kleine Kiste aus der Schürzentasche und stellt sie auf den Boden des Wagens. „Ich denke, die kann ich euch auch noch geben, in meiner königlichen Gutherzigkeit...“ piepst sie und flattert durch die Stäbe davon. Die Kiste (der Armbrust) wächst anschließend auf die ursprüngliche Größe heran.

Sollten die Helden nicht auf die Forderungen eingehen, wird die Koboldin verschwinden. Allerdings schläft die Wache weiter, so dass den Helden eine Flucht gelingen sollte. Sie können zum Beispiel mit einem Stecken die Schlüssel des schlafenden Wächters stehlen oder mit einem Brei-Löffel versuchen das Schloss zu knacken. Diese Möglichkeit macht das Abenteuer weniger reizvoll und die Helden sollten ihre Situation ausweglos genug finden. Allerdings ist eine Hinrichtung wegen

solcher Kinkerlitzchen auch nicht gerade ein Heldentod.

Die Helden können für die Armee unbrauchbare Ausrüstungsgegenstände (Magierstäbe, Seife, u.ä.

Tand...) zurückerobern (Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken*)

Wieder in Freiheit

Allgemeine Informationen

Auf leisen Sohlen schleicht ihr euch durch die tiefschwarze Nacht aus dem Lager der andergastischen Armee. Endlich wieder frei, es war denkbar knapp. Wenn diese Koboldin nicht gewesen wäre...bald wäret ihr auf den Schwingen Golgaris in Borons Hallen eingezogen. Aber wie konnte diese Koboldin derart abartiges von euch fordern? Was würde geschehen wenn ihr dieses seltsame Wesen betröget?

Ihr eilt auf dem Weg entlang um möglichst schnell Abstand zum andergastischen Lager zu gewinnen, bevor bei einem Wachwechsel euer Verschwinden bemerkt wird. Ihr habt noch nicht viel Weg hinter euch gebracht, als sich vor euch die Umrisse eines Dorfes abzeichnen.

Spezielle Informationen

Die Helden durchwandern Rodenroth, ein kleines Holzfällerdorf im Niemandsland zwischen Nostria und Anergast. Der Ort liegt ruhig am Rande des Waldes, für die Helden geht keine Gefahr von ihm aus. Ein kleiner Weg führt von hier Richtung Süden.

Der nostrische Grenposten

Allgemeine Informationen

Bald habt ihr den kleinen Ort wieder hinter euch gelassen und zieht einige Meilen weiter durch die tiefen Schatten des Waldes.

Doch was ist das? Wenige hundert Schritt vor euch ist der helle Lichtschein eines kleinen Feuers auf dem Weg auszumachen.

Spezielle Informationen

Es handelt sich um eine etwa 200 Schritt entfernte nostrianische Straßensperre, wie die Helden durch vorsichtiges Auskundschaften (*Sich verstecken -10*) feststellen könnten. Sie wird durch zwei nostrianische Soldaten bewacht. (Werte s. Anhang)

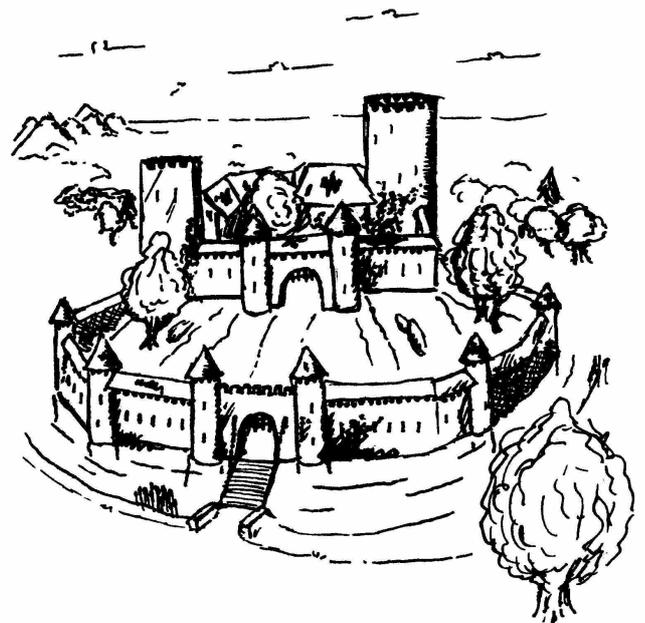
Meisterinformationen

Die Gruppe tut gut daran, Paglims Rat zu befolgen und sich von der nostrianischen Armee fernzuhalten. Sie sollten also die Wegsperre umgehen. Da ihr Zielort laut Paglims Beschreibung weiter südlich liegt, können die Helden dem Pfad in

Rodenroth folgen, der nach links in südwestlicher Richtung abzweigt. Sie können sich natürlich auch quer durch das Unterholz in Richtung Süden schlagen (*Orientierenprobe +10*).

Allgemeine Informationen

Im Morgengrauen zieht ihr an einer Burg vorbei, die sich auf einem Hügel über die Baumwipfel erhebt. Die Burg ist offenbar schon seit längerem verlassen worden, die Dächer sind teils eingefallen, Efeu wuchert über die Mauern. Die Zugbrücke in der äußeren Mauer am Fuß des Hügel überspannt den Wehrgraben, der durch einen Bach gespeist wird.



Spezielle Informationen

In der Burg ist außer auffliegenden Vögeln und weg huschenden Kaninchen keine Seele zu finden.

Meisterinformationen

Die Helden sollen die Burg an der Stelle schon einmal in Augenschein nehmen können. Sie werden sie später noch brauchen. **Beschreibung ab S. XY**

Duglims Schmiede

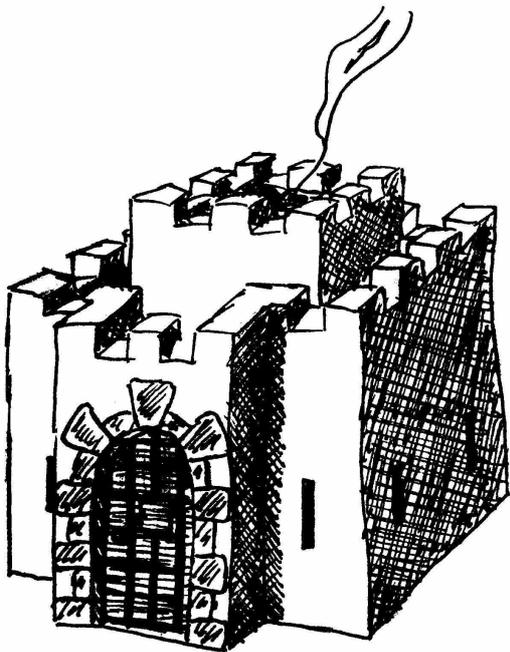
Allgemeine Informationen

Todmüde, abgeplagt und waffenlos erreicht ihr schließlich Bohlscheid. Der kleine Ort ist vom Krieg gezeichnet. Die Menschen sind ausgemergelt und müde, die nostrische Armee konfisziert

offensichtlich immer wieder Lebensmittel. Im Ort erhebt sich die Schmiede, wie sie Paglim euch beschrieben hat. Aus dunkelgrauem Stein erbaut, mit schmalen Schießscharten an Stelle von Fenstern und einem kleinen Wehrturm obenauf macht das einzige steinerne Gebäude im Ort den Eindruck einer Festung.

Ihr klopft an die schwere, mit vielen dicken Eisenbändern verstärkte Steineichtür in Zwergengröße. Keine Reaktion.

Ihr bollert kräftiger auf das massive Holz. Es dauert einige Augenblicke. Dann öffnet sich etwa auf Brusthöhe eine Luke in der Tür. „Wer da?“ ranzt euch eine energische Stimme an.



Spezielle Informationen

Wenn sich die Helden hinunter beugen blicken sie direkt auf die Spitze eines Bolzens der auf einer schweren Armbrust liegt. Dahinter guckt den Helden ein grimmiges, behelmtes Zwergengesicht entgegen. Sobald die Helden sich erklärt haben,

nimmt Duglim die Armbrust herunter, lugt noch einmal argwöhnisch durch die Klappe und öffnet dann die schwere Tür. Er bittet die Helden, schnell einzutreten und verrammelt die Tür wieder mit mehreren verstärkten Sperrbalken.

Allgemeine Informationen

Ihr könnt kaum aufrecht stehen, so niedrig ist die Decke in dem schmalen Gang, in dem ihr steht. (*Raumangstprobe*). Erst als ihr die Schmiede selbst betretet, könnt ihr euch wieder strecken. Das höhere Tunnelgewölbe beherbergt in seiner Mitte das Schmiedefeufer. Rundherum an den Wänden hängen Werkzeug und Waffen.

Spezielle Informationen

Der Zwerg berichtet, dass die nostrische Armee schon mehrfach versucht hat, Waffen zu konfiszieren oder sogar von ihm verlangte, die Armee kostenlos auszurüsten. Seine erste Schmiede hatten sie sogar niedergebrannt, woraufhin Duglim diese erbaute. Er würde die nostrianische Armee jedoch für gutes Geld auch ausrüsten.

Über die Armbrust zeigt er sich sehr begeistert, seit letzter Zeit immer mehr Soldaten auftauchten, brauchte er eine geeignete Waffe, um sich und seine Schmiede zu verteidigen. Als er von den Umständen des Marsches hört, ist er begeistert vom Einsatz der Helden. Er verspricht jedem von ihnen neue Waffen. Allerdings brennt das Feuer derzeit nur auf Sparflamme. Der Köhler hat schon lange eine Lieferung ausstehen, doch Duglim kann seine Festung nicht verlassen, da sie sonst der nostrianischen Armee ausgeliefert wäre. Deshalb bittet er die Helden, dem Köhler mal einen Besuch abzustatten. Für den Ausflug kann er ihnen ein Kurzsword, ein Kriegsbeil, zwei Hellebarden, einen Säbel und einen Streitkolben borgen.

Der Köhler

Allgemeine Informationen

Nach der Beschreibung Duglims müsst ihr nur immer weiter Richtung Norden durch den Wald und schließlich dem Rauchgeruch oder den weithin sichtbaren Schwaden folgen. Wenn das Auge Praios am höchsten Punkt steht, solltet ihr den Köhler erreicht haben. So marschiert ihr gut erholt durch die weiten Wälder und lauscht den Vögeln in den Baumwipfeln und dem rauschen der Blätter über euch. Neue Waffen von einem zwergischen Waffenschmied! Das ist einen Frühlingmarsch bei schönstem Perainewetter auf jeden Fall wert.

Spezielle Informationen

Zur Verwunderung der Helden können sie jedoch schließlich nirgendwo in der Umgebung Rauch ausmachen. Erst nach langer Suche erreichen sie schließlich die kleine Hütte des Köhlers Ertan. Wenn sie an der Tür klopfen, öffnet ihnen vorsichtig der Köhler.

Allgemeine Informationen

Ein kleiner, hagerer Mann, etwa 40 Götterläufe zählend mit schütterem braunem Haar öffnet euch.

Aus seinen schmutzigen Hemdsärmeln schauen sehnige aber kräftige Arme hervor, seine Beine stecken in einer abgewetzten Stoffhose. Misstrauisch schweifen seine Blicke durch den Wald. „Zwölfe mit Euch“, grüßt er. „Tretet ein in mein karges Heim.“

Ihr betretet einen kleinen Wohnraum, kaum mehr als eine Schlafstätte, ein Tisch, ein Hocker und eine Feuerstelle. Eilends verschließt der Köhler die Tür wieder. „Ich bin Ertan, der Köhler,“ stellt er sich müde vor. „und wen habe ich vor mir stehen?“

Spezielle Informationen

Wenn Ertan erfährt, woher und warum die Helden kommen, schildert er sein Leid. Ein Waldschrat macht die Wälder der Umgebung unsicher. Seit Wochen hat er keinen Meiler mehr geschichtet, aus Angst, das baumartige Untier könnte ihn alsbald in Borons Reich einziehen lassen. Auch seine Nahrungsvorräte sind bald aufgebraucht und er weiß bald nicht, wie es weitergehen soll. Er bittet die Helden, als kampferprobte Recken, inständig, gegen den Schrat vorzugehen, dann könne er auch bald wieder Kohle an die Schmiede liefern.

Meisterinformationen

Der Waldschrat wird ein mächtiger Gegner für die Helden sein. Mindestens einer der Helden sollte im Kampf so stark verwundet werden, dass er das Bewusstsein verliert. Doch erst einmal müssen die Helden das Untier finden. Eine einfache Suche nach ihm wird wenig Sinn haben, sie kann ewig dauern (die Helden sehen vor lauter Bäumen den Schrat nicht mehr) und sehr riskant sein, da der Schrat mit Sicherheit aus dem Hinterhalt angreift. Sinnvoller ist es, wenn die Helden dem Waldschrat eine Falle stellen. Sie müssen, um den Schrat anzulocken, nur einen Frevel an seinem Wald begehen (Bäume fällen, Feuer machen,...). Einer der Helden sollte

dabei den Lockvogel spielen, die anderen müssen sich gut *verstecken*. Der Schrat hat auf jeden Fall die erste Attacke (auf den Lockvogel).

Ein weiteres Problem mit dem Schrat ist, dass er fliehen wird, sobald er zu unterliegen droht, um die Helden später erneut aus dem Hinterhalt anzugreifen. Bei einer Verfolgung haben die Helden keinen Erfolg, aus dem Wald vertreiben können sie den Schrat auch nicht. Sie müssen ihn zu Kleinholz hauen. Wahrscheinlich müssen sie ihn dafür versuchen zu fangen (*Fesseln* mit Seilen, gut angelegte Fallgrube,...). Natürlich können diverse Zauber weiterhelfen. Geben Sie den Helden eine Chance, aber vergessen Sie nicht, sie schwer zu verletzen.

Werte des Waldschrates

MU 19; AT 14; PA 6; LE 25; RS 6; TP 1W+6 (Knüppel, Faust); **AU 45; MR 10**

Wenn der Schrat im Hinterhalt liegt, kann er nur mit einer Probe auf *Gefahreninstinkt/Sinnenschärfe* +20 entdeckt werden.

Wenn der Würfel bei der AT des Schrates einen Wert 1-4 zeigt (AT-Q = 5) wird der Held niedergeschlagen, wenn ihm neben der PA (welche die SP halbiert) nicht auch eine *KK-Probe um die SP erschwert* gelingt.

Spezielle Informationen

Ertan ist erfreut, als er hört, dass der Waldschrat besiegt ist. Seine Freude trübt sich jedoch sofort wieder, als er von dem/den schwer verletzten Helden erfährt. Er empfiehlt, eilends die alte Kräuterfrau Jolara aufzusuchen, die nicht weit von ihm in einer Kate im Wald wohnt. Sie ist eine Meisterin, wenn es um körperliche und seelische Gebrechen geht, schildert Ertan. Er beschreibt den Helden auch gerne den Weg oder führt sie dorthin

Jolara, die Kräuterfrau

Allgemeine Information

Auf einer kleinen, sonnenbeschienenen Lichtung mitten im Wald erhebt sich eine windschiefe Kate. Sie scheint zum größten Teil aus nachträglich angebauten Räumen und Erkern zu bestehen. Aus dem schiefen Kamin steigt eine dünne Rauchfahne auf. Um das Haus herum ist ein recht großer Garten mit einem einfachen Holzzaun abgeteilt. Ihr tretet durch das kleine Tor und erhebt gerade die Hand, um an die Tür zu klopfen als diese bereits geöffnet wird. Eine alte, gebeugte Frau mit schlohweißen Haaren lächelt euch entgegen und

weist auf die hölzerne Bank vor dem Häuschen. „Bettet ihn dort, und lasst euch doch am Tisch nieder“, entgegnet sie euren verblüfften Gesichtern. In der Hand hält sie ein Tablett mit (*Anzahl der Helden*) hölzernen Bechern, die sie auf den Tisch stellt. „Ich habe euch bereits erwartet.“, sagt sie, während sie auf ihren Stock gestützt zurück ins Haus geht. Einige Augenblicke später kommt sie mit einem dampfenden Kessel Kräutertee an den Tisch und füllt eure Becher. Dann beugt sie sich wortlos über euren verletzten Gefährten und begutachtet seine Wunden.

Spezielle Informationen

Die Helden können einen Raben beobachten, der die ganze Zeit die Szenerie um den verletzten Helden zu beobachten scheint (evtl. *Aberglauben-Probe*, kann es sein dass Borons Todesboten schon warten?).

Die alte Frau verabreicht dem Verletzten seltsame Elixiere und Tränke, verteilt ihre Spucke auf seinen Wunden und legt Kräuterverbände an. Dabei murmelt sie ununterbrochen. Sie entscheidet, dass der verwundete Held noch eine Nacht hier ruhen sollte (sie verfügt über eine Art Krankenzimmer) und bietet den Helden an, in einem Anbau zu übernachten.



Meisterinformationen

Es handelt sich bei Jolara, oh Wunder, um eine Hexe. Sie wendet, je nach schwere und Anzahl der Verwundungen verschiedene Methoden an (BALSAM SALABUNDE, HEXENSPEICHEL, Heilkräuter, Heiltränke) macht jedoch auch zusätzlich noch ein wenig Schau. Der Rabe, den die Helden beobachten können, ist natürlich ihr

Vertrauter. Deshalb wusste sie bereits vom Kommen (und der Anzahl) der Helden.

Allgemeine Informationen

Am nächsten Tag wachst du, (*Name des gebeilten Helden*), in einem kleinen Zimmer, auf Fellen gebettet wieder auf. Was war geschehen? Das letzte Bild, an das du dich erinnern kannst ist die heranrasende, hölzerne Faust des Waldschrates. Du schaust dich verwirrt um. Kräuterbündel hängen von der Decke, die Morgensonne fällt durch Ritzen in den Bretterwänden. Ein Vorhang wird beiseite gezogen und eine alte, gebückte Frau tritt an dein Lager. „Ah, er kriegt die Augen wieder auf!“ entgegnet sie dir mit einem Lächeln. „Ich bekomme 30 Silbertaler von dir, für meine Heilkünste!“

Meisterinformationen

Jolara vermutet, bei den Helden endlich mal ein gutes Geschäft zu machen. Die Kriegsgeplagte Bevölkerung der Umgebung hat nicht viel, um die Heilkünste zu entlohnen. Meist handelt es sich um Naturalien oder Gefälligkeiten. Als Jolara erfährt, dass die Heldengruppe nicht einen Heller mit sich führt, schlägt sie eine Alternative vor, um die Schuld zu begleichen. Ihre Schülerin, Tamelia, ging vor einigen Tagen nach Rodenrath, um Besorgungen beim Krämer zu machen und ist seither nicht wieder aufgetaucht. Die Helden sollen herausfinden, wo sie steckt und was geschehen ist. Tamelia ist etwa 16 Winter alt, hat orangerotes Haar und ist hochgewachsen, beschreibt Jolara ihren Schützling. Auch ihr Rabe konnte sie bislang nicht ausfindig machen, Jolara ist zu alt um sich selbst aufzumachen.

In Rodenroth

Allgemeine Informationen

Nach einem halben Tagesmarsch Marsch durch Wald und Flur erreicht ihr schließlich Rodenroth. Jetzt könnt ihr das kleine Örtchen am Waldrand im gleißenden Mittagslicht erkunden. Ihr stellt fest, dass es euch im Schatten von Phexens Mantel idyllischer erschien. Auch hier sind die Spuren des ewigen Krieges unübersehbar.

Spezielle Informationen

Neben den Hütten einiger Holzfäller gibt es ein paar Bauern, einen kleinen Kramladen, einen Grobschmied und eine Taverne. Die Helden müssen sich durch den Ort fragen, um eine Spur

von Tamelia zu finden. Von Passanten können sie nur erfahren, dass Tamelia vor wenigen Tagen im Ort war. Die Holzfäller sind derzeit im Wald. Einer der Bauern ist gerade auf dem Feld beschäftigt und weiß nichts zu berichten.

Der Kramladen

Allgemeine Informationen

Der Kramladen ist ein kleines Holzhaus am westlichen Dorfausgang. Ihr betretet den dunklen, kleinen Verkaufsraum in dem gut sortiert die wenigen Waren auf ihre Käufer warten. Ein alter,

feingliedriger Mann wischt sorgfältig Staub von einigen Holztellern.

Er erschrickt, als ihr ihn anspricht. Offenbar hatte er euch noch nicht bemerkt. Er kommt in zügigen, seinem Alter trotzen Schritten auf euch zu. „Seid herzlich begrüßt, Fremde.“, empfängt er euch.

Spezielle Informationen

Bermann Heisters heißt der schwerhörige, aber lebensstüchtige Greis. Er ist ein vornehmer und ordentlicher Händler, ein wenig knauserig aber immer ehrlich. Der Laden ist spärlich ausgestattet und bietet vor allem das nötige für die ansässige Bevölkerung an. Vor allem Kleidung und Schuhwerk und Hausrat sind zu finden. Auch einige Lebensmittel und Ausrüstungsgegenstände bietet er an Tamelia, berichtet er, wollte vor wenigen Tagen gerade den Laden betreten, als Bauer Fannrich nach ihr rief und auf sie zu lief. Die beiden unterhielten sich knapp und hektisch, dann eilten sie davon.

Bauernhof von Josan Fannrich

Allgemeine Informationen

Der Hof liegt am östlichen Ortsende ruhig in der Mittagssonne. Die rußgeschwärzten Überreste einer Scheune zeugen von Plünderungen durch Soldaten. Eine junge, blonde Frau arbeitet im Garten. Als sie euch erblickt, ruft sie angsterfüllt nach dem Kind in der Nähe, packt es und eilt mit ihm ins Haus. Knallend fällt die Tür hinter ihr zu.

Spezielle Informationen

Die Magd befürchtet Plünderungen durch die vermutlich nicht ganz ungefährlich aussehenden Helden. Wenn die Helden an die Tür klopfen, ruft die Magd ihnen ängstlich entgegen: „Verschwindet! Der Herr ist in der Taverne!“

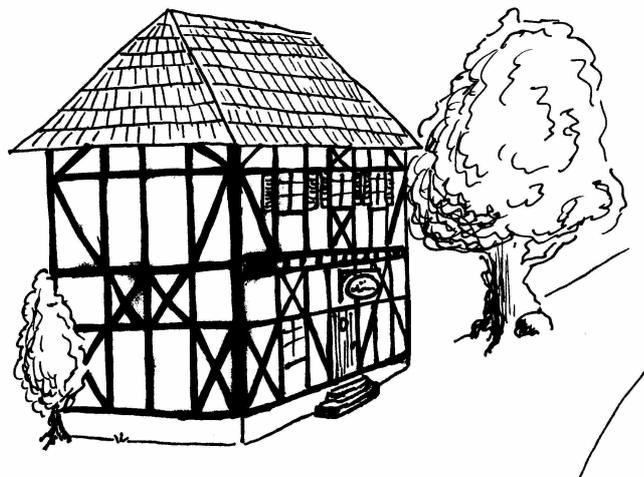
Die Taverne „Am Waldrand“

Allgemeine Informationen

Das kleine Gasthaus liegt gegenüber des Krämers. Es ist das einzige Fachwerkgebäude im Ort, einige Stufen führen hinauf zur Tür. Die Stube ist gemütlich und einladend. Das Feuer in einer Ecke des Raumes dient auch als Kochfeuer, von einem darüberhängenden Kessel geht der einladende Duft eines deftigen Eintopfes aus. Der beschürzte Wirt sitzt gerade mit einem kräftigen Mann an einem Tisch und beide schauen euch an. „Travia zum Grube!“ schallt es vom Wirt herüber.

Spezielle Informationen

Abmessungen siehe Plan. Der Boden des Schankraumes besteht aus Steinplatten. Schwere Holztische und Hocker stellen das Mobiliar. An Stelle einer Theke ist nur ein Bierfass aufgebockt. tönerner Krüge reihen sich auf Regalbrettern an der dahinterliegenden Wand auf. Der Wirt ist ein großer, stämmiger Mann mit einem rotwangigem Gesicht und enormen Unterarmen. Sein Gesicht wirkt durch das licht werdende Haar noch größer, um seine Augen zeigen sich tiefe Lachfalten. Über dem einfachen Wams trägt er eine speckige Lederschürze. Der einzige Gast ist Der Bauer Josan Fannrich, der gerade einen Eintopf löffelt. Er ist knapp zwei Schritt groß und kräftig. Seine Haut ist trotz des langen Winters bereits wieder gebräunt. Er kann berichtet, dass er vor einigen Tagen zur Aller Mühle gefahren sei, um Mehl abzuholen. Dort angekommen fand er die Müllerin hilflos vor. Das Kind drängte auf die Welt. Er eilte schnell einige Frauen aus dem Dorf zu holen, doch um die Müllerin stand es schlecht. Er hetzte los, die Kräuterfrau zu holen, traf in Rodenroth jedoch, Peraine sei Dank, ihre Schülerin. Diese machte sich auch sofort auf zur Mühle. Sobald die Helden diese Information erhalten haben, geschieht folgendes:



Allgemeine Information

Donnernd schwingt die Tür zur Taverne auf. Ein großer Pulk andergastischer Soldaten drängt in die Gaststube. „Heda, Wirt!“ brüllt einer. „Spendier’ den tapferen Soldaten doch mal ein paar Humpen Bier, dafür dass sie deine Stube so fleißig vor den nostrianischen Fischgesichtern beschützen.“ „Und hungrig sind wir auch!“ wirft ein Zweiter ein, als er einen Blick in den dampfenden Kessel wirft. Die Soldaten verteilen sich an den Tischen, einige beginnen, sich am Bierfass einzuschenken. Hilflos steht der Wirt dazwischen.

Meisterinformationen

Wahrscheinlich werden die Helden irgendetwas tun, sei es einzuschreiten, um dem Wirt zu helfen, sei es, zu versuchen sich unauffällig aus dem Gasthaus zu stehlen. Selbst wenn sie nichts tun, werden sie nur Augenblicke später erkannt. (Werte s. Anhang)

Allgemeine Informationen

„Eh, Olrik, sind das nich' die flüchtigen Schmuggler da drüben?“ „Recht has'te. He Jungs, schaut mal wen wir hier haben! Die sind ja weit gekommen!“ In den Pulk Soldaten kommt Bewegung, einige ziehen ihre Säbel, bedrohlich kommen sie näher und formieren sich allmählich zu einem Kreis um euch.

Spezielle Informationen

Es handelt sich um fünfzehn Soldaten der andergastischen Armee auf Erkundungszug.

Meisterinformationen

Die Helden sollten sich etwas einfallen lassen, um zu fliehen, kämpfend hätten sie keine Möglichkeit einer Gefangennahme zu entgehen. Geben Sie den Spielern einen Plan der Taverne. Am besten Stellen sie die Szenerie mit Spielfiguren auf dem Plan nach. Die Helden sollten (in Richtung Burgruine) fliehen können, die Armee wird ihnen nachsetzen

Die Burgruine

Allgemeine Informationen

Langsam beginnt es zu dämmern. Ihr hetzt weiter und weiter, eure Verfolger nur knapp zwei hundert Schritt hinter euch. Die Flucht aus der Schankstube ist euch, Phex sei Dank, irgendwie geglückt, aber die Soldaten erweisen sich als sehr hartnäckig, und eure Beine sind müde, die Füße geschunden. Vielleicht schafft ihr es, euch im Schutze der Dunkelheit abzusetzen. Doch eure Verfolger kommen euch immer näher. Schutzsuchend blickt ihr euch um als der Wald die Sicht freigibt Auf einem Hügel vor euch erhebt sich eine Burg. Die Burg! Diesen Weg habt ihr doch erst vor einigen Tagen noch vor Sonnenaufgang genommen. Euer Weg führt bis an den Burggraben und gabelt sich dort, nach rechts in Richtung Bohlscheid, nach links in Richtung Allermühle und dem Burgtor.

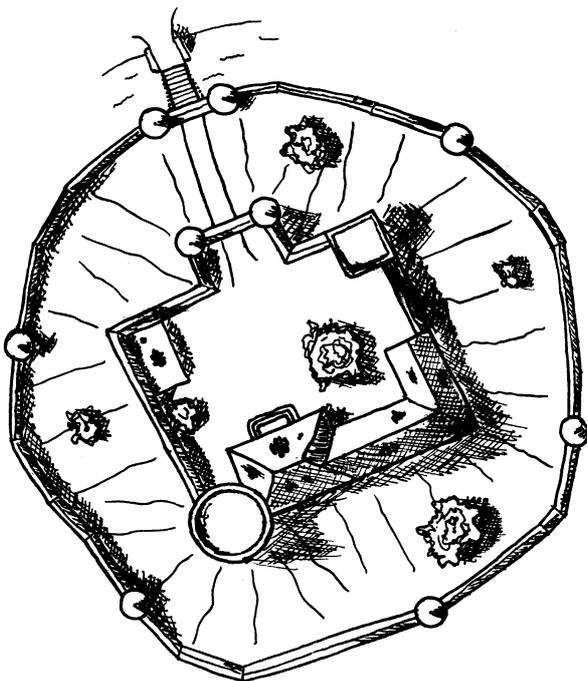
Spezielle Informationen

Die Zugbrücke liegt nach wie vor unten, das Burgtor steht offen.

Meisterinformationen

Die Helden haben hoffentlich den grandiosen Einfall, sich in der Burg zu verschanzen (Wann haben sie sonst schon einmal die Gelegenheit?). Die Zugbrücke ist noch funktionstüchtig und lässt sich durch die gelungenen *KK-Proben* +2 zweier Helden auch rechtzeitig hochziehen. Die Soldaten zögern ohnehin aufgrund der Spukgeschichten und der einbrechenden Dunkelheit die Burg zu betreten und schlagen Schutzzeichen.

Sollten die Helden direkt zur Mühle laufen lassen, überspringen sie den Teil mit der Burg (50 AP weniger pro Held) und lassen sie die Verfolgungsjagd nach ihrem Gutdünken enden. Wenn die Helden das Abenteuer noch bis zum Schluss erleben sollen, sollte es ihnen im Einbruch der Dunkelheit zumindest teilweise gelingen, die Verfolger abzuschütteln.



Allgemeine Informationen

Erschöpft habt ihr euch im Burghof niedergelassen und versucht wieder zu Atem zu kommen. Im letzten Licht der Praiosscheibe seht ihr, wie die Soldaten ihr Lager vor den Mauern der Burg aufschlagen.

Meisterinformationen

Die Soldaten werden in der Nacht aus Angst vor Spukerscheinungen nichts unternehmen, aber das wissen die Helden ja nicht. Die Soldaten wollen am nächsten Tag den Zustand der Burg begutachten und im Zweifelsfall, mangels Belagerungsgeräten, die Helden aushungern. Die Helden sollten

überlegen, wie sie sich für die Nacht einrichten, vermutlich werden sie Wachen (auf dem Burgfried) einteilen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden im Burghof oder auf dem Burgfried lagern. Sollten sie das nicht tun, wird in der Nacht ein Held aufwachen um auszutreten.

Allgemeine Informationen

Das Madamal steht fast rund und hell am Himmel. Der kühle Nachtwind treibt immer wieder Wolkenfetzen vor der Mondscheibe her und taucht die Burg wechselnd in silbriges Licht und tiefschwarze Schatten. Bis auf das leise Rascheln der Blätter ist es boronsstill. Krachend zerbirst etwas im Burghof, Scherben schlingern hallend über das Steinpflaster. Du bist hellwach, strengst deine Augen an, irgendetwas zu entdecken. Du traust dich kaum zu atmen. Laut pochend schlägt Dein Herz bis in den Hals hoch. Dann siehst du etwas vom Dach des Herrenhauses fliegen, das schließlich wieder krachend und splitternd auf das Pflaster trifft. Ein Heulen und Stöhnen dringt durch die Nachtluft zu euch herüber.

Spezielle Informationen

Mit einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +3 kann einer der Helden eine schwach silbrig glimmende Gestalt auf dem Dach erkennen. Bei den Gegenständen, die diese vom Dach wirft, handelt es sich um tönernerne Dachziegel.

Meisterinformationen

Sollten die Helden die heruntergefallenen Dachziegeltrümmer untersuchen, und nicht aufpassen, rollen Sie den W6. Bei einer 6 wird einer der Helden zufällig von einer weiteren Ziegel getroffen und nimmt W6+5 TP. Sollten die Helden aufpassen, können sie sich mit einer *Ausweichen-Probe* +3 zur Seite werfen. Die Gestalt auf dem Dach ist

ein Spuk, ein Poltergeist (s. *Mysteria Arkana* S. 112), der auf der Burg sein Unwesen treibt und mitverantwortlich für den miserablen Zustand der Burg ist. Zu Lebzeiten hieß er Hilberian von Allerburg, zweitgeborener Sohn des Baronen Gurvan von Allerburg. Die Baronie Allerburg am äußeren, südwestlichen Ende Andergasts unterstand dem, bei Volk und höherem Adel, unbeliebten Baron. Niemand betrauerte groß den Untergang des Geschlechts derer von Allerburg, als die nostrianische Armee vor nun genau 57 Götterläufen die Burg einnahm. Mittlerweile konnten die Nostrianer jedoch wieder zurückgedrängt werden. Hilberian war, bevor die Burg erstürmt wurde, 15 Lenze alt und gierte nach dem Schwert, von dem er wusste, dass sein Vater es schon seit seiner Geburt für ihn aufbewahrte. Doch sein Vater gab es auch dann nicht heraus, als die Nostrianer die Burg belagerten. Er sei noch zu jung und solle sich mit den Frauen, Alten und Kindern in den Burgfried flüchten. In den Kämpfen starb er schließlich, konnte aber, vom Wunsch nach dem Schwert zerfressen, nicht ruhen sondern erscheint alljährlich Ende Peraine für einige Tage und spukt in der Burg umher, bis das Schwert zerstört ist. Er ist als schwacher, silbrig-grauer Schemen erkennbar. Der Ausdruck seiner Augen wechselt hektisch zwischen gierigem Funkeln und abgrundtiefem Hass. Die Helden können mit ihm einen Handel ausmachen. Wenn sie ihn erlösen, nämlich das Schwert vernichten, weist er ihnen einen Weg aus der Burg. Allerdings kann er ihnen nicht genau beschreiben, was die Helden vernichten müssen, noch wo sie es finden. Sein einziger Rat ist: „Aus dem Feuer erschaffen, für meine Hände bestimmt. Blut sollte es taufen, meiner Reife Zeuge sein. Doch anstatt mit ihm zu leben, sollte ich ohne es sterben.“

Räume der Allerburg

Meisterinformationen

Die Karte zeigt die Einrichtung der Burg zu Lebzeiten des Barons. Beachten sie, zu welcher Tageszeit die Helden die Burg erkunden, bei Tageslicht (etwa als die Helden das erste Mal die Burg passieren) oder in der Nacht (auf der Suche nach dem Schwert). Fackeln können sich die Helden bauen. Entweder nehmen sie Stoffstreifen aus alten Kleidungsstücken die mit ranzigem Öl aus

dem Vorratskeller oder dem Burgfried getränkt und um einen Ast oder ein Stuhlbein geschlungen werden, oder sie nehmen das alte Pechfass vom Wehrgang über dem Burgtor und brechen einige Leisten heraus. Utensilien um ein Feuer zu entzünden finden sich in der Küche oder dem Festsaal am Kamin). Manches ist auch im recht hellen Mondschein zu erkunden.

Erdgeschoss

1. Der Burghof

Allgemeine Informationen

Inmitten des geräumigen Burghofes erhebt sich eine alte, knorrige Eiche. Altes Laub und abgebrochene Äste liegen verstreut auf dem buckelig gepflasterten Platz. Er wird eingerahmt von Wehrgängen, dem Gesindehaus und dem prächtigen, steinernen Herrenhaus.

2. Die Wachstuben

Allgemeine Informationen

Wachstuben befinden sich in zwei kleinen Türmen die das mächtige Burgtor einrahmen. Die zerstörten Überreste von Tisch und Hocker sind das einzig auffällige in den runden Räumen.

3. Die unteren Wehrgänge

Allgemeine Informationen

Die unteren Wehrgänge decken drei Seiten der Burg ab. Entlang der Mauer finden sich Schießscharten.

4. Der Wehrturm

Allgemeine Informationen

Der steinerne Wehrturm in der östlichen Ecke der Burg hat einen quadratischen Grundriss. Es gibt zwei offene Zugänge von den Wehrgängen. In der Mitte des Raumes ist ein Gitter im Boden eingelassen.

Spezielle Informationen

Das schwere Eisengitter im Boden ist der Zugang zum ehemaligen Verlies. In der östlichen Ecke des Wehrturms steht eine Leiter für den Aufstieg in das erste Stockwerk.

5. Das Gesindehaus

Allgemeine Informationen

Das Gesindehaus ist ein L-förmiges, verfallenes Fachwerkgebäude. Es ist zu großen Teilen von Efeu überwuchert, die Fensterläden fehlen oder hängen schief in den Angeln. Das Dach ist teilweise eingefallen.

Spezielle Informationen

Die Außenmauer bildet auch die Rückwand des Gesindehauses.

5a. Nutztierstall

Allgemeine Informationen

Hinter einem Holztor liegt ein verlassener Stall. Zwischen einem Gatter in der Raummitte und der steinernen Außenmauer liegt der ehemalige Laufstall. Altes Stroh bedeckt dort den Boden. Spinnweben wabern staubbedeckt zwischen den schweren Deckenbalken.

Spezielle Informationen

In einer Ecke des Raumes stehen ein Rechen, eine Heugabel und ein Reisigbesen.

Eine Tür führt ins Treppenhaus des Gesindehauses, das Tor führt auf den Burghof.

5b. Treppenhaus

Allgemeine Informationen

Jeweils eine hölzerne Treppe führt ins Ober- und Untergeschoss.

Spezielle Informationen

Die Treppe knarrt laut.

5c. Abort

Allgemeine Informationen

Zwei Plumpsklos aus schweren Eichenbohlen sind die einzige Einrichtung des kleinen Raumes.

5d. Küche

Allgemeine Informationen

Ein großer Raum öffnet sich vor euch. Zwischen den einfachen aber soliden Eichenmöbeln liegen die Scherben zersplitterter Tongefäße auf dem steinernen Fußboden. In der nordöstlichen Ecke des Raumes findet sich eine offene Feuerstelle die offenbar zum Kochen diente. Schwere Eisenkessel und -töpfe, Spieße und Pfannen liegen im Raum verteilt.

Spezielle Informationen

In der südlichen Ecke des Raumes steht ein schwerer Tisch vor einer Eckbank, eine weitere Bank liegt auf dem Boden davor. Hier hielt sich das Burggesinde (Mägde, Köchin, Wachleute...) auf. In der Nähe der Feuerstelle steht ein schmaler, länglicher aber hoher Tisch an der steinernen Wand entlang. Er diente, wie der zertrümmerte Tisch in der Raummitte, als Arbeitsfläche bei der Zubereitung des Essens. Zwei Regale an der

nordöstlichen Wand trugen wohl früher Geschirr und Krüge. Der Raum hat drei Zugänge, einen vom Hof her, einen aus dem Treppenhaus, und einen über ein paar Stufen hinweg in den Saal des Herrenhauses. Am Kamin findet man Feuerstein und Stahl.

6. Das Herrenhaus

Allgemeine Informationen

Das Herrenhaus ist ein ehemals prächtiges, steinernes Gebäude. Mittlerweile klaffen große Löcher im Dach, das Eingangstor ist herausgerissen, Efeu und Unkraut wuchern an den Mauern. Die Bleiglasfenster liegen in Splittern am Boden.

6a. Der Saal

Allgemeine Informationen

Das etwas erhöht liegende Erdgeschoss des Herrenhauses beherbergt nur einen großen Saal. Zerfetzte Fahnen, umgestürzte Bänke, niedergerissene Wappenschilder sowie wucherndes Unkraut bestimmen das Bild des Raumes, in dem früher wohl einmal festliche Bankette stattfanden. Die langen Festtafeln stehen noch, Tisch und Stühle des Barons und seiner Familie liegen in Trümmern zwischen dem offenen Kamin im Süden und der steinernen Treppe im Norden. Einzig die dämonische, steinerne Statue am Treppenabsatz scheint unbeschädigt zu sein.

Spezielle Informationen

Die Statue steht an der Rückwand des Hauses. Handwerklich ein Meisterwerk aus dunklem Stein, doch stellt sie offenbar ein furchterregendes Abbild eines Dämonen dar. Auf dem Rücken trägt sie zwei drachenhafte Flügel, Hände und Füße sind mit langen Klauen bewehrt. Den Kopf der Figur zieren zwei kurze, kräftige Hörner, der Mund ist weit aufgerissen und zeigt spitze Zähne, die Augen scheinen gar böse zu funkeln. Mit einem Mal springt die Statue auf Dich/Euch zu, ihre Klaue rast heran...

Am Kamin findet man Feuerstein und Stahl.

Meisterinformation

Es handelt sich bei der scheinbaren Statue um einen Gargyl

Werte des Gargyls

MU 12; **AT** 10/5; **PA** 5; **LE** 35; **RS** 3;
TP 2 x (1W+4) (Klauen); **AU** 100; **MR** -6

Der Gargyl hat zwei Attacken pro Kampfrunde. Die MR nur bei Beherrschungszaubern, Kampfzauber MR=RS, gegen Verwandlung- und Hellsichtzauber ist er immun. Illusionen interessieren ihn wenig.

7. Der Burgfried

Allgemeine Informationen

Der Burgfried erhebt sich als runder und größter Turm im Osten der Burganlage. Die dicken steinernen Mauern sind mit Efeu bewachsen. Einzigem Zutritt bietet die massive, mit Eisenbändern verstärkte Tür im Erdgeschoss. In der Mitte des unteren Geschosses steht ein Brunnen. Rechts der Tür beginnt eine schmale Steintreppe die sich entlang der Außenmauer nach oben schraubt. Ansonsten ist der Raum leer.

Spezielle Informationen

Am Brunnen gibt es weder ein Seil noch einen Eimer.

8. Pferdestall

Allgemeine Informationen

In dem überdachten, an drei Seiten durch Bretterwände geschlossenen Unterstand befinden sich drei verlassene Pferdeboxen. Daneben ist ein Stellplatz für die Kutsche des Barons, ein ehemals prächtiger Zweispänner.

Spezielle Informationen

Die Kutsche ist zwar verstaubt und mit Spinnweben bedeckt, jedoch noch weitgehend fahrtauglich. Hier können die Helden einen intakten Holzeimer und ein noch brauchbares Seil finden.

Erstes Stockwerk

3.1 Obere Wehrgänge

Allgemeine Informationen

Die oberen Wehrgänge laufen vom Burgfried bis zum Gesindehaus entlang der Außenmauer. Es handelt sich um hölzerne, überdachte Gänge von denen aus zwischen den Zinnen entlang der Feind beschossen werden kann. Einzig über dem Burgtor ist der Wehrgang aus Stein gemauert und verfügt über zwei Pechnasen.

Spezielle Informationen

Teilweise sind die Zinnen und das Dach des Wehrgangs eingefallen, in der nördlichen Ecke ist ein großer Teil des Daches zerstört, verkohlte Balken deuten von der Ursache.

Auf dem Gang über dem Burgtor liegt ein leeres Pechfass.

4.1 Wehrturm

Allgemeine Informationen

Über eine Luke im Boden oder über die Wehrgänge gelangt man in das erste Stockwerk des Wehrturmes. Eine Leiter steht in der östlichen Ecke.

Meisterinformationen

An der Leiter hat der Holzwurm genagt. Sie ist (natürlich) insbesondere im oberen Teil morsch. Der erste hinaufsteigende Held erleidet W6 SP.

5. Gesindehaus

5.1a Heuboden

Allgemeine Informationen

In dem dunklen und muffigen Raum wurde früher Heu und Stroh gelagert. Eine Leiter in der östlichen Ecke führt ins nächste Stockwerk.

5.1b Treppenhaus

Allgemeine Informationen

Über die Holzterappe gelangt ihr ins erste Stockwerk.

5.1c Aufstieg/Besenkammer

Allgemeine Informationen

Eine kleine Kammer geht vom Treppenhaus ab. Zerbrochene Besen und der Geruch von Mäusekot

bestimmen den Raum. Eine Leiter endet unter einer Luke.

5.1d Gesindezimmer

Allgemeine Informationen

Von einem Gang führen sechs Türen in kleine Zimmer hinein. Die Zimmer sind wie die eines mäßigen Gasthauses ausgestattet, mit dem Unterschied, dass die Möbel im Gasthaus (vor eurem Besuch) nicht in Trümmern liegen.

Spezielle Informationen

Es handelt sich um die Schlafräume von Wachpersonal, Küchenmägden und Stallburschen. Alte Decken und einfache Kleidungsstücke sind zu finden. Mit etwas Glück (*Sinnenschärfe* +5) auch noch 7 Heller.

6. Herrenhaus

6.1a Treppe

Allgemeine Informationen

Über die steinerne Treppe gelangt ihr in das erste Stockwerk.

Spezielle Informationen

In der Nähe der Treppe befindet sich eine Luke in der Decke.

6.1b Schlafgemächer

Allgemeine Informationen

Ihr betretet ein Trümmerfeld. Das damals prächtige, hölzerne Bett liegt mitsamt Tisch und Stuhl in geborstenen Einzelteilen zu euren Füßen auf dem Steinboden. Je ein zersplittertes Fenster zeigt zum Burghof.

Spezielle Informationen

Es handelt sich um die Gemächer der beiden Söhne des Barons.

6.1c Schlafgemach des Barons

Allgemeine Informationen

Auch hier liegen die Möbel in Trümmern. Ein wertvolles Doppelbett mit zerfetzten Matratzen und zusammengestürztem Himmel bestimmt das Bild des Raumes. Außerdem finden sich ein umgestürzter Schrank, und die Überreste einer Truhe, eines Tisches und eines Stuhles im Zimmer.

Spezielle Informationen

Unter den Trümmern des Bettes können die Helden eine goldene Spange finden (Wert 32 S). Im umgestürzten Kleiderschrank befinden sich noch Kleidungsstücke der andergastischen Mode vor sechzig Götterläufen. Sie stammen von dem Baron und seiner Frau sind so gut wie nichts mehr wert, aber noch tragbar.

Meisterinformationen

Langt zu ihr Streuner, Thorwaler, Söldner, Schelme,...!

6.1d Bibliothek

Allgemeine Informationen

Knarrend öffnet sich die Tür zu diesem Raum. Euer blickt fällt auf staubbedeckte, im Raum verteilte Bücher und zerstörten Zierrat. Ein Holzregal wurde über den schweren Arbeitstisch gestürzt. In der südlichen Ecke des Raumes befindet sich ein offener Kamin.

Spezielle Informationen

Die Schublade des Schreibtisches wurde herausgerissen und liegt leer am Boden. Bei den Büchern handelt es sich um veraltete Gesetzestexte und Kartenwerke. Es finden sich auch religiöse

Schriften, vor allem Praios behandelnd, eine Chronik Andergasts und Abhandlungen zur Forstwirtschaft in den Steineichenwäldern. Unter dem Regal können die Helden eine ein Spann große Obsidian-Statuette finden (Wert 10 S).

6.1e Abort

Allgemeine Informationen

Am äußeren Ende des kleinen Raumes befindet sich ein Donnerbalken in einem kleinen Vorsprung, sodass die Fäkalien außerhalb der Burg hinabfallen.

7.1 Burgfried

Allgemeine Informationen

Es stinkt muffig und ranzig. In dem Raum stehen einige Kisten, Säcke und Fässer. Einige davon sind geborsten. Getrocknete Erbsen, Mehl und Zwieback liegen im Raum verteilt.

Spezielle Informationen

Ein offenes Fass beinhaltet noch etwas ranziges, stinkendes Öl. In den anderen Kisten lassen sich andere, mittlerweile vergammelte Lebensmittel finden. Die Räume wurden als Fluchträume genutzt.

Zweites Stockwerk

4.2 Wehrturm

Allgemeine Informationen

Leere Kisten stehen im Raum, verlassene Haken sind an den Wänden. Die Reste einer Leiter liegen im Raum verteilt. In der Decke befindet sich eine Luke.

5. Gesindehaus

5.2a Kornspeicher

Allgemeine Informationen

Als ihr die Luke öffnet, hört ihr ein leises Huschen. Vorsichtig öffnet ihr die Luke weiter und blickt über den Holzboden. Er ist von Mäusekot und Körnern bedeckt. In den Ecken unter den Dachbalken seht ihr kleine Getreidehügel.

Meisterinformationen

Das Huschen waren die Mäuse, die jäh in ihrem Schlaraffenland gestört wurden.

5.2b Dachboden

Allgemeine Informationen

Große Löcher klaffen im Dach des Gesindehauses. Der Dachboden ist weitgehend leer. Nur einige staubbedeckte Möbeltrümmer liegen herum, Fleischerhaken hängen am Gebälk. Am Kamin befindet sich eine alte Räucherammer.

Spezielle Informationen

Hier können die Helden den Poltergeist treffen, der die Dachpfannen vom Gesindehaus hinab in den Burghof wirft. Auf dem Dachboden hing früher geräucherter Fisch, Schinken und dergleichen.

6. Herrenhaus

6.2 Dachboden

Allgemeine Informationen

Große Löcher klaffen im Dach, Unkraut wuchert zwischen dem Gerümpel von Möbeln und Kisten,

die teils zerstört, teils unberührt und staubbedeckt herumstehen.

Spezielle Informationen

In den Kisten befinden sich noch ältere Kleidungsstücke und verschiedener Plunder. In einer Ecke des Dachbodens können die Helden, wenn sie sich genauer umschaun, eine verzierte, längliche Kiste finden. Darin befindet sich das gesuchte Schwert.

Meisterinformationen

Zum Zerstören der edlen Waffe können die Helden das Schwert etwa gegen die Wand schlagen, bis es

zerspringt. Dafür muss eine *Probe gegen die Körperkraft* gerollt werden. Übrig behaltene Punkte werden auf den BF von 1 aufgeschlagen, gegen den dann gewürfelt wird. Diese Prozedur wiederholt sich, wobei der Bruchfaktor bei jeder gelungenen aber nicht zerstörerischen KK-Probe um eins erhöht wird.

7.2 Burgfried

Allgemeine Informationen

s. Raum 7.1

Drittes Stockwerk

4.3 Wehrturm

Allgemeine Informationen

Ihr betretet die Unkrautbewachsene Plattform des Wehrturmes. Die Steinernen Zinnen sind teils eingebrochen.

7.3 Burgfried

Allgemeine Informationen

Der Raum ist leer.

Viertes Stockwerk

7.4 Burgfried

Allgemeine Informationen

Ihr gelangt auf die obere Plattform des Burgfrieds. Unkraut wuchert aus den Fugen, sogar eine junge Birke hat hier Wurzeln geschlagen. Der Fahnenmast ragt einsam und unbeflaggt in den Himmel.

Untergeschoss

4u Verlies

Allgemeine Informationen

Eisenketten an den Wänden zeugen von der ursprünglichen Verwendung des dunklen Gewölbes. Fauliges Stroh liegt herum.

Spezielle Informationen

In einem Fass können die Helden ranziges Öl finden.

5u Vorratsraum

Allgemeine Informationen

Leereräumte Regale und einige Kisten und Fässer bilden die Einrichtung des kleinen kühlen Raumes, in den ihr aus dem Treppenhaus gelangt. Es riecht muffig, ranzig und modrig. Moose und Flechten bedecken die Steinernen Wände.

7u Brunnen/Geheimgang

Spezielle Informationen

Wenn die Helden einen Stein in den Brunnen werfen, stelle sie fest, dass er nicht sehr tief ist und Wasser führt.

Meisterinformationen

Der Brunnen speist sich aus dem Wehrgraben, so dass das Wasser niemals höher als dieser steigen kann. Wenn man mit einem Seil in den Brunnen hinabsteigt, findet man an der Seite knapp über dem Wasserspiegel den Zugang zu einem Geheimtunnel

aus der Burg hinaus. Diesen wird der Geist verraten, wenn er erlöst wird. Der Gang führt quer unter der Burg entlang zwischen Verlies und Vorratsraum entlang. Dann geht eine Treppe immer tiefer hinab. Der Gang verläuft dann unterhalb des Burggrabens und des angrenzenden Sumpfes (hier ist es patschnass und modrig) bis eine lange

hölzerne Leiter unter einer Luke endet. (Vorsicht, Leiter teils morsch! Rollen Sie für jeden Helden den W20. Bei einer 17-20 bricht eine Sprosse. Mit einer *Körperbeherrschung* kann der betroffene Held sich retten. Ansonsten stürzt er und erleidet W6+3 SP). Die Luke liegt gut versteckt hinter einem großen Felsen am Rande des Sumpfes.

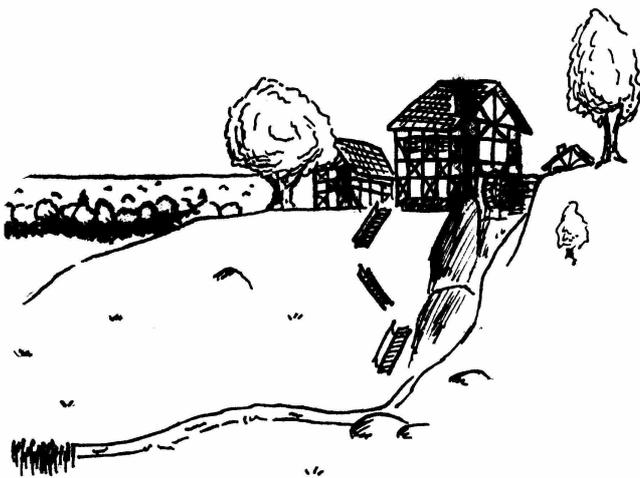
Die Wassermühle

Allgemeine Informationen

Schwach und fahl dringen die ersten Strahlen des Morgens durch den Nebel als ihr aus der Luke steigt. Hinter den großen Felsen geduckt, der den Ausstieg versteckt, blickt ihr über den kleinen Sumpf hinweg zur Burg. Ruhig schauen die Mauern aus dem Nebel. Einige Krähen flattern aus der Burg auf. Ihr krächzen hallt bis zu euch hinüber. Ihr rafft euren Kram zusammen und stapft in den nahen Wald. Schmunzelnd überlegt ihr, was die Soldaten wohl denken werden, wenn sie die Burg leer vorfinden. Ironischerweise werden sie vielleicht denken, dass es spukt und die Geister euch geholt haben.

Allgemeine Informationen

Bald schon verlasst ihr den Wald wieder und wendet euch zum Bach, um an ihm entlang zur Mühle zu gelangen. Es dauert nicht lange, da seht ihr sie. Das Rad dreht sich ächzend unter dem plätschernden Wasser, das aus dem Mühlteich herabstürzt. Ihr durchwatet den Bach, steigt zunächst die Böschung und dann eine hölzerne Stiege hinauf, bis ihr vor der Tür der Mühle steht.



Allgemeine Informationen

Eine wohl 35 Götterläufe zählende Frau öffnet euch. Sie ist blass. Ihre müden Augen schauen euch fragend an.

Meisterinformationen

Es handelt sich um Corima Hulfaller, eine Nachbarin. Wenn die Helden sich erklären, lässt sie diese wortlos eintreten. Mit zwei weiteren Frauen aus dem Dorf kümmert sie sich um die Müllerin, die bei der Geburt verstarb.

Allgemeine Informationen

Ein wenig unsicher betretet ihr die Wohnstube. In dem eigentlich gemütlichen Raum bietet sich euch ein beklemmendes Bild. Auf dem Tisch liegt, sorgsam in ein Tuch gewickelt, eine tote Frau. Eine junge Frau legt der Verstorbenen gerade schluchzend ein Amulett um, eine ältere Frau spricht dazu mit zitternder Stimme ein Gebet. Auf einer Eckbank im Schatten sitzt eine junge Frau mit leerem Blick und wiegt ein Neugeborenes in ihren Armen.

Spezielle Informationen

Die junge Frau ist die gesuchte Tamelia. Sie ist etwa 15 Lenze jung und hat lockiges, leuchtend rotes Haar das bis über ihre Schultern fällt. Sie kann den Helden von den Ereignissen berichten. Sie traf recht spät ein, Nachbarsfrauen standen bereits der Müllerin zur Seite. Die Geburt war lang und schwer und die Müllerin, ihr Mann brach im letzten Winter in das Eis des Mühlteiches ein und ertrank, verlor viel Blut und starb. Die Kräfte der jungen Hexe reichten nicht, um die Mutter zu retten, doch das Kind war kräftig und überlebte. Doch niemand im Dorf kann in diesen Zeiten ein zusätzliches Kind aufnehmen, erst recht kein Rothaariges. Tamelia glaubt hofft, dass Jolara den Kleinen aufziehen kann.

Die Nachbarinnen bereiten die Müllersfrau für ihre letzte Reise in Borons Hallen vor. Die Beerdigung der Müllerin ist für den Vormittag angesetzt.

Meisterinformationen

Es kann sein, dass die Helden jetzt versuchen, Tamelia davon zu überzeugen, dass sie das Kind an sich nehmen (von der Koboldin sollten sie nicht

unbedingt erzählen). Tamelia überlässt diese Entscheidung jedoch Jolara, so dass die Helden sich mit ihr dorthin aufmachen.

...und zurück

Allgemeine Informationen

Nachdem die Müllerin in einer ruhigen Zeremonie auf dem Boronanger in die Obhut des unergründlichen Gottes übergeben wurde macht ihr euch schweigend mit Tamelia auf den Weg zur Kate Jolandas. Selbst Praios Antlitz will sich an diesem Tag nicht so recht zeigen, die Sonnenscheibe ist nur als heller Punkt am grauen Himmel auszumachen. Ihr schlagt einen weiten Bogen um die Burg und die dortigen Truppen und bewegt euch durch den Wald.

Spezielle Informationen

Einen Helden beschleicht das Gefühl verfolgt oder beobachtet zu werden.

Meisterinformationen

Nur wenn die Helden auf den Handel mit der Koboldin eingehen, kommt es dazu. Die Koboldin beobachtet die Helden nämlich jetzt ganz genau. Außerdem macht sie die Helden auf sich aufmerksam, zunächst recht unauffällig. Die Helden können, wenn sie seltsamen Geräuschen (singende Katze) nachgehen, nur eine Zuckerstange finden. Vielleicht wird sie den Helden mittels kleiner Streiche ihre Anwesenheit verdeutlichen. Die Helden haben z.B. plötzlich große Ohren, lange Nasen oder Ringelschwänze. Sie sollten wissen, dass die Koboldin auf ihren Teil der Vereinbarung nicht verzichten wird.

Allgemeine Informationen

Nach Einbruch der Dämmerung erreicht ihr die Lichtung auf der sich das windschiefe Häuschen Jolaras erhebt. Schwacher Lichtschein dringt zwischen den Ritzen der schiefen Fensterläden hervor. Ihr betretet den Garten und erreicht die Tür. Noch bevor ihr eine Faust zum Klopfen erhoben habt, öffnet sich die Tür. Ihr blickt in das runzelige Gesicht der alten Hexe. „Ah, ihr habt sie gefunden...Tamelia, mein Schatz, erzähle...“ Sie bittet die euch herein und weist euch zum Tisch. Am Kamin bereitet sie einen Tee, während Tamelia berichtet. Als sie schließt sitzt Jolara nachdenklich über ihrem dampfenden Becher und betrachtet das Kind. „Einen Jungen, in meinem Alter, in diesen Zeiten,...“

Meisterinformationen

Jetzt können die Helden anbringen, dass sie das Kind aufnehmen würden. Dass sie es einer Koboldin übergeben werden, sollten sie wohl besser verschweigen, wenn sie aufreibende Diskussionen verhindern wollen. Sollten die Helden nicht auf den Handel mit der Koboldin eingegangen sein, wird das Kind bei der Hexe unterkommen können. Für die Nacht finden die Helden wieder einen Schlafplatz bei der Hexe.

Allgemeine Informationen

Mit einem guten Frühstück im Bauch brecht ihr früh am nächsten Tag auf. Zum Köhler müsst ihr noch, schauen wie weit die Kohlen sind, doch zuvor...euer Blick wandert zu dem in eine Decke geschlungenen Jungen. Als ihr die Blicke wieder hebt, seht ihr die Koboldin vor euch stehen. Die Arme streckt sie euch fordernd entgegen.

Meisterinformationen

Jetzt können die Helden ihren Teil der Abmachung einhalten und den Jungen übergeben. Sollten die Helden die Koboldin nicht ernstgenommen haben und den Jungen anderweitig untergebracht haben, wird ihnen jetzt keine erwartungsfrohe Koboldin, sondern eine mit zornig funkelnden Augen gegenüberstehen. Koboldrache wird die Helden von nun an für 8 x 8 Monde verfolgen. Sie beginnt sofort mit einem LANGER LULATSCH, KLEINER DOTZ und streckt die Helden auf die dreifache Körperlänge. Wir wünschen den Helden von hier aus viel Spaß, beim Marsch durch den Wald im fünfeinhalb Schritt langen Körper (GE -6, *Körperbeherrschungsproben* + 10 an Geländehindernissen). Greifen sie als Meister in den nächster Zeit auf diverse Schelmenzauber oder andere Koboldscherze zurück.

Für Liebhaber von Friede, Freude und Eierkuchen sei gesagt, dass aus dem Kleinen mal ein ganz ordentlicher Schelm namens Dimbo Dummbatz werden wird, der nicht wesentlich mehr psychische Schäden aufweist als ein normaler Junge der im Kriegsgetümmel aufwächst. Dafür verbreitet er viel Spaß unter den Menschen (oder das, was er für

Spaß hält). Er zieht als Held des Autors durch Aventurien.

Allgemeine Informationen

Gegen Mittag erreichen ihr den Köhler, der gerade eine Fuhre Kohle fertig macht um nach Bohlscheid aufzubrechen. Ihr begleitet ihn und trifft wenig später bei Duglim ein, der die Kohlen freudig in Empfang nimmt.

Meisterinformationen

Duglim wird für die Helden in den nächsten Tagen Waffen schmieden. Dabei handelt es sich jedoch nicht um persönliche Waffen, die kämen ihm teuer zu stehen und die hätten Helden für das Abenteuer auch nicht unbedingt verdient. Die Waffen haben einen Einkaufswert (lt. Kaiser Retos Waffenkammer) von 10 Dukaten. Das bedeutet etwa, das ein Schwert normal ausfällt, während ein Dolch beispielsweise reich verziert und gehärtet in den Besitz des Helden übergeht. Für je drei der zehn Dukaten, wenn welche „übrig“ sind, kann der BF um einen gesenkt oder ein Trefferpunkt addiert werden. Dabei sind maximal zwei Punkte f. den Bruchfaktor und ein Trefferpunkt möglich, alles weitere wird zu hübschen Schnörkeln an der Parierstange o.ä.. Bei Waffen mit hölzernem Stiel kann der Bruchfaktor max. um einen Punkt gesenkt werden, die Waffe bekommt einen Steineichenstiel. Beispiel:

Der Magier Randalos möchte ein Messer anfertigen lassen, das laut Liste 5 Silbertaler kostet. Er hat also noch neun Dukaten zur Modifikation der Waffe, von denen er drei auf den Bruchfaktor, drei auf einen zusätzlichen Trefferpunkt und drei auf arkane Symbole am Knauf verwendet. Das

Messer hat also 1W+1 (statt 1W), BF 3 (statt4) und ist auch noch extraschick!

Die Helden können auswählen zwischen: Messer, Dolch (gewöhnlich, Langdolch und schwerer Dolch), Kriegsbeil, Säbel, Kurzschwert, Langschwert, Breitschwert, Hellebarde, Streitkolben, Kriegshammer und Morgenstern.

Allgemeine Informationen

Einige Tage später betretet ihr Duglins Schmiede. Er geleitet Euch in seine Werkstatt. Dort liegen auf einem Tisch eure Waffen. „In Angroschs ewigem Feuer geschaffen, Euch zum Dank für Euren selbstlosen Einsatz.“, spricht er während er Euch die Waffen aushändigt. „Auf das Euch der scharfe Stahl auf all Euren Reisen begleiten und die Schurken das Fürchten lernen möge. Gehabt euch wohl.“

Meisterinformationen

Welch bessere Abschlussworte ließen sich wohl finden? Bleibt nur noch die Belohnung am Spieltisch in Form von **Abenteurpunkten**. Abgesehen von besonderen Einfällen oder großartigen Taten der Helden und gutem Rollenspiel, für das ein jeder Held bis zu 50 AP einheimsen kann, erhalten sie je 30 AP für die ersten Reisetage, 30 für die Gefangenschaft, 30 für den Sieg gegen den Waldschrat, 50 für die Ereignisse in der Burg, 20 für den Handel mit dem Kobold und weitere 50 für alles andere Drumherum. So können Helden auf **bis zu 260 Abenteurpunkte** gelangen. Mögen die Götter Euch behüten. Lob und Kritik ist willkommen unter: notfallsardine@arcor.de

Anhang 1 - Wichtige Persönlichkeiten

(in der Reihenfolge ihres Auftretens)

Paglim

Paglim ist ein 83 Götterläufe zählender Zwerg aus dem Kosch. Als einer der wenigen Überlebenden einer blutigen Sippenfehde musste er mit seinem Zwillingsbruder Duglim vor 27 Jahren die Heimat verlassen. Zusammen mit seinem Bruder versuchte er eine Waffenschmiede & Armbrusterei zu betreiben. Doch hatten die Brüder allzu oft unterschiedliche Vorstellungen vom Geschäftsleben. So konnten sie nicht miteinander und Duglim zog aus um anderweitig sein Glück zu versuchen. Paglim verkauft seither vorwiegend Schnepfer an die Hügelzwerge der Umgebung.

Der dickbäuchige Zwerg trägt seinen mittelbraunes Haupt- und Barthaar gestutzt und wirkt, zumal für einen Klischee-Zwerg, gepflegt. Er trägt meist ein weites, braunrotes Wams über der Lederhose, das unterhalb seines Bauches von einem breiten Ledergurt zusammengehalten wird. Die Wangen des freundlichen Gesichtes sind rot und glänzend wie ein perainegesegneter Apfel.

Wenn die Helden ihm begegnen, ist er sehr in Sorge um seinen Bruder, von seiner Freundlichkeit werden sie nicht viel zu spüren bekommen. Der gemütliche Armbruster hat wirkt gehetzt und abgearbeitet, gar sein Geiz hält sich im Zaum, wenn er nur Gewissheit hat, dass die Armbrust schnell seinen Bruder erreicht.

MU: 10	AG: 3	Stufe: 5
KL: 14	HA: 4	MR: 1
IN: 12	RA: 2	LE: 56
CH: 12	TA: 3	AE: /
FF: 13	NG: 3	Größe: 1,56
GE: 10	GG: 8	Haar: mittelbraun
KK: 12	JZ: 3	Augen: blau

AT: 12/16
PA: 12
TP: 1W+4 (Streitkolben) 2W+2 (leichte Armbrust)
RS: 1 (Kleidung)

Herausragende Talente:

Armbruster (14), Zechen (9), Feilschen (12), Schätzen (11), Holzbearbeitung (10)

Die Koboldin

Was soll zu dieser eigentümlichen Gestalt gesagt werden? Es ist eine Koboldin, dreieinhalb Spann klein mit übergroßem Kopf, runzeligem Gesicht, großen, abstehenden Ohren und Libellenflügeln auf dem Rücken. Sie trägt knallrotes Kleid, eine kleine Krone mit dem umgekehrten Wappen Andergasts und ein Zepter, das sich letztlich auch als Zuckerstange herausstellt. Die Koboldin hat ein großes Vergnügen am menschlichen Adel und taucht als gehässige Parodie des selbigen auf. Sie genießt es, wenn Menschen ihren Anordnungen folgen und lässt sie nach ihrer Pfeife auf der eigenen Nase herumtanzen. Gleichzeitig hat sie eine große Schwäche für Zuckerkram und will endlich so ein knuffiges Menschenkind haben. Ansonsten: Typisch Kobold...(s. Bestiarium Aventuricum S.235f)

MU: 14	AG: 1	<i>Stufe:</i> unbekannt
KL: 15	HA: 3	MR: 20
IN: 15	RA: 2	LE: 30
CH: 13	TA: 3	AE: beliebig
GE: 10	NG: 8	Größe: 0,72
FF: 15	GG: 2	Haar: rotblond
KK: 5	JZ: 5	Augen: blaugrüngrau

AT: /*
PA: 18
TP: /*
RS: 1

Herausragende Talente:

Menschenkenntnis (8), Etikette (8), Sich Verkleiden (7)

Zauberfertigkeiten:

Alle Schelmenzauber und diverse koboldische „Freizaubereien“ aus Illusion, Bewegung und Beherrschung.

*Kobolde fügen niemandem ernsthaften körperlichen Schaden zu.

Duglim

Duglim ist ein 83 Götterläufe zählender Zwerg aus dem Kosch. Als einer der wenigen Überlebenden einer blutigen Sippenfehde musste er mit seinem Zwillingsbruder Paglim vor 27 Jahren die Heimat verlassen. Zusammen mit seinem Bruder versuchte er eine Waffenschmiede & Armbrusterei zu betreiben. Doch hatten die Brüder allzu oft unterschiedliche Vorstellungen vom Geschäftsleben. So konnten sie nicht miteinander und Duglim zog aus um anderweitig sein Glück zu versuchen. Im immerwährenden Krieg zwischen Nostria und Andergast witterte er ein Geschäft, das jedoch nicht immer seinen Vorstellungen entspricht.

Der kräftige Zwerg befindet sich im Kriegsgebiet, und das sieht man ihm an. Er trägt immer das Kettenhemd und mindestens seinen Drachzahn. Während der Arbeit trägt er eine schwere Lederschürze, seinen mittelbraunen Bart und sein Haupthaar gegen die Flammen zu Zopf geflochten. Duglim bewegt sich flink, seine Blicke gehen misstrauisch hin und her.

Duglim arbeitet zügig aber gewissenhaft. Nachdem die nostrische Armee seine erste Schmiede dem Erdboden gleichgemacht hat, hat er sich nun eine kleine Festung errichtet. Er verdient sein Geld durch Arbeit und will entsprechend entlohnt und nicht enteignet werden. Dementsprechend misstrauisch und aufbrausend kann er sein, doch gute Arbeit erkennt er sehr wohlwollend an.

MU: 13	AG: 4	Stufe: 7
KL: 12	HA: 4	MR: 3
IN: 11	RA: 2	LE: 58
CH: 10	TA: 3	AE: /
FF: 12	NG: 3	Größe: 1,57
GE: 12	GG: 4	Haar: mittelbraun
KK: 14	JZ: 7	Augen: blau

AT: 14/15/17
PA: 14/13
TP: 1W+2 (Drachenzahn) 2W+2 (Felsspalter) 2W+2 (leichte Armbrust)
RS: 4 (Kettenhemd)

Herausragende Talente:

Waffenschmied (15), Körperbeherrschung (9), Holzbearbeitung (12), Gefahreninstinkt (9)

Jolara

Jolara ist eine 72 Winter alte Hexe, die als Kräuterfrau in den umliegenden Dörfern geschätzt wird. Die langen, schlohweißen Haare trägt sie zusammengebunden unter einem Kopftuch. Ihr runzeliges Gesicht wirkt freundlich und mild, dabei begegnet sie einem mit einem klaren Blick aus graublauen Augen, bei dem man das Gefühl hat, sie könne bis auf den Grund der Seele blicken. Wütend will man der alten Frau nicht begegnen, sie kann zu einer wahren Furie werden. Ihr buckeliger Rücken scheint dann vergessen wenn sie sich keifend aufbaut, und wenn sie ihren Krückstock erhebt, dann mögen die Götter dem Betroffenen gnädig sein, der meinte die alte, fälschlich für wehrlos erachtete Frau hintergehen zu können. Gekleidet ist Jolara meist in mehrere verschlissene Röcke und Blusen in grün, schwarz oder Erdtönen. Darüber trägt sie an kalten Tagen einen grob gestrickten Überwurf aus Wolle. In ihrer Nähe hält sich meist ein Rabe, ihr Vertrauter, auf.

MU: 12	AG: 2	Stufe: 8
KL: 14	HA: 2	MR: 8
IN: 12	RA: 3	LE: 54
CH: 14	TA: 3	AE: 58
FF: 13	NG: 4	Größe: 1,69
GE: 11	GG: 3	Haar: schlohweiß
KK: 11	JZ: 5	Augen: graublau

AT: 14
PA: 14
TP: 1W+1 (Knüppel)
RS: 1 (Kleidung)

Herausragende Talente:

Fliegen (11), Menschenkenntnis (9), Pflanzenkunde (15), Heilkunde, Gift (10), Heilkunde, Krankheit (16), Heilkunde, Seele (9), Heilkunde, Wunden (14), Kochen (12)

Herausragende Zauberfertigkeiten:

Ängste lindern (12), Balsam Salabunde (8), Hexenspeichel (15), Tiere besprechen (10), Sensibar Wahr und Klar (11)

Tamelia

Das 15 Götterläufe zählende Mädchen kam vor wenigen Jahren zu Jolara, da ihre Mutter heilende Kräfte in ihr sah und sie bei Jolara in die Lehre gehen sollte. Jolara nahm sie gerne auf, zumal ihr Erbe damit in gute Hände gehen soll. Tamelia ist eine junge Hexe mit großem Tatendrang, die ihre Fähigkeiten häufig selbst überschätzt und an sich zweifelnd zusammenbricht wenn sie ihren Erwartungen an sich nicht gerecht wurde oder etwas misslang. Ihre roten, lockigen Haare trägt sie meist offen, die grünen Augen blicken einem mal freundlich und offen entgegen, mal verschämt oder betrübt zu Boden. Ihre schlanke Gestalt hüllt sie meist in ein langes, dunkelgrünes Kleid, das einst teuer war, doch mittlerweile oft geflickt aber immer noch kleidsam ist. Darüber trägt sie bei der Arbeit eine Schürze, wenn es kalt ist einen dunkelblauen Kapuzenumhang.

MU: 10	AG: 3	Stufe: /
KL: 10	HA: 3	MR: 1
IN: 11	RA: 4	LE: 25
CH: 13	TA: 5	AE: 21
FF: 12	NG: 6	Größe: 1,76
GE: 12	GG: 3	Haar: orangerot
KK: 9	JZ: 4	Augen: grün

AT: 8
PA: 8
TP: 1W+1 (Knüppel, Besen,...)
RS: 1 (Kleidung)

Herausragende Talente:

Fliegen (5), Pflanzenkunde (4), Heilkunde, Krankheit (7), Heilkunde, Wunden (5)

Herausragende Zauberfertigkeiten:

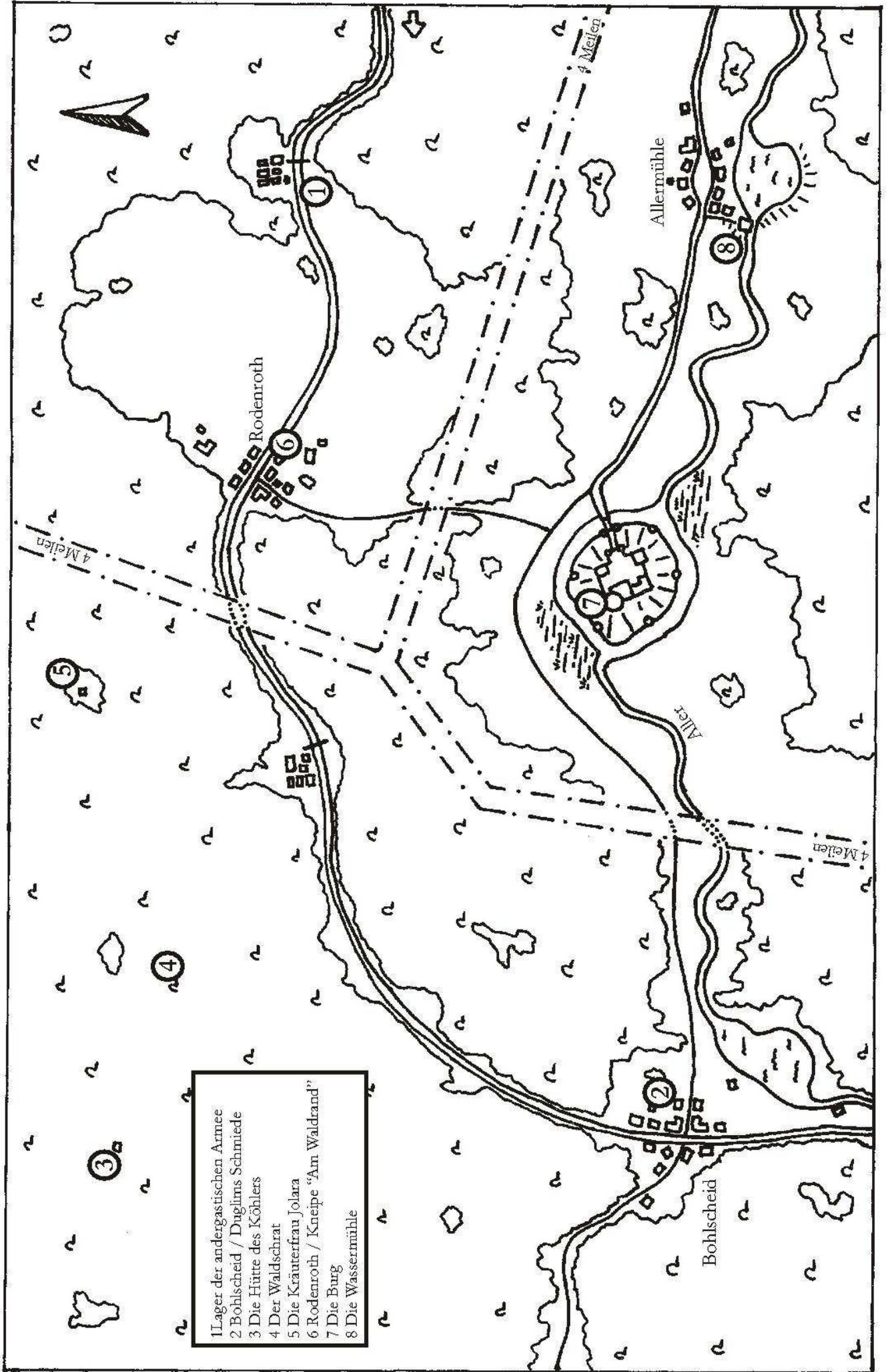
Ängste lindern (1), Hexenspeichel (4)

Andergastische/Nostrische Soldaten

Werte der Soldaten

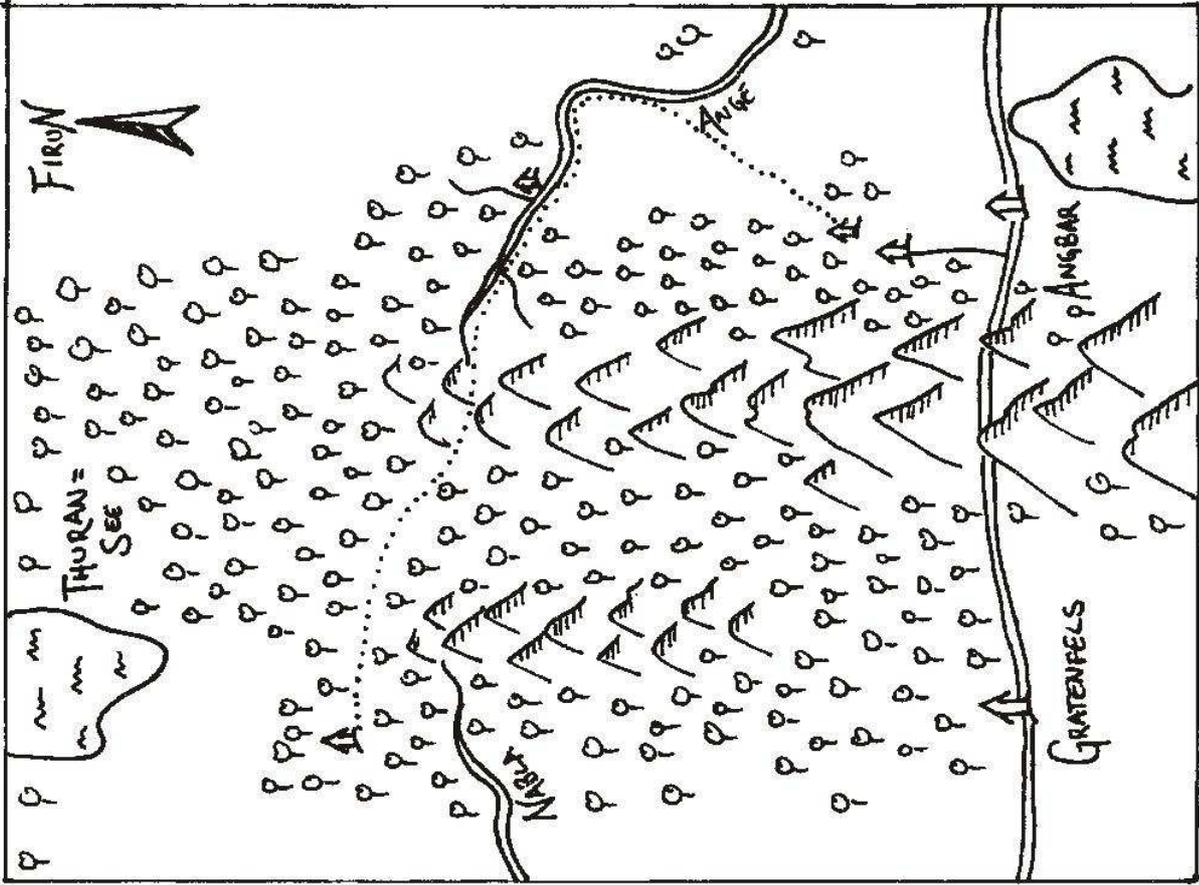
MU 12; **AT** 12; **PA** 10; **LE** 30; **RS** 3;
TP 1W+3 (Säbel); **AU** 42; **MR** -2

Die Soldaten werden die Helden nicht töten wollen, sondern beabsichtigen, sie gefangen zu nehmen. Sollten sie zu unterliegen drohen, werden sie fliehen und mit Verstärkung später zurückkehren.

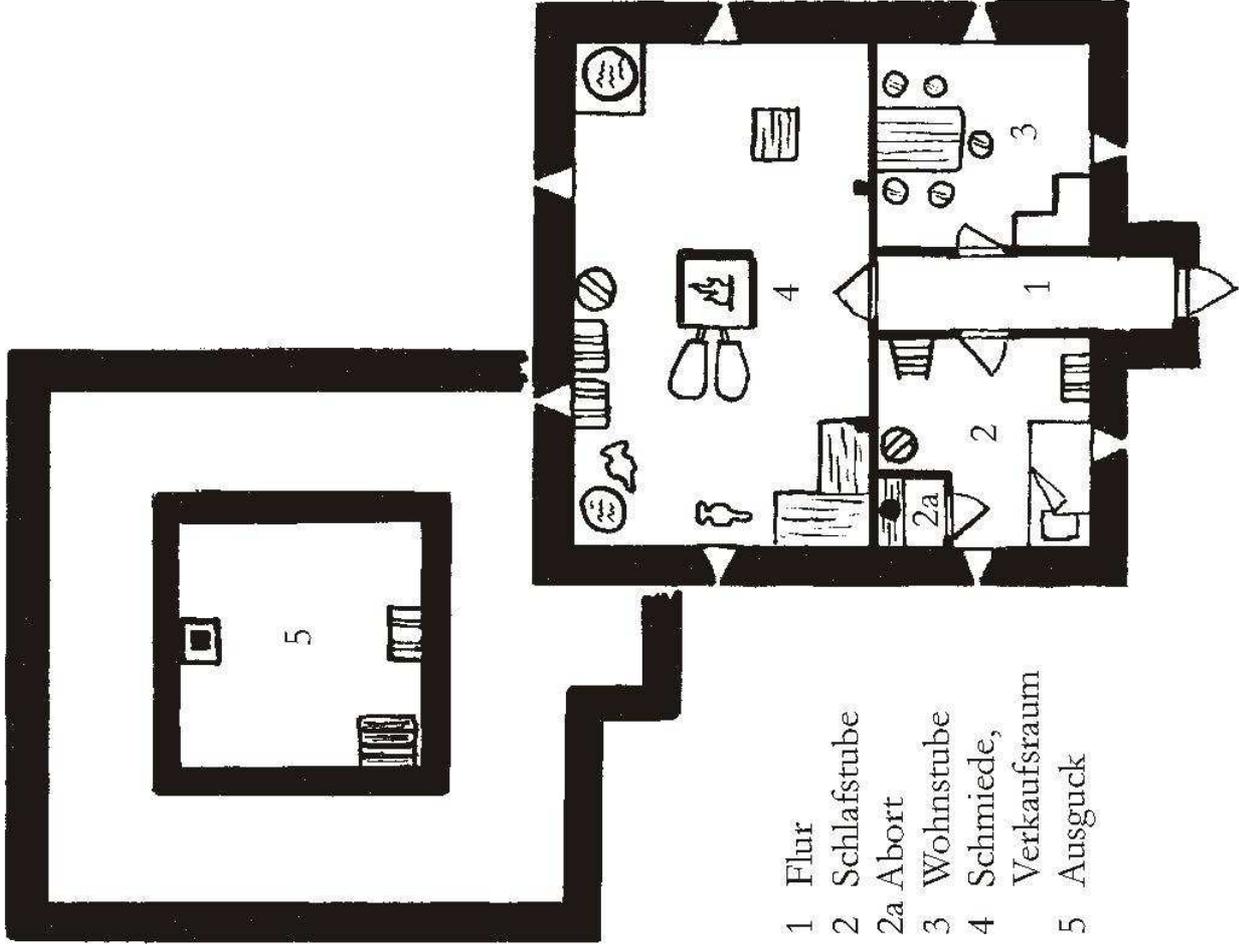


- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 | Lager der andergastischen Armee |
| 2 | Bohlscheid / Duglins Schmiede |
| 3 | Die Hütte des Köhlers |
| 4 | Der Waldschrat |
| 5 | Die Kräuterfrau Jolara |
| 6 | Rodenroth / Kneipe "Am Waldrand" |
| 7 | Die Burg |
| 8 | Die Wassermühle |

ÜBERSICHTSKARTE NIEMANSLAND

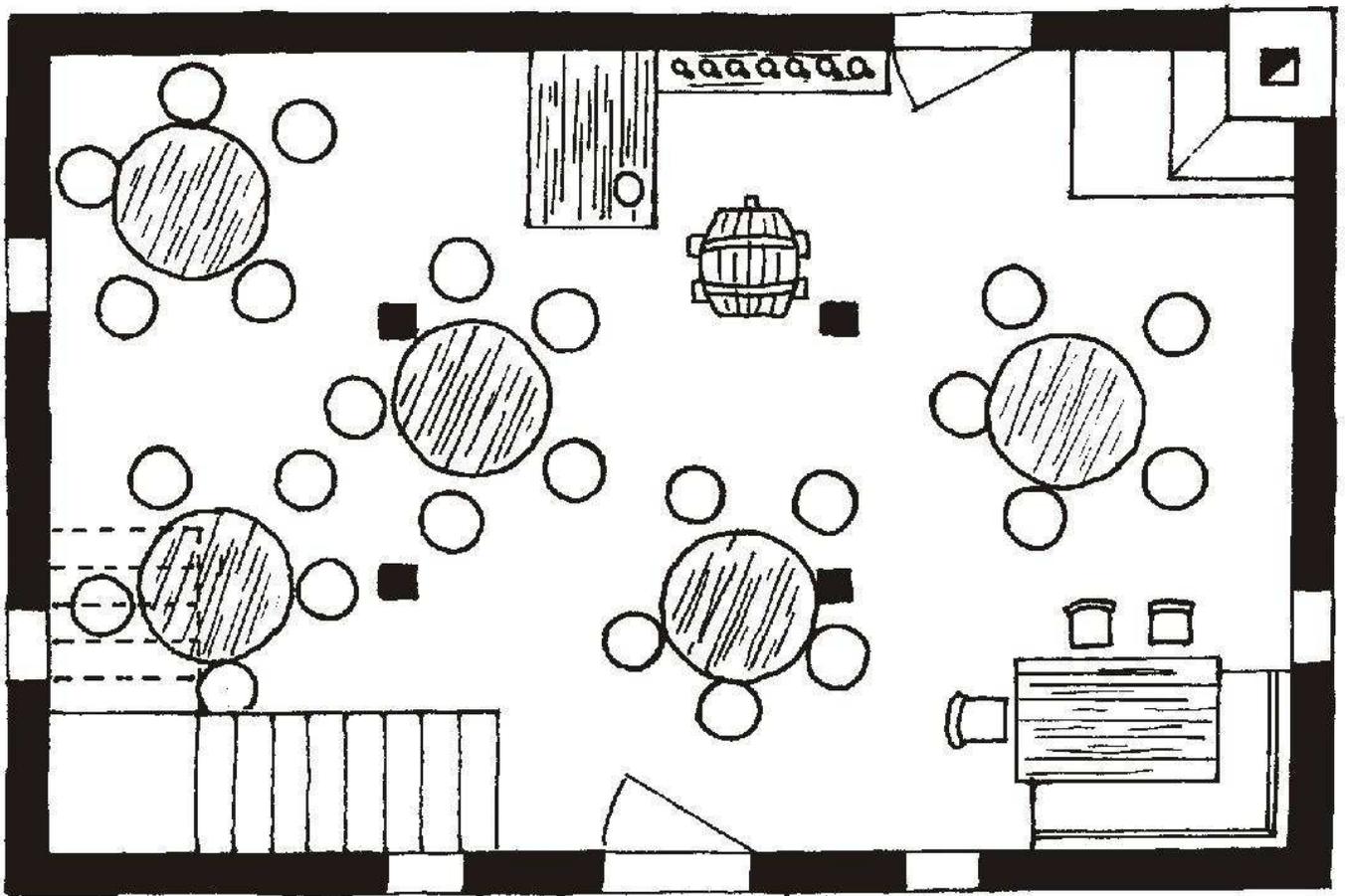
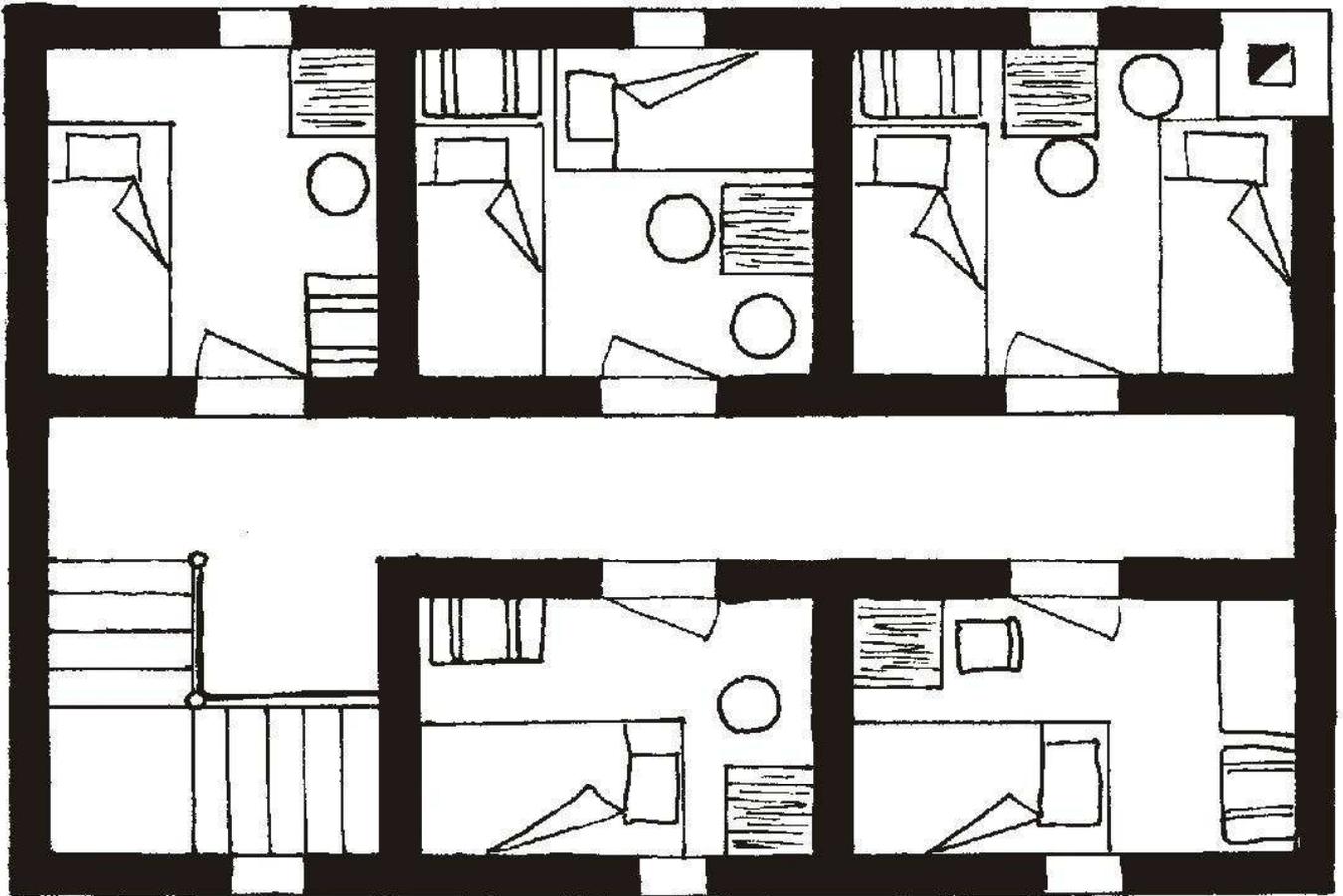


DUGLIMS KARTE



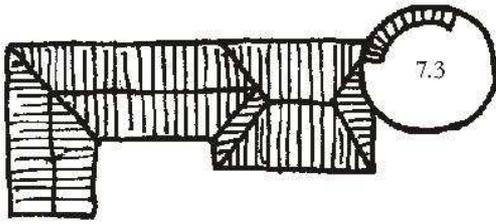
- 1 Flur
- 2 Schlafstube
- 2a Abort
- 3 Wohnstube
- 4 Schmiede,
- Verkaufsraum
- 5 Ausguck

PAGLIMS SCHMIEDE



1 Schritt

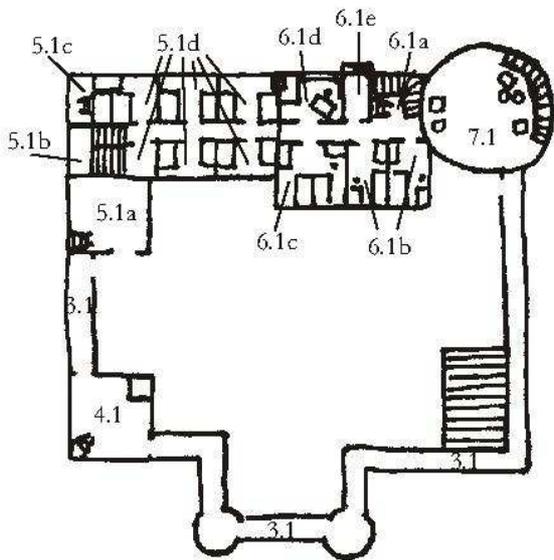
GASTHOF "AM WALDRAND"



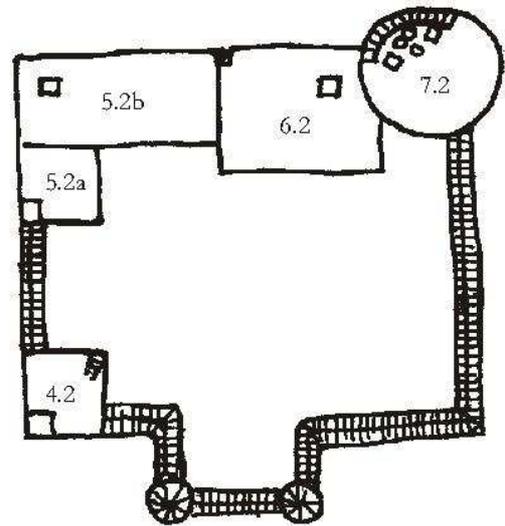
3. Stockwerk



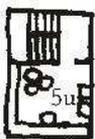
4. Stockwerk



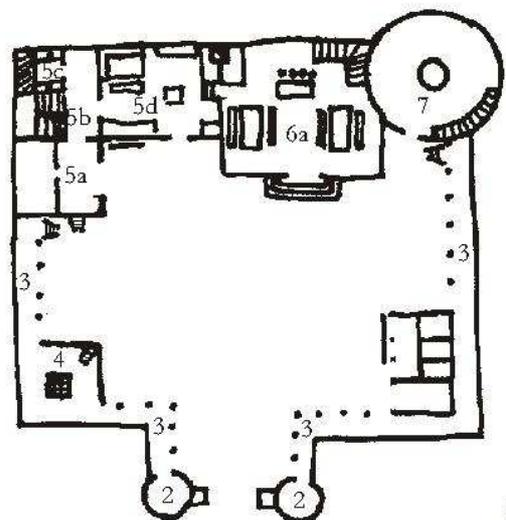
1. Stockwerk



2. Stockwerk



Untergeschoss



Erdgeschoss