

AHL 1-04



Räuber im Adri

Ein D&D–Abenteuer für Living Greyhawk

von Frank Roters

Banditen machen seit einiger Zeit die Handelsstrasse nach Alfertsfurt unsicher. Gerade nach dem glücklich zurückgeschlagenen Angriff von Prinz Molil ist der Ort aber auf den Handel angewiesen. Wer steckt hinter diesen Überfällen? Und was bezweckt er mit ihnen? Für Charaktere der Stufen 1-8 (Ebene 1-3).



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION and RPGA are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK and the D20 system logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards' characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards' of the Coast, Inc. Any reproductions or unauthorized use of material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This information is intended for organized play use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

© 2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Dies ist ein RPGA-Turnierabenteuer. Es ist für einen Vier-Stunden-Block vorgesehen. Zu Spielbeginn sollte jeder Spieler ein Namensschild vor sich aufstellen, das im unteren Teil den Namen des Spielers und im oberen Teil den des gespielten Charakters sowie dessen Volk und Geschlecht enthält. Dies erleichtert es den Spielern, sich zu merken, wer welche Figur spielt.

Die eigentliche Spielzeit des Abenteuers liegt bei etwa drei Stunden. Du solltest die letzten 20 bis 30 Minuten der Sitzung dazu verwenden, die Spieler die Hintergründe ihrer Charaktere zusammenfassen zu lassen und die Bewertung vorzunehmen, bei der der üblichen RPGA-Bewertungsvorgang zum Tragen kommt. Fülle das Spielleiter-Übersichtsblatt aus, bevor du die Abstimmungsbögen der Spieler einsammelst. Auf diese Art und Weise verhinderst Du, von den Bewertungen und Kommentaren der Spieler beeinflusst zu werden.

Die Spieler können jederzeit alle notwendigen Regeln einsehen, um sich über Bewaffnung und Ausrüstung der von ihnen gespielten Charaktere zu informieren.

Eine Anmerkung noch zum Text des Abenteuers: Teile davon sind bereits so gestaltet, dass du sie den Spielern unverändert vorlesen kannst; andere Passagen wiederum sind nur für deine Augen bestimmt. du kannst hier aber selbst entscheiden (und solltest dies auch tun!) welche Informationen du weitergibst. Die direkt für die Spieler vorgesehenen Textstellen sind durch **fetten Kursivdruck** abgesetzt. Wir empfehlen nachdrücklich, die Spielertexte nicht wörtlich vorzulesen, sondern situationsbezogen zu umschreiben, da sie recht allgemein gehalten sind und gegebenenfalls an eine bestimmte Situation oder die Handlungen der Charaktere angepasst werden müssen.

Das Einstufungssystem von Living Greyhawk

Um die korrekte Einstufung Deiner Gruppe zu ermitteln, mußt Du die Stufen aller beteiligten Charaktere zusammenzählen. Die Stufen von Begleitern mit einer oder mehreren Klassen sowie die halbierten Trefferwürfel von die Gruppe begleitenden Tieren (als Tiere gelten Wesen, deren Intelligenz niedriger als 'gering' ist), die im Kampf zugunsten der Charaktere eingreifen können, müssen ebenfalls mitgezählt werden. Danach vergleichst Du diese Summe mit der nachstehenden Tabelle, um die Einstufungs-Ebene zu erhalten.

Charaktere, deren Stufe höher ist als die höchste Einstufungs-Ebene, dürfen an diesem Abenteuer nicht teilhaben. So kann beispielsweise ein Abenteuer für die Ebenen 3-7 nicht von Charakteren gespielt werden, die höher sind als Stufe 14.

	<u>4 Spieler</u>	<u>5 Spieler</u>	<u>6 Spieler</u>	<u>7 Spieler</u>	<u>Höchste Stufe</u>
E1:	4-12	5-13	6-14	7-15	Stufe 4
E2:	13-22	14-24	15-26	16-28	Stufe 6
E3:	23-32	25-35	27-38	29-41	Stufe 8

Die Werte für gegnerische NSC sind immer für alle drei Ebenen angegeben. Du mußt die Werte entsprechend der von Dir festgestellten Ebene verwenden.

Die Werte für NSC, die sich im Laufe dieses Abenteuers - und nur für dieses Abenteuer - den Charakteren anschließen können, sind ebenso für verschiedene Ebenen angegeben, du solltest sie nicht weiter anpassen. Du brauchst diese NSC auch nicht zur Einstufung des Abenteuers heranziehen. Sollte ein NSC im Laufe des Abenteuers sterben, so melde dies bitte der Kampagnenleitung.

Wichtig! Nur solche NSC schließen sich den Charakteren an, bei denen dies ausdrücklich im Text vermerkt ist und deren Spieldaten in Anlage 1 aufgeführt sind! NSC ohne Spieldaten, schließen sich unter keinen Umständen den Charakteren an.

Stand des Mondes

Da die Gefahren der Lykanthropie ein fester Bestandteil der LIVING GREYHAWK-Kampagne zu sein scheinen, ist es notwendig festzustellen, ob dieses Abenteuer während Vollmond stattfindet. Aus Gründen der Spielmechanik dauert der Vollmond immer drei Tage im Monat. Wenn ein Abenteuer keine Angaben zum Status des Mondes macht (wie das vorliegende), würfelle vor dem Spiel mit einem 1W10. Wenn das Resultat 1 ist, so ist am ersten Tag des Abenteuers Vollmond. Mache anschließend noch einen Wurf mit einem 1W3, um herauszufinden, um welchen der drei Vollmondtage / -nächte des Monats es sich handelt.

Lebenshaltungskosten im Adri

Charaktere in der LIVING GREYHAWK-Kampagne müssen Lebenshaltungskosten bezahlen, die sich an dem Ort orientieren, an dem die Abenteuer stattfinden bzw. ihren Ausgang nehmen. Zu diesen Kosten zählen alle Ausgaben zwischen einzelnen Abenteuern sowie die Ausbildungskosten beim Stufenanstieg. Die Kosten für Ausrüstung werden durch diesen Betrag nicht abgedeckt. Die SC müssen grundsätzlich alle Ausgaben während der Spielzeit des Abenteuers (nicht nur Ausrüstung, sondern auch Essen, Trinken und Unterkunft) zu den im Abenteuer (bzw. im *Spieler-Set*, falls im Text nicht gesondert angegeben) genannten Preisen selbst tragen.

Wir orientieren die Lebenshaltungskosten an dem Lebensstandard, den ein SC zu besitzen wünscht; je nach dem gewählten Standard können auf Charisma basierende Fertigkeiten Abzüge oder Zuschläge erhalten.

- **Wildnis:** Du lebst in der Wildnis oder im tiefen Wald in einer einfachen Hütte oder Höhle. Du sammelst oder jagst dein eigenes Essen, und deine Kleidung besteht aus einfach zusammengenähten Fellen oder groben, handgewebten Stoffen. Meistens ist nicht genug Nahrung um satt zu werden da, aber du überlebst. Du erhältst normalerweise -2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe, wenn du dich in einer Stadt oder zivilisierten Gegend aufhältst. Außerhalb von Städten beträgt der Modifikator lediglich -1. Du benötigst mindestens 6 Ränge (inklusive aller Modifikationen) in *Naturkunde* oder du musst die Lebenshaltungskosten der Stufe **Mittellos** zahlen.
- **Mittellos:** Du hast keine Bleibe und musst deinen Besitz immer mit dir führen. Du riechst schlecht und bist unterernährt. Du erhältst -2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Arm:** Du schläfst im Gemeinschaftsraum einer Herberge oder auf dem Heuboden eines Stalls. Deine Kleidung ist abgenutzt und geflickt. Du erhältst -1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Jäger und Sammler:** Du lebst in der Wildnis oder im tiefen Wald in einer soliden Hütte oder einer ausgebauten Höhle. Du sammelst und jagst erfolgreich dein eigenes Essen, durch Haltung von Tieren ist deine Versorgung mit Lebensmitteln sichergestellt. Du hast ausreichend Mittel, deine Ausrüstung in ordentlichem Zustand zu halten. Du trägst einfache, zweckmäßige Kleidung, die aber abgenutzt und geflickt ist. Du erhältst normalerweise -1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe, wenn du dich in einer Stadt oder zivilisierten Gegend aufhältst. Außerhalb von Städten beträgt der Modifikator 0. Du benötigst mindestens 8 Ränge (inklusive aller Modifikationen) in *Naturkunde* oder du musst die Lebenshaltungskosten der Stufe **Arm** zahlen.
- **Durchschnitt:** Du führst ein einigermaßen erfolgreiches Leben, und deine Ausrüstung ist solide, wenn auch nicht herausragend. Du hast ein eigenes Zimmer in einer Herberge oder einer Pension, das sicher genug ist, um dort gefahrlos kleinere Wertgegenstände aufzubewahren.
- **Hoch:** Du hast ein geräumiges Haus oder Apartment gemietet; möglicherweise gehört dir auch ein hübsches Haus. Deine Garderobe ist für gar manche Gelegenheit gerüstet. Du kannst jederzeit Gäste einladen, ohne dich schämen zu müssen. Du erhältst +1 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe.
- **Luxuriös:** Du hast von allem nur das Beste - eine geräumige Unterkunft, exotische Nahrungsmittel,

teure Kleider. Viele neiden dir deinen Erfolg. Du erhältst +2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeitwürfe. Deine Ausrüstung ist zu Hause ausgesprochen sicher.

Zu- oder Abschläge auf Fertigkeiten, die auf Charisma basieren, betreffen die folgenden Fertigkeiten: *Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Informationen sammeln, Magischen Gegenstand benutzen, Verkleiden*. Manchmal können sich die Auswirkungen auf durchaus unterschiedliche Art und Weise äußern - so würde ein SC mit armem Lebensstandard keinerlei Abzüge erhalten, wenn er sich mit einem Bettler unterhielte, wohl aber im Gespräch mit einem städtischen Beamten. Ein SC mit einem hohen Lebensstandard sollte Abschläge erhalten, wenn er sich mit Straßenräubern abgeben muss, was auf einen mittellosen SC wohl nicht zutreffen dürfte. Dies sollte nach Möglichkeit immer ausgespielt werden.

Lasse deine Spieler vor Spielbeginn die Lebenshaltungskosten ihres Charakters abziehen und vermerke den aktuellen Lebensstandard im Logbuch.

<u>Lebensstandard</u>	<u>Kosten</u>	<u>Charismabasierter Modifikator</u>
Wildnis	0	-2 (-1)
Mittellos	1 SM	-2
Arm	5 SM	-1
Jäger und Sammler	1 SM	-1 (0)
Durchschnitt	5 GM	0
Hoch	50 GM	+1
Luxuriös	500 GM	+2

Einleitung für den Spielleiter

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um ein Regional-Abenteuer im Adri-Wald im Rahmen der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne. Als Vorbereitung könnte es nicht schaden, wenn du mit den aktuellen Informationen aus dem *Living Greyhawk-Handbuch* vertraut bist. Außerdem sind Informationen über die Graufalk-Kriege und hier speziell über den Untergang Almors bei der Darstellung einiger NSC hilfreich. Eine Beschreibung der Waldläufergruppen im Adri ist als Anlage 2 beigefügt. Kenntnis des größeren Handlungsstrangs ist nicht erforderlich, da das Abenteuer zwar in Teilen auf diesen Bezug nimmt, aber auch unabhängig davon spielbar ist. Und da wir nicht wissen, ob Spielleiter, die dieses Abenteuer leiten, nicht in späteren Teilen der Kampagne als Spieler tätig werden, behalten wir voller Absicht einiges für uns...

Zwar hat das Abenteuer eine klar umrissene Handlung und ein klares Ende, doch werden hier eine Reihe von Handlungselementen und Personen eingeführt, deren Bedeutung diesem Text nicht zu entnehmen ist,

sondern die erst im Lauf der Kampagne allmählich enthüllt wird. Zu diesen Elementen gehören die Personen Ernjulf Ebroer, Parren Ludern sowie seine Gruppe von Waldläufern und Waldläufer die zur Gruppe um Prisstyne Carnhuis gehören sowie das Rätsel um die schwarzen Pfeile.

Charaktere, die aus dem Adri stammen (nicht aber aus Herbergsbad!), kennen Parren Ludern und Prisstyne Carnhuis dem Namen nach. Sie wissen auch, dass die beiden für Waldläufer-Gruppierungen stehen, die einen Anschluss an Nairond (Parren) befürworten bzw. die Unabhängigkeit des Adri (Prisstyne) erhalten wollen. Charaktere, die schon einige Jahre in Alfertsfurt leben, kennen Parren Ludern flüchtig und wissen, dass er trotz seiner prinzipiell freundlichen Art, schnell die Geduld verliert und zu Wutausbrüchen neigt.

Ernjulf Ebroer ist Charakteren bekannt, die schon einmal die Handelsstraße von Herbergsbad nach Alfertsfurt bereist haben oder direkt aus Alfertsfurt stammen, da Ernjulf der Wirt des Gasthofes „Zum Roten Eber“ ist, der direkt gegenüber von Alfertsfurt am Ufer der Harfe liegt. Ernjulf will alles von der Außenwelt wissen, besonders interessieren ihn Neuigkeiten aus Herbergsbad. Er ist eventuell eine wichtige Quelle für aktuelle Gerüchte.

Im Laufe des Abenteuers werden die Spieler immer wieder auf Leichen von Banditen und Orks treffen. Einige sind durch schwarze Pfeile getötet worden. Da jeder Waldbewohner normalerweise anhand der Pfeile erkennen kann, zu welcher Adri-Region der Schütze gehört, wird es die Spieler verblüffen, dass schwarze Pfeile bis vor kurzem im Adri unbekannt waren. Wer verschießt diese Pfeile? Ein Rätsel, das die Spieler nicht in diesem Abenteuer lösen können.

Außerdem solltest du dir zu Vorbereitung am Anfang der Runde eventuell eine Hintergrundgeschichte zu den SC vorlegen lassen oder aber die Spieler nach ihrem gewöhnlichen Aufenthalts- und ihrem Geburtsort fragen. Spieler die im Adri aufwuchsen, haben einige Vorteile in diesem Modul.

Abenteuerübersicht

Räuber im Adri beginnt im Gasthof „Zum Roten Eber“ (*Einführung*). Als eine schwerverletzte Wache einer Handelskarawane in die Gaststube kommt und um Hilfe bittet, kommen die Spielercharaktere ins Spiel (*Begegnung Eins*). Sie müssen zuerst die Karawane finden und sichern (*Begegnung Zwei*) und dann den Räubern durch den Wald folgen (*Begegnung Drei*). Im Laufe dieser Verfolgungsjagd treffen sie auf einen versprengten Banditentrupp (*Begegnung Vier*), es bricht ein schreckliches Unwetter über sie herein, sie lernen einige Verhaltensweisen der Waldmenschen und anderer Waldbewohner kennen, und durch geschicktes Verhalten können sie Verbündete gewinnen (*Begegnung Fünf*). Nach einer weiteren Spurensuche (*Begegnung Sechs*) treffen sie schließlich auf das Lager

der Räuber, wo es zu einer abschließenden Konfrontation kommt (*Begegnung Sieben*).

Schließlich können sie dann durch das Abenteuer erworbene Erkenntnisse an wichtige NSC der Kampagne weitergeben (*Epilog*).

Einführung für die Spieler – „Zum Roten Eber“ –

Die Spieler befinden sich im Gasthof „Zum Roten Eber“. Viel musst du nicht über diesen Gasthof wissen, daher gibt es auch keinen Übersichtplan, da die Spieler nur hier starten sollen und den Gasthof nicht erkunden müssen.

Der Gasthof „Zum Roten Eber“ liegt direkt an der Harfe mitten im Adri-Wald. Von ihm aus führt eine Furt auf die andere Seite der Harfe nach Alfertsfurt. Früher war die Harfe (auch in dieser wilden Gegend!) die Grenze zwischen der Prälatur von Almor und dem Großen Königreich. Heute bildet sie die Provinzgrenze zwischen dem Fürstentum Herbergsbad und dem Adri-Markland, was aber hier im Wald niemanden wirklich interessiert. Daher wird der Gasthof erst seit den Graufalk-Kriegen zu Alfertsfurt gerechnet. Außerdem führt natürlich der Handelsweg von Herbergsbad nach Alfertsfurt am Gasthof vorbei. Er ist daher gut befestigt und bewacht. Alfertsfurt ist der wichtigste Handelsplatz im Adri (wahrscheinlich auch der einzige!).

Eigentümer des Gasthofes ist Ernjulf Ebroer (auszusprechen wie Eb-Rohr), dessen Familie seit vielen Jahrzehnten den Gasthof betreibt und deren auffälligste Eigenschaft - der knallrote Haarschopf - die Bewohner der Gegend dazu gebracht hat, dem Gasthof diesen Namen zu verleihen. Niemand konnte den Namen seiner Urahns aussprechen, als er erstmals hier auftauchte, und wegen der roten Haare nannten ihn alle nur: den roten Eber. Und wie sein Urahn auch (und alle anderen männlichen Ebroers) hat Ernjulf auffallend rotes Haar. Er ist ein Veteran der Schlacht um Waldfurt (AZ 576), in der eine Ansammlung von Adri-Bewohnern eine Armee des Großen Königreiches auslöschte, und er hat für Almor in den Graufalk-Kriegen (AZ 582 - 584) gekämpft. Nach dem ruhmreichen, aber erfolglosen Feldzug von Ossoon gegen Ivid, an dem sich Ernjulf beteiligt hat, folgte er dem Ruf der Familie und ließ sich zur Ruhe. Nach wie vor interessiert er sich aber für alles, was in der Außenwelt vorfällt, besonders wenn es um Herbergsbad und andere Gebiete des ehemaligen Almor geht.

Die Spieler haben im Gasthof übernachtet. Sie waren sehr wahrscheinlich auf dem Weg nach Alfertsfurt, um hier eine Anstellung und / oder ein Abenteuer zu finden. Als sie am Vorabend an die Furt kamen, war es schon zu dunkel, so dass sie sich entschieden, die Nacht in den sicheren Wänden des Gasthofes zu verbringen. Die folgende Szene sollte der SL an den von den Spielern gewählten Lebenshaltungskostensatz

anpassen. Sollten Charaktere anwesend sein, die im Laufe der Unterhaltung mit Ernjulf erzählen, dass sie an der Schlacht um den Adri im Frühjahr 591 teilgenommen haben (und über ein entsprechendes Zertifikat verfügen!), so können sie auf Kosten des Hauses essen und trinken (die Lebenshaltungskosten müssen trotzdem voll abgezogen werden, nur dass, unabhängig von der tatsächlich geleisteten Höhe, die Helden (und deren Freunde) gern gesehene Gäste des Hauses sind und zum Frühstück wie unter Lebensstandard Luxus bewirtet werden).

Dabei wird Ernjulf nicht seine Meinung über die Qualität der Schlacht verheimlichen, die er für ein „Scharmützel“ hält. Wenn die SC mehr über seine Geschichte erfahren, sehen sie das vielleicht (leicht ernüchtert) auch so.

Die Nacht ist vorbei und die Sonne steht bereits hoch am Himmel, als ihr, vollständig von den Strapazen der langen Reise erholt, die Gaststube des „Roten Eber“ betretet.

Hier werdet ihr von den Gerüchen wunderbaren Essens und einem freundlich lächelnden Mann, mittleren Alters mit feuerroten Haaren empfangen: „Seid willkommen im 'Roten Eber', mein Name ist Ernjulf Ebroer, ich bin der Besitzer. Leider konnte ich Euch gestern Abend nicht persönlich begrüßen.

Ich hoffe die Herrschaften haben wohl geruht? Wollt Ihr nun Euer Frühstück einnehmen?“

Außer euch und Ernjulf befinden sich nur noch zwei Personen im Raum, die in einer abgelegenen Ecke miteinander reden.

Sollten die Spieler nun frühstücken wollen - was sehr wahrscheinlich ist, denn sie haben für das Frühstück zusammen mit der Übernachtung bezahlt -, so können sie zwischen folgendem wählen:

1. Lebensstandard „mittellos“ / „Wildnis“: Verdünnte Haferschleimsuppe, Brot vom Vortag;
2. Lebensstandard „arm“ / „Jäger und Sammler“: zusätzlich zu 1: Haferschleimsuppe, Zwieback und kalte Ziegenmilch;
3. Lebensstandard „Durchschnitt“: zusätzlich zu 2: frisch gebackenes Brot, Butter, Ahornsirup, Ziegenmilch (warm oder kalt), Kräutertee;
4. Lebensstandard „hoch“: zusätzlich zu 3: frische Waldbeeren, Ziegenkäse, Hartwurst;
5. Lebensstandard „luxuriös“: zusätzlich zu 4: Honig, Malzkaffee.

Bei den weiteren Anwesenden handelt es sich um zwei Waldläufer, die am frühen Morgen für eine kurze Rast eingekehrt sind, um sich vor einer ausgedehnten Reise durch den Wald noch einmal zu stärken.

Der eine ist ein Mensch (Jowall) und der andere ein Gnom (Inion Glitzerblatt). Die Kleidung der beiden wirkt ein wenig wie eine Uniform. Inion hat an seinem Ärmel drei schmale grüne Streifen, Jowall trägt entweder (Ebene 1) einen, (Ebene 2) zwei oder (Ebene 3) drei schmale grüne Streifen. Inion ist der Vorgesetzte von Jowall (und, wenn das Abenteuer auf

Ebene 1 gespielt wird, auch sein Ausbilder). Die beiden gehören der Waldläufergruppe von Parren Ludern an und wollen nach ihrem Frühstück einen ausgedehnten Patrouillengang auf dieser Seite der Harfe machen.

Inion Glitzerblatt, Gnom, männlich, Waldläufer 7:
 HG 7; kleiner Humanoide (1,01 m); TW 7W10; TP 74; INI +1 (GE); BR 6; RK 15 (GE, Größe, Rüstung); A +8 / +3 Nahkampf einhändig (Silberdolch, 1W4 [Krit 19-20 x2], Kurzschwert, 1W6 [Krit 19-20 x2]), +6, +6 / +1 Nahkampf zweihändig (Schaden s. o.), +10 / +5 Fernkampf (Kompositbogen (kurz) (Meisterarbeit) 1W6 [Krit x3]); BE Dämmersicht, Zaubersprüche (1/Tag: *Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Zaubertrick*), 1/Tag: *Mit Tieren sprechen* (nur grabende Säugetiere), Erzfeinde: Goblinoide und Untote, GES NG, RW: Ref +3, Wil +3, Zäh +9.
 ST 10, GE 13, KO 18, IN 12, WE 12, CH 10.
 Fertigkeiten: *Handwerk: Bogen machen* +5, *Klettern* +3, *Lauschen* +13, *Leise Bewegen* +6, *Naturkunde* +8, *Springen* +1, *Suchen* +6, *Verstecken* +11.
 Talente: *Kernschuss, Präzisionsschuss, Spuren lesen, Wachsamkeit*.
 Ausrüstung: Kurzschwert, Silberdolch, Kompositbogen (kurz) (Meisterarbeit), Beschlagene Lederrüstung, Bogenmacherwerkzeug (Meisterarbeit), Entdeckerkleidung, Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2l).
 Zauber: 2 Sprüche 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Die Werte von Jowall findest du in Anhang 1a.

Nachdem euch der Wirt das Frühstück serviert hat, fragt er euch, ob er sich zu euch setzen und etwas mit euch plauschen darf.

Ernjulf fragt die Abenteurer nun nach allem möglichen (z. B. wer sie sind, wohin sie wollen, was sie in letzter Zeit erlebt haben, ob sie Neuigkeiten aus Herbergsbad oder anderen Teilen der Welt haben). Sollte sich im Laufe der Unterhaltung herausstellen, dass Abenteurer an der Schlacht um den Adri teilgenommen haben, so lädt Ernjulf sie und ihre Freunde ein, dies stellt jedoch keine Einlösung des Zertifikates dar.

Ernjulf ist eine gute Quelle für Gerüchte, er wird unter Umständen die folgenden Gerüchte weitergeben:

„Ich mag mich ja täuschen, aber in letzter Zeit kommen hier immer wieder Leute vorbei, die von komischen Drachenstatuetten erzählen. Anscheinend sind mehrere davon in letzter Zeit hier im Wald gefunden worden. Irgendjemand scheint die Dinger zu sammeln. Wer mit solchem Plunder wohl etwas anfangen kann? Und das, wo es doch hier seit Jahrhunderten keinen Drachen mehr gegeben hat?“

„Außerdem erzählen Leute, die tief im Wald waren, von einem Ritter in alter Rüstung, mit dem verblassten Wappen des Großen Königreichs darauf. Und ich hörte, sie hätten einen ähnlich aussehenden

Ritter, der allerdings das Symbol ausgerechnet des Hextor getragen haben soll, kürzlich in Herbergsbad ermordet. Ihr habt nicht zufällig etwas davon gehört? Das klingt ja fast, als treibe sich ein Ritter vom Orden der Beschützer hier herum!

(Wenn Spieler, die das FSF-2001-Exklusivabenteuer Die gestohlene Statuette gespielt haben, nun berichten, dass sie einen Ritter getroffen haben, der allerdings ein Symbol von Heironeous trug, so murmelt Ernjulf kaum hörbar etwas in der Art von: „Also doch! Es gibt sie noch. Aber was wollen sie ausgerechnet hier?“

„Kommt ihr aus Herbergsbad? Da hab' ich vielleicht eine Information für euch, die ganz nützlich sein könnte. Dort soll sich ein Spion herumtreiben, der wohl für das Nördliche Königreich arbeitet. Soll irgendwo in der Stadtverwaltung sitzen. Hat mir ein durchreisender Schneider erzählt, der es beim Durchführen von Änderungsarbeiten 'aus Zufall' gehört haben will.“

Sollte ein Abenteurer dabei sein, der *Der Ruhm vergangener Zeiten* gespielt hat und über die Nachbildung des Szepters des Prälaten verfügen (also das entsprechende Zertifikat mit sich führen) und die Geschichte erzählen, so wird Ernjulf plötzlich sehr ernst und sich für eine Weile nur noch mit dieser Person unterhalten. Dabei wird er diese fragen, woher sie das Szepter hat. Er wird sich eine Beschreibung von Eldan Arkion (der das Szepter bei sich führte) geben lassen. Aus der gemachten Beschreibung hat Ernjulf eine Chance von 30% die Person erkennen, wenn sie annähernd dem entspricht, was im folgenden wiedergegeben wird:

Eldan Arkion ist ein älterer Mann, so um die fünfzig (+), er ist etwa 1,80 m / 6 Fuß groß (+), er hat schwarzes Haar (+), braune Augen (+) und einen Vollbart (-). Er hat eine starke, charismatische Ausstrahlung (+), ist aber eher zurückhaltend (+), er wirkt auf eine unbestimmbare Art traurig (0), er verfügt über hohe rhetorische Qualitäten (+).

Wenn die Spieler die Beschreibung exakt wie oben abgeben (also nicht sagen er hat dunkles Haar oder dunkle Augen), so wird der von Ernjulf abzulegende Wurf für jedes korrekt erwähnte (+) um einen Bonus von 5%, für jedes (-) einen Malus von 5% und für (0) um 0% verändert. Wenn Barden unter den Abenteurern sind und diese sich an der Beschreibung beteiligen, erhält Ernjulf einen zusätzlichen Bonus von 5% wegen des genaubeschriebenen Details. Wenn die Spieler das Ahlissa-Gerücht aus dem *Living Greyhawk Journal* Nummer 2 wiedergeben, wonach in den Slums von Herbergsbad berichtet wird, dass der Prophet Medarkus niemand anderes als der ehemalige Prälat Anarkin sei, so erhält Ernjulf einen weiteren Bonus von 10%. Sollte Ernjulf den Mann erkennen, so ist dies der Kampagnenleitung im Spielbericht mitzuteilen.

Wenn Ernjulf mit der Beschreibung etwas anfangen kann, so werden die Charaktere bei einer erfolgreichen *Motiv erkennen*-Wurf (SG 15) feststellen, dass Ernjulf

dieser Mann bekannt vorkommt, und sie werden den Eindruck gewinnen, dass ihnen statt eines einfachen Wirtes ein erfahrener Kämpfer und Anführer gegenüber sitzt. Dieser Eindruck verfliegt aber sehr schnell wieder und ihnen sitzt dieselbe heitere, ausgeglichene Person gegenüber, wie vor wenigen Augenblicken.

Abenteurer, die Ernjulf fragen, was er den habe, als er sich kurz verändert, denen wird er folgendes erzählen:

„Ach wisst Ihr, ich habe einst in der Armee des Prälaten von Almor gedient und da hat mich dieses Zeichen an glorreiche Zeiten erinnert. Aber was Ihr da erzählt, hört sich für mich so wunderbar an, denn es würde bedeuten, dass der frühere Prälat Anarkin noch lebt, obwohl er schon vor den Kriegen verschwunden ist. Und es würde bedeuten, dass Almor vielleicht...“

Begegnung Eins: Ein Hilferuf

Mitten im Satz wird Ernjulf unterbrochen: Die Tür zur Gaststube wird aufgerissen, und ein schwer verwundeter Mann betritt den Raum. Er blutet aus mehreren Wunden und bricht unmittelbar hinter der Tür schwer aufstöhnend zusammen.

Die Waldläufer am anderen Tisch springen sofort auf und eilen dem Mann zur Hilfe. Wenn die Abenteurer ähnliches tun, so hören sie folgendes:

„Ein Überfall... Keine Stunde von hier... Es waren zu Viele... Sie überraschten uns... Helft... Vielleicht leben noch einige...“

Nach diesen Worten stirbt der Mann, noch bevor irgendjemand helfen kann. Wahrscheinlich hat ihn nur noch ein starkes Pflichtgefühl und der Wunsch, Hilfe zu organisieren, am Leben erhalten, denn bei seinen Wunden hätte er kaum einen Marsch von einer Stunde überlebt.

Wenn die Abenteurer nun losziehen, schließen sich die zwei Waldläufer ihnen an. Ernjulf wird jemanden nach Alfertsfurt schicken, um weitere Verstärkungen zu organisieren.

Nach etwa einer halben Stunde (wenn die Charaktere über Pferde verfügen, etwa 20 Minuten (Pferde müssen ja schließlich gesattelt werden!)) erreichen die Abenteurer und die Waldläufer (die in keinem Fall über Pferde verfügen, aber schnell laufen können) den Ort des Überfalls.

Begegnung Zwei: Die Karawane

Euch bietet sich ein grauenhafter Anblick. Auf einer Länge von dreißig Metern liegen die blutenden Körper von neun Personen: acht Menschen und ein Gnom. Außerdem seht ihr die Kadaver von zwei Ochsen, denen die Köpfe fehlen. Dies waren zwei der Zugtiere von drei Karren, von denen einer umgestürzt im Dreck liegt. Überall sind Waren auf dem Boden verstreut.

Wenn die Abenteurer nicht die Initiative ergreifen, sagen die beiden Waldläufer:

„Schaut ihr nach ob noch einer lebt und was hier vorgefallen ist, wir sichern den Weg und schauen nach, ob noch jemand im Hinterhalt liegt!“

Alle Personen, die man auf den ersten Blick sehen kann, sind tot. Unter den Trümmern des einen Wagens und zwischen zwei zerschlagenen Weinfässern können die Abenteurer noch zwei Überlebende finden. Diese beiden sind Kaufleute mit Namen Arnom Kluristut und Polisdan Wertopel, die mit ihren Karren nach Alfurfurt unterwegs waren, um Handel zu treiben. Beide sind schwer verwundet und ohne Bewusstsein. Ein erfolgreicher Wurf auf *Heilen* oder ein entsprechender Trank oder Spruch bringt die beiden ins Bewusstsein zurück. Erst dann sind sie in der Lage, Auskunft zu erteilen. Sollten die Abenteurer nur einen Heilwurf durchführen, so sinken die Verletzten immer wieder in Ohnmacht, und die Befragung zieht sich länger hin.

Der dritte Karren gehörte dem toten Gnom, der ebenfalls ein Kaufmann war. Die weiteren Toten waren Fahrer und Gehilfen (3 Tote) der Kaufleute sowie vier angeheuerte Wachen (4 Tote). Sie starben auf unterschiedliche Weise, in jedem Fall aber durch Waffeneinwirkung (Pfeile, Bolzen, Hieb- und Stichverletzungen sind zu entdecken).

Die achte menschliche Leiche scheint einer der Räuber zu sein, der den Überfall nicht überlebte. An ihm ist nichts zu finden, das irgendetwas an Wert hätte (auch keine Waffen!). Auch sind keine Abzeichen, Wappen oder Symbole an ihm oder seiner Kleidung zu sehen.

Wenn die Charaktere die überlebenden Kaufleute nach dem Vorfall befragen, erhalten sie unterschiedliche und widersprüchliche Angaben. Einig sind sich beide nur, dass sie überfallen wurden. Die Karawane war vor drei Tagen in Herbergsbad aufgebrochen und war an diesem Tag direkt nach Sonnenaufgang weitergereist. Vor etwas mehr als anderthalb Stunden muss der Überfall stattgefunden haben, wobei Arnom meint, dass es mindestens 30 schwerbewaffnete Angreifer waren, unter denen sich auch Orks und Oger befanden, während Polisdan eher von 15 Angreifern ausgeht, bei denen es sich um Menschen und Orks handelte.

Die Waren, die die Kaufleute in ihrer Karawane mit sich führten, sind entweder zerstört oder gestohlen. Dabei fällt den Charakteren (bei einem bestandenen *Intelligenz* Wurf mit SG 15) auf, dass sich unter dem

Diebesgut neben dem Geld vor allem Lebensmittel befanden. Andere wertvolle und schwer zu transportierende Güter sind - in scheinbar blinder Wut - zerstört worden.

Die Untersuchung des Kampfplatzes, die Rettung und Befragung der Kaufleute sollte einiges an Zeit in Anspruch nehmen.

Danach kehren die beiden Waldläufer wieder zurück, die die Angaben der beiden Kaufleute weder bestätigen noch widerlegen wollen. Sie schätzen die Zahl der Angreifer auf bis zu 15. Auf jeden Fall waren Menschen und Humanoide beteiligt. Sie haben entsprechende Spuren gefunden. Außerdem hat es einer der überfallenden Orks nicht überlebt. Ähnlich wie bei dem menschlichen Räuber ist an ihm nichts zu finden, das irgendetwas an Wert hätte (auch keine Waffen!) und auch keine Abzeichen, Wappen oder Symbole.

Die Waldläufer schlagen vor, dass sich die Abenteurer auf die Verfolgung machen sollen, um das Lager der Räuber zu finden. Die Waldläufer würden hier auf Verstärkungen warten und dann folgen (was sie aber nicht machen werden, siehe nächster Absatz).

Sollten die Spieler länger darüber diskutieren, was sie nun machen wollen, so trifft nach ca. 1 Stunde Parren Ludern ein.

Parren Ludern ist etwa 1,80m groß, schlank und eher drahtig. Er hat dunkles, braunes Haar und graue Augen. Seine Haut ist von Wetter gegerbt und die kleinen Krähenfüsse an seinen Augen lassen ihn etwas älter als seine 37 Jahre erscheinen.

Parren ist der Beschützer von Alfurfurt. Er erscheint mit einer kleinen Truppe von 5 weiteren Waldläufern und einem Dutzend Bewohnern von Alfurfurt. Vier Bewohner und zwei Waldläufer weist er sofort an, die Verwundeten auf einem Karren zum „Roten Eber“ bringen. Vier weitere Bewohner sollen die Leichen beerdigen (auch den Räuber!). Der Rest soll den Weg frei räumen, damit er bald wieder genutzt werden kann. Die Abenteurer bittet er, die Verfolgung aufzunehmen und die Bande zu stellen. Er selbst wird mit seinen Leuten die Straße auf der Strecke von einem Tagesritt sichern, damit die anderen Kaufleute, die dringend zur Versorgung von Alfurfurt erwartet werden, sicher ankommen. Da die Verteidigungsanlagen von Alfurfurt vor wenigen Wochen durch einen schweren Sturm geschädigt wurden, hat er selbst nicht genug Leute, um die Stadt zu bewachen, die Handelsstrasse zu sichern und gleichzeitig noch einem Trupp von Banditen hinterher zu jagen.

Wenn die Spieler sich einverstanden erklären, sagt Parren:

„Alfurfurt steht in eurer Schuld. Auch wenn wir keine materiellen Werte bieten können, so seid meiner Dankbarkeit auf immer versichert.“

Wollen die Abenteurer nicht ohne Unterstützung aufbrechen, so wird er ihnen - zähneknirschend - Jowall mitgeben. Wenn keiner der Abenteurer über das Talent *Spuren lesen* verfügt, dann wird Parren sich sogar etwas leichter von einer Unterstützung überzeugen lassen:

„Nun, wenn ihr meint, ohne Hilfe nicht weiter zu kommen, so werde ich euch der Führung von Jowall anvertrauen, einem fähigen Spurenleser. Aber ich kann keinen Mann mehr entbehren, da die Sicherung von Alfershfurt und der Handelsstraße oberste Priorität zukommt.“

Sollten die Spieler immer noch nicht davon überzeugt sein, dass sie den Räubern folgen sollten, dann wird Parren wütend:

„Was wollt ihr sein? Ihr wollt Abenteurer sein? Ihr seid Memmen! Ihr verdient es überhaupt nicht, auch nur eines Blickes gewürdigt zu werden. Hebt euch hinfert und wagt euch nicht mehr unter meine Augen. Am besten verschwindet ihr zurück zu diesem verweichlichten Pack nach Herbergsbad!“

Und - sofern Spielercharaktere über das Zertifikat „Hero of the Adri“ verfügen - fährt er fort:

„Seid Ihr nicht einer, der sich als Held des Adri bezeichnet? Bah, diesen Ruf habt Ihr nun für immer verwirkt. Ihr habt mich bitterlich enttäuscht!“

Sollte es wirklich soweit kommen, dass Parren diesen Wutausbruch bekommt, dann endet das Abenteuer hier, sofern die Abenteurer nicht sofort reumütig um Verzeihung bitten und die Räuber verfolgen.

Die Spieler können mit der reichen Summe von maximal 50 EP rechnen, da doch einiges an Rollenspiel dabei gewesen sein muss, um den ruhigen und erfahrenen Parren Ludren soweit zu bringen.

Und die Zertifikate „Hero of the Adri“ sollte der Spielleiter nun einsammeln und entwerten (und an die Kampagnenleitung zurückschicken!).

Eure Schande spricht sich schnell herum! Eben noch gefeierte Helden, im nächsten Augenblick gemieden wie Aussätzige. Vielleicht solltet ihr nach Herbergsbad zurückkehren? Und sicherlich solltet Ihr euch für eine lange Zeit nicht mehr im Adri blicken lassen, zumindest solange, bis Gras über die Sache gewachsen ist und das Gras wächst langsam im Adri.

In den nächsten Monaten hört ihr immer wieder von Überfällen auf die Handelsstrasse nach Alfershfurt, bis dann eines Tages eine sechsköpfige Heldengruppe dem Spuk ein für alle Mal ein Ende bereitet. Wie man hört sollen die Belohnungen überaus großzügig gewesen sein!

Begegnung Drei: Auf der Suche

Vorbemerkung: Es folgt nun eine intensive Spurensuche durch die Abenteurer. Dies ist mit einiger Würfelei und etwas Buchhaltung in Bezug auf die verstreichende Zeit für dich verbunden. Die Spieler beginnen etwa zwei Stunden nach dem Überfall mit der Verfolgung. In den ersten sechs Stunden haben sich die Räuber Mühe gegeben, ihre Spuren zu verwischen, somit kommen sie nur mit halber Geschwindigkeit voran. Da die Spieler Spuren verfolgen, können sie auch nur mit halber Geschwindigkeit folgen (oder die unten angegebenen Schwierigkeitsgrade erhöhen sich um 5). Danach bewegen sich die Räuber in der Regel mit doppelter Geschwindigkeit, während die Spieler zum Spuren lesen auf halber Geschwindigkeit bleiben müssen. Außerdem kann sich die Zeit weiter verzögern, wenn die Spieler die Spur verlieren. Sollte es irgendwann dazu kommen, dass die Spieler mehr als 24 Stunden hinter den Räubern sind, so vergrößert sich der Schwierigkeitsgrad für die unten aufgeführten Würfe um +1.

Die Spieler könnten außerdem auf die Idee kommen, 10 oder 20 zu nehmen. Beides ist zwar prinzipiell möglich, verlängert aber die Suche entsprechend. Da Spurensuche nur mit halber Marschgeschwindigkeit möglich ist, verzögert sich bei 10 nehmen die Geschwindigkeit nochmals um einiges, so dass sie nur noch mit 40 % der normalen Geschwindigkeit unterwegs sein können. Wenn die Spieler 20 nehmen, so beträgt ihre Marschgeschwindigkeit schließlich nur noch ein Viertel der normalen Geschwindigkeit.

Kleine Randbemerkung: Sollte das Würfeln einmal zu nervend werden (sei es, weil die Spieler sowieso alle Würfe schaffen oder weil sie eben keinen schaffen) so steht es dem Spielleiter frei, nicht mehr jede Stunde, sondern in größeren Abständen Würfe machen zu lassen. Wichtig ist nur, dass die Spieler letztendlich Spaß an dem Abenteuer haben.

Nun beginnt die Suche nach den Verbrechern. Entweder haben die Abenteurer Jowall dabei, oder sie müssen sich selbst ans *Spuren lesen* machen.

Im folgenden wird nun davon ausgegangen, dass die Abenteurer (oder ein Begleiter) über das Talent *Spuren lesen* verfügen. Sollte dies nicht der Fall sein, so können sie die Spuren trotzdem verfolgen, es wird jedoch anstatt eines *Naturkunde*-Wurf ein *Suchen*-Wurf fällig, dessen Schwierigkeitsgrad um 10 höher ist, als der im Text angegebene Schwierigkeitsgrad (SG). Die Regel des *Spieler-Sets*, wonach dies nur bei SG kleiner 11 möglich ist, wird in diesem Abenteuer ignoriert!

Pro Stunde wird ein *Naturkunde*-Wurf (bzw. *Suchen*-Wurf) fällig, da immer wieder andere Spuren die Spur kreuzen und die Verfolgten immer wieder die Richtung wechseln. Die SG beträgt bei den ersten sechs Würfeln 15 (also den ersten sechs Stunden), danach fällt sie auf 10, da die Räuber sich keine Mühe mehr machen, ihre

Spuren zu verwischen (dafür aber nun viel schneller vorankommen!).

Ihr entdeckt Spuren einer großen Gruppe von humanoiden Wesen, ob es sich um Menschen, Orks oder ähnliches handelt, ist nicht so genau auszumachen, genauso wenig wie die Größe der Gruppe. Sie haben sich anscheinend Mühe gegeben, ihre Spuren zu verwischen und auf dem ausgetrockneten Waldboden sind sie daher um so schwerer zu lesen. Aber euch gelingt es, die Richtung ihrer Flucht festzustellen: es geht Richtung Nord-Nord-Ost.

Sollte einmal ein Wurf nicht gelingen, dann wird der Fährtsucher einer falschen Fährte folgen. Nun wird ein zweiter Wurf mit SG 10 notwendig. Gelingt dieser, so hat der Fährtsucher nach einer Viertelstunde festgestellt, dass er einer falschen Spur gefolgt ist und verfolgt nun die eigene Spur bis zu dem Punkt, an dem er die andere Spur verloren hatte, ganz einfach zurück und kann nun die Spuren der Verfolgten klar und deutlich lesen.

Irgendetwas stimmt hier nicht, eben noch waren die Spuren gut zu lesen, aber als vor einer kurzen Weile andere Fährten die Spuren kreuzten, musst du wohl der falschen Spur gefolgt sein. Du kannst umdrehen und ganz einfach den Spuren deiner eigenen Gruppe folgen. Als du an den Abzweig kommst, siehst du deinen Fehler und nun ist es leicht, der anderen Spur zu folgen. Ihr habt etwa eine halbe Stunde an Zeit verloren.

Misslingt auch der zweite Wurf, so merkt er wiederum eine Viertelstunde später, dass er einer falschen Spur gefolgt ist, verfolgt nun die eigene Spur ganz einfach zurück, bis zu dem Punkt, an dem er die andere Spur verloren hatte, und kann nun die Spuren klar und deutlich lesen.

Was ist das? Die Spuren sind hier zu Ende. Nach einigem Suchen stellst du fest, dass du einer falschen Spur gefolgt bist. Du verfolgst eure eigenen Spuren zurück, und nach einer ganzen Weile kommst du zu der Stelle, an der du die richtigen Spuren weiterverfolgen kannst. Du hast Glück gehabt, dass du die Spur wiedergefunden hast, aber leider hast du so eine gute Stunde verloren.

Können mehrere Abenteurer *Spuren lesen*, sollten sie sich erst mal auf einen Fährtsucher einigen, da mehrere gleichzeitig agierende Fährtsucher die Spuren eher verwischen als lesen. Die Spurensuche würde zudem länger dauern. Daher ist eine Kooperation mehrerer Spurenläser nicht möglich.

Bei einem fehlgeschlagenen Wurf des Fährtsuchers sollte der SL aber sofort einen zweiten Wurf verdeckt für einen anderen (oder mehrere andere) Abenteurer machen. War dieser erfolgreich, so merkt dieser

Abenteurer den Fehler und er kann - wenn er möchte - die anderen darauf aufmerksam machen.

Nachdem etwa 7 Stunden (also mindestens 7 Würfe) vergangen sind, beginnt es langsam dunkel zu werden. Die Abenteurer können versuchen, den Spuren weiter zu folgen, aber der Schwierigkeitsgrad erhöht sich in der Dämmerung um +6. Verfügt der Fährtsucher über *Dunkelsicht*, so verändert sich der Schwierigkeitsgrad nicht, verfügt er über *Dämmersicht*, so steigt er um lediglich 3. Sollten die Abenteurer über eine künstliche Lichtquelle (Fackel, Lampe etc.) verfügen, so können sie diese benutzen, um den Spuren weiter zu folgen, aber die Geschwindigkeit reduziert sich nochmals um die Hälfte (beträgt also nur noch ein Viertel der Normalgeschwindigkeit).

Der Schwierigkeitsgrad beträgt nun also entweder 16 (ohne besondere Sicht und künstliches Licht), 10 (bei *Dunkelsicht*), 13 (bei *Dämmersicht*) oder 10 (bei künstlichem Licht und verminderter Geschwindigkeit).

Es beginnt langsam dunkel zu werden. Die Spur ist nur erheblich schwerer auszumachen, und es besteht eine gewisse Gefahr, sie zu verlieren.

Nach einer Stunde ist es absolut dunkel (die beiden Monde Oerdes stehen tagsüber am Himmel), der Schwierigkeitsgrad erhöht sich nochmals um 10 (bei *Dunkelsicht* um 3 und bei *Dämmersicht* um 6), und die Abenteurer müssen ihre Geschwindigkeit auf ein Viertel reduzieren. Sollten die Abenteurer über eine künstliche Lichtquelle verfügen, so können sie diese benutzen, um den Spuren weiter zu folgen, aber der Schwierigkeitsgrad erhöht sich nun um 6 gegenüber der Dämmerung, während die Geschwindigkeit unverändert ein Viertel beträgt.

Der Schwierigkeitsgrad beträgt nun also entweder 26 (ohne besondere Sicht und künstliches Licht, aber mit verminderter Geschwindigkeit), 13 (bei *Dunkelsicht* und verminderter Geschwindigkeit), 19 (bei *Dämmersicht* und verminderter Geschwindigkeit) oder 16 (bei künstlichem Licht und verminderter Geschwindigkeit).

Es ist nun dunkel. Keiner der beiden Monde der Oerde steht am Himmel, um euch mit Licht zu versorgen. Nur der Schein einiger weniger Sterne dringt durch das Blätterdach. Bei dieser Dunkelheit besteht nun große Gefahr, die Spur vollkommen zu verlieren.

Sollte nun ein Wurf nicht gelingen, so ist der zweite Wurf, um den Irrtum zu bemerken, mit demselben Schwierigkeitsgrad durchzuführen wie der erste. Auch die eigenen Spuren sind nun nicht mehr einfach zurück zu verfolgen, so dass auch hier wieder ein Wurf mit demselben Schwierigkeitsgrad zu machen ist.

Entschließen sich die Abenteurer nun zu ruhen, so finden sie unweit der Spuren einen geeigneten Lagerplatz. Der SL sollte die Spieler nach einer Wachaufstellung fragen und in Erfahrung bringen, wie

lange sie ruhen möchten. Die Nacht dauert insgesamt (inkl. jeweils einer Dämmerungsphase von einer Stunde morgens und abends) 12 Stunden. Während die Abenteurer Wache stehen, sollte der SL verdeckt einige Würfe durchführen und gelegentlich grimmig schauen. Er könnte dann z. B. anführen:

Plötzlich hörst du in den Ästen zwischen den Bäumen ein leises Rascheln... Kurz darauf erschallt ein lautes 'Schuhuhu'.

Waldläufer, Druiden und alle Abenteurer mit *Naturkunde* können einen entsprechenden Wurf (SG 10) machen und beruhigt feststellen, dass es sich eindeutig um einen Uhu (oder was immer der SL als Geräusch verursachendes Tier eingesetzt hat) handeln muss (auch wenn sie den Wurf nicht geschafft haben, erkennen sie das Tier, sind sich aber nicht sicher, ob es vielleicht ein nachgeahmtes Tiergeräusch war). Die Abenteurer sollen nur ein wenig wach gehalten werden, Jowall schläft die Nacht (außer zu seinen Wachen) beruhigt durch! Die Spieler sollen nur nervös gemacht werden, in der Nacht passiert nichts.

Für die Zeitbuchhaltung: Die Räuber haben in dieser Nacht 11 Stunden geruht (sie sind bis zur Dämmerung gelaufen und früh wieder weitergereist). Sie sollten einen Vorsprung von mindestens drei Stunden haben.

Langsam wird es wieder hell. Die Spuren sollten nun wieder besser zu lesen sein.

Es geht nun weiter mit dem Spurenlesen wie am Vortag. Gegen Mittag (oder später, wenn sie Probleme haben / hatten, den Spuren zu folgen) treffen die Abenteurer auf das Nachtlager der Räuber.

Die Formation der Spuren löst sich langsam auf, es scheint, als würden die Räuber etwas suchen. Wenn du die Zeit zurückrechnest und mit dem Alter der Spuren vergleichst, so kommst du zu dem Schluss, dass sie einen Platz für einen Lager gesucht haben. Die Spuren sind über 14 (oder die entsprechende vom SL zu berechnende Zeit) Stunden alt.

Wenn die Abenteurer nun vorsichtig werden, so ist dem Fährtsucher ein *Entdecken*-Wurf mit Schwierigkeitsgrad 18 zuzugestehen. Wenn dieser gelingt, entdeckt er eine gut getarnte Hasenfalle (Ebene 1), Dachsfalle (Ebene 2), Bärenfalle (Ebene 3).

Werden die Abenteurer nicht vorsichtig oder misslingt der Wurf, so bleibt die Falle unentdeckt. Der SL sollte nun - sofern noch nicht geschehen - eine Aufstellung / Reihenfolge der Abenteurer fordern. Danach sollen alle Abenteurer einen Reflexwurf in der Reihenfolge beginnend mit dem an vorderster Stelle stehenden Abenteurer (wahrscheinlich der Fährtsucher) machen. Der erste, dem er misslingt, ist in die Falle getreten. Ihm steht nun ein zweiter Reflexwurf zu. Gelingt dieser nimmt er nur halben Schaden. Der

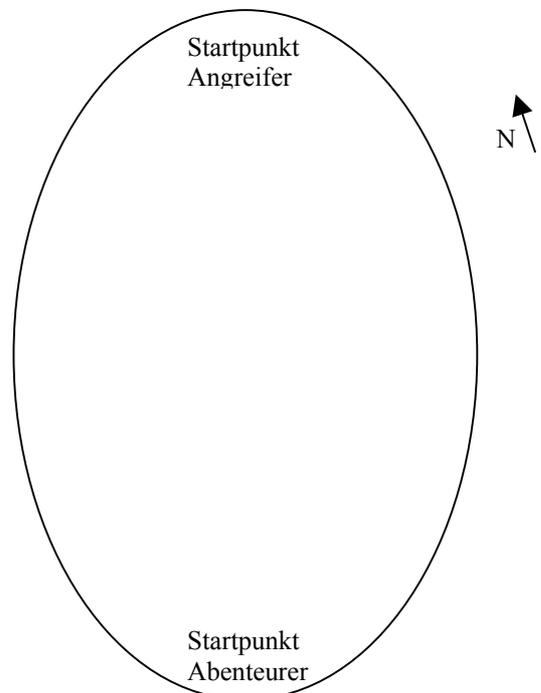
Schaden beträgt für die Hasenfalle 1W4, die Dachsfalle 1W6+1, die Bärenfalle 1W8+2.

Begegnung Vier: Überfall!

Haben die Abenteurer die Falle überstanden, so können sie jetzt das Nachtlager besichtigen!

Vor euch breitet sich eine kleine Lichtung aus. Hier scheinen die Banditen übernachtet zu haben. Ihr seht zwei große Feuerstellen und viele Stellen, an denen das Gras eingedrückt ist, als hätten dort Wesen übernachtet. Bevor ihr dazu kommt, die Stellen zu zählen, sirren zwei Pfeile heran. Als ihr in die Richtung schaut, aus der diese abgefeuert worden sind, brechen auf der euch gegenüberliegenden Seite, mit lauten Gebrüll Humanoide (Orks / Oger, je nach Ebene) durchs Gebüsch.

Du musst jetzt noch auswürfeln, ob die Pfeile getroffen haben, nimm dazu die passenden Werte für die jeweilige Ebene und denke daran, dass die Abenteurer überrascht wurden, also erst in der nächsten Runde Initiative auswürfeln und zum Zweck des Auswürfeln der Pfeilangriffe aus auf dem falschen Fuß erwischt gelten (also kein GES-Bonus auf die Rüstklasse).



Da die Angreifer erst noch die Distanz überwinden müssen und die Bogenschützen bereits ihre Aktion für die Überraschungsrunde hatten, beginnt, nachdem die Angreifer ihre Bewegung abgeschlossen haben, eine normale Kampfrunde. Die Lichtung ist annähernd oval.

Die Abenteurer stehen auf der südlichen Seite, die Angreifer befinden sich auf der nördlichen Seite in etwa 20-30 Metern Entfernung. Sie könnten in dieser Runde noch die Distanz überbrücken. Zwei der Angreifer bleiben im Wald verborgen und schießen die ganze Zeit mit Pfeilen (auch wenn sie dadurch die eigenen Leute bedrohen würden!). Diese beiden werden sich sofort auf die Flucht machen, wenn die Abenteurer die im Nahkampf befindlichen Angreifer besiegen sollten. Sie werden sich in keinem Fall in einen Nahkampf verwickeln lassen.

Ebene 1

Ork (6): HG ½; mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W8; TP 8 (Abhärtung); INI +0; BR 9; RK 10; A +3 Nahkampf (Zweihändige Axt, 1W12+3 [Krit x3]) (Dolch, 1W4+2 [19-20]); BE Dunkelsicht 18 m, lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +0, Wil -1, Zäh +2. ST 15, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8. Fertigkeiten: *Entdecken* +2, *Lauschen* +2
Talente: *Abhärtung*
Ausrüstung: Zweihändige Axt, Dolch

Mensch (2) Waldläufer 1: HG 1, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 11; INI +2 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +3 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +3 Fernkampf (Langbogen 1W8 [Krit x3]); BE Erzfeind: Menschen; GES NB; RW Ref +2, Wil +1, Zäh +3. ST 14, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8. Fertigkeiten: *Entdecken* +5, *Leise Bewegen* +5, *Naturkunde* +5, *Verstecken* +5
Talente: *Kernschuss*, *Präzisionsschuss*, *Spuren lesen*
Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.

Ebene 2

Oger (2): HG 2, großer Humanoide (etwa 3 m), TW 4W8+4; TP 26; INI -1 (GE); BR 9; RK 16 (-1 Größe, -1 GE, +5 natürlich, +3 Haut); A +8 Nahkampf (riesige zweihändige Keule, 2W6+7 [Krit x2]); Reichweite 3 m; RW Ref +0, Wil +1, Zäh +6. ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7. Fertigkeiten: *Entdecken* +2, *Klettern* +4, *Lauschen* +2
Talente: *Waffenfokus: zweihändige Keule*
Ausrüstung: riesige zweihändige Keule (nicht nutzbar für mittelgroße und kleinere Wesen)

Mensch (2) Waldläufer 3: HG 3, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 24; INI +2 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +5 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +5 Fernkampf (Langbogen, 1W8 [Krit x3]); BE Erzfeind: Menschen; GES NB; RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4. ST 14, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten: *Entdecken* +12, *Leise Bewegen* +8, *Naturkunde* +7, *Verstecken* +8
Talente: *Kernschuss*, *Präzisionsschuss*, *Schnellschuss*, *Spuren lesen*
Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.

Ebene 3

Ork (4) Krieger 5: HG 4 mittelgroßer Humanoide (ca. 1,80 m); TW 5W8; TP 32; INI +0; BR 9; RK 13 (Rüstung); A +5 (+6 Zweihändige Axt) Nahkampf (Zweihändige Axt, 1W12+4 [Krit x3]) bzw. (Dolch, 1W4+3 [19-20]); BE Dunkelsicht 18 m, lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +1, Wil 0, Zäh +4. STÄ 16, GES 10, KON 11, INT 9, WEI 8, CHA 8. Fertigkeiten: *Klettern* +7, *Springen* +7
Talente: *Wachsamkeit*, *Waffenfokus: Zweihändige Axt*
Ausrüstung: Zweihändige Axt, Dolch, beschlagene Lederrüstung

Mensch (2) Waldläufer 5: HG 5, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 37; INI +3 (GE); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung); A +7 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +8 Fernkampf (Langbogen, 1W8 [Krit x3]); BE Erzfeind: Menschen, Elfen; GES NB; RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4. ST 14, GE 16, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8. Fertigkeiten: *Entdecken* +14, *Leise Bewegen* +11, *Naturkunde* +10, *Verstecken* +11
Talente: *Kernschuss*, *Präzisionsschuss*, *Schnellschuss*, *Spuren lesen*
Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.
Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste (*Verstricken*).

Schätze: Bei den Humanoiden finden die Abenteurer nach dem Kampf folgendes:
1 bronzenen Armreif 5 GM, 2 bronzene Ringe je 5 GM, 1 kleines heiliges Symbol von Obad-Hai aus Elfenbein 15 GM.

Wenn die Abenteurer nach dem Kampf die Lichtung untersuchen, stellen sie fest, dass die Spuren der Banditen durch den Kampf verwischt wurden. Bei einem erfolgreichen *Suchen*-Wurf (SG 25) schätzen sie die Zahl der Banditen fast richtig ein (ca. ein Dutzend). Sie können aber nicht feststellen um was für Gegner genau es sich handelt. Ist der Wurf nicht erfolgreich, so schätzen sie die Zahl auf jeden Fall zu gering ein. Sie finden außerdem eine Menge an Knochen, die bei einem erfolgreichen *Naturkunde*- oder *Intelligenz*-Wurf (jeweils SG 12) darauf schließen lassen, dass die Banditen den dritten Zugochsen der Karawane als Nachtmahl verspeisten. Auch hier ist der Kopf nicht zu finden.

Sollten die Abenteurer den flüchtenden Waldläufern folgen wollen, so stellen sie nach wenigen hundert

Metern fest, dass die Spur sehr schwer zu verfolgen ist: *Naturkunde*-Wurf (SG 19). Abenteurer, die nicht über das Talent *Spuren lesen* verfügen, können diesen Spuren überhaupt nicht folgen.

Aber dies ist auch nicht so wichtig, denn wenige Meter, nachdem die Waldläufer begonnen haben, ihre Spuren zu verwischen, hat ein kurzer, aber heftiger Kampf stattgefunden. Sollten die Abenteurer also kurz weiter nach Spuren suchen oder gelingt ihnen ein *Entdecken*-Wurf mit SG 13, dann finden sie die Leichen der beiden Waldläufer. Der eine der beiden ist mit drei schwarzen Pfeilen gespickt und verfügt auf der Brust noch über eine tiefe Schwertwunde, während der andere aus etlichen Schnittwunden am ganzen Körper blutet. Jeder halbwegs geübte Nahkämpfer (also prinzipiell jeder Abenteurer) kann feststellen, dass hier ein kurzer, aber erbarmungsloser Kampf stattgefunden hat.

Abenteurer, die wissen, dass die Farben der Pfeile Rückschlüsse auf die Zugehörigkeit zu einer Region oder Waldläufergruppe zulassen, können mit einem Wurf auf *Wissen (Natur)*, *Wissen (Region)*, *Bardischem Wissen* oder *Naturkunde* mit SG 10 feststellen, dass sie keine Ahnung haben, zu welcher Region oder Gruppe der Schütze gehören könnte. Abenteurer, denen der Wurf nicht gelingt, haben absolut keine Ahnung um was es hier geht. Spuren des / der Angreifer sind nicht zu entdecken. Abenteurern, die nicht speziell nach der Bedeutung der Farbe der Pfeile fragen, steht kein Wurf zu! Die Pfeile der Waldläufer, die geflüchtet sind, sind übrigens farblos, was ein deutliches Indiz dafür ist, dass sie keiner der Gruppen angehören.

Sollte Jowall bei der Gruppe sein, dann hat er schon von einigen solcher Vorfälle gehört. Er weiß auch nicht, wer dahinter steckt, da es aber immer nur Feinde des Waldes trifft, hat er damit auch kein Problem.

Dolch, Langschwert und Langbogen fehlen, zurück blieben nur die schwer beschädigten Lederrüstungen.

Die Abenteurer haben nun die Möglichkeit, weiter den Spuren der Banditengruppe zu folgen oder sich auszuruhen. In jedem Fall sollte sie der Kampf eine halbe Stunde (mit Verfolgung sogar länger - SL-Entscheidung!) gekostet haben (selbst wenn der Kampf nur wenige Runden dauert und damit rein spieltechnisch vielleicht noch nicht mal eine Minute!). Diese halbe Stunde verlieren die Abenteurer auf jeden Fall, da die Banditen ja nicht angegriffen wurden.

Wenn die Abenteurer weiter den Spuren folgen, dann vergeht noch soviel Zeit, wie an dem Tag nach den Berechnungen des SL übrig ist. Außerdem stoßen sie etwa sechs Stunden nach dem Kampf auf eine kleine Lichtung, die den Banditen mittags als Rastplatz gedient hat. Hier haben sie eine Stunde gelagert.

Bei Dämmerung müssen sie wieder dieselbe Entscheidung treffen wie am Vortag: weiterverfolgen oder übernachten. Sie finden auf jeden Fall eine geeignete Stelle zum Übernachten, und die Nacht vergeht ähnlich wie die Nacht zuvor.

Begegnung Fünf: Unwetter

Nach der Nachtruhe setzen die Abenteurer ihre Suche fort. Nach etwa zwei Stunden erreichen sie die Harfe. Hier können sie die Spuren der Banditen ohne Schwierigkeiten verfolgen. Wenn sie hier einen *Naturkunde*-Wurf (ein *Suchen*-Wurf hilft nicht weiter!) machen, können sie die Zahl der Banditen und Volkszugehörigkeit abschätzen (SG 18 für Anzahl, SG 22 für Volkszugehörigkeit). Du kannst die Zahl selbst festlegen, musst aber bedenken, dass a) nicht alle Banditen das Lager verlassen hatten, b) auf dem Weg dahin noch einige sterben werden und c) ihr Anführer (Horlbock) auf jeden Fall dabei ist! Die Zahl sollte nicht über 15 liegen.

Die Spuren der Banditen führen zu einer Furt weiter nördlich. Da die Furt sehr leicht zu überqueren ist, kommen die Spieler sehr einfach auf die andere Seite.

Der Fluss erscheint hier weniger tief zu sein, als an der Stelle, als ihr das erste Mal auf ihn traft. Selbst Halblinge und Gnome könnten hier ohne große Gefahr die Harfe überqueren. Ihr schätzt, dass an den tiefsten Stellen das Wasser für Menschen nur hüfthoch sein wird und da der Fluss nur träge dahin fließt, wird er für kleinere Wesen an diesen Stellen einfach zu durchschwimmen sein.

Im Uferschlamm ist es eher unkompliziert, die Spuren der Banditen zu finden und zu verfolgen, so dass es keinen Zweifel gibt, in welche Richtung sie sich weiterbewegt haben (für diese Stunde ist kein *Naturkunde* oder *Suchen*-Wurf notwendig, es sei denn, die Abenteurer wollen wissen, wie viel Vorsprung die Verfolgten noch haben - *Naturkunde* SG 10).

Die Banditen bewegen sich - nachdem sie die Harfe überqueren - nicht mehr mit doppelter Geschwindigkeit, da sie davon ausgehen, dass sie nicht mehr verfolgt werden. Außerdem sind sie jetzt in einem Teil des Waldes, der ihnen nicht behagt und sie sind vorsichtig. Da die Spuren in der ersten Stunde nach Überquerung der Harfe sogar extrem leicht zu verfolgen sind, können die Abenteurer in dieser Stunde mit doppelter Geschwindigkeit folgen. Danach müssen sie aber zur halben Geschwindigkeit zurückkehren, wenn sie die Spuren nicht verlieren wollen.

Den Abenteurern fällt beim Überqueren der Harfe auf, dass es im Nordwesten dunkler wird.

Ein Unwetter nähert sich von Nordwesten. Es bedeckt den ganzen Himmel! Es scheint aber noch eine Weile von euch entfernt zu sein.

Das Unwetter ist annähernd rund und hat einen Radius von ca. 200 km. Nur die inneren 50 km sind gefährlich! Aber die Abenteurer befinden sich unglücklicherweise genau in diesen 50 km. In der Kürze der Zeit wird es ihnen nicht mehr gelingen, die bedrohte Zone zu

verlassen. Sie haben noch eine Stunde Zeit, bevor sie das Unwetter erreicht (bzw. bis die in der Tabelle bei -1 Stunde genannten Auswirkungen eintreten).

Das Unwetter zieht auf einer annähernd geraden Bahn von Nordwesten nach Südosten.

Der SL sollte nun regelmäßig die Abenteurer fragen, was sie machen. Prinzipiell entspricht ab dem Beginn des Unwetters eine Runde einer halben Stunde Spielzeit, den Abenteurern sollte pro Runde maximal 3 Minuten (Realzeit) zum Ausspielen und zur Entscheidungsfindung gegeben werden. Der SL sollte die in der Tabelle und im folgenden Text angegebenen Auswirkungen für die Gruppe entsprechend darstellen.

Auswirkungen:

Dunkelheit: Das Unwetter verdunkelt den Himmel derart, dass es den Tag in einen dauernden Dämmerzustand verwandelt (Sichtweite -50%, gilt nicht für *Dämmer-* und *Dunkelsicht*).

Hochwasser: Die Harfe ist während Stunde +1 und Stunde +2,5 (zur Stundenaufteilung siehe unten stehende Tabelle) unpassierbar, da das Wasser anschwillt, die Fließgeschwindigkeit erheblich zunimmt und die Wasseroberfläche sehr aufgewühlt ist.

Windgeschwindigkeiten: in der Spitze um die 100 km/h. Dabei werden ältere, kranke, morsche und tote Bäume entwurzelt. Hier besteht die Möglichkeit, dass Kreaturen betroffen werden. Sie haben aber eine gute Ausweichchance! Jedoch können sich die wenigsten Kreaturen noch gegen den Wind wehren und werden eventuell vom Wind „verweht“.

Blitzeinschläge setzen zwar Bäume in Brand, aber da es gleichzeitig heftig regnet, werden entstehende Flammen umgehend gelöscht, so dass keine Flächenbrände entstehen. Beim Blitzeinschlag können Bäume aber „explodieren“, und herumfliegende Splitter können Kreaturen verletzen. Dabei werden die meisten Tiere kaum betroffen, da diese sich instinktiv vor dem Unwetter in Sicherheit gebracht haben. SC, NSC und Monster haben aber eine Chance, von Holzsplittern explodierender Bäume getroffen zu werden. Dabei könnte ein erster Warnhinweis sein, dass in einiger Entfernung ein Baum explodiert und die Splitter mit einiger Wucht vor den SC in den Boden schlagen. Sollten SC dann keine Deckung suchen, setzen sie sich der Gefahr aus, von einem solchen Splitterangriff getroffen zu werden. Weiteres siehe Tabelle unter +1,5 - 2 Stunden.

Das Szenario sieht so aus:

-1 Stunde	Es wird dunkel, die Vögel hören auf zu singen, der Wald wird still.
-0,5 Stunden	Man sieht es in der aufziehenden Dunkelheit blitzen, der Wind nimmt langsam zu (Geschwindigkeit ca. 30 km/h), kleine, ungeschützte Flammen

	erlöschen, es ist Donnerrollen zu hören.
0 Stunden	Es fängt an zu regnen, der Wind erreicht ca. 45 km/h, Kreaturen der Größe „winzig“ und kleiner müssen einen Zähigkeitswurf (SG 10) machen oder sie werden niedergeschlagen, Fernangriffe und <i>Lauschen</i> -Würfe -2, ungeschützte Flammen erlöschen sofort, erste Blitze erhellen die Dunkelheit.
+0,5 Stunden	Der Regen nimmt zu (-4 auf <i>Entdecken</i> - und <i>Suchen</i> -Würfe), die Windgeschwindigkeit beträgt ca. 65 km/h, Kreaturen der Größen „winzig“, „klein“ und „mittel“ müssen einen Zähigkeitswurf (SG 15) machen oder sie werden vom Wind weg getragen („winzig“), niedergeschlagen („klein“) oder sie können sich nicht mehr gegen den Wind weiterbewegen („mittel“), Fernangriffe und <i>Lauschen</i> -Würfe -4, geschützte Flammen (wie z. B. in Laternen) fangen an zu tanzen und erlöschen mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 %, erste Blitze schlagen in der Nähe (zwischen 2 und 1 km) ein, die Spuren der Banditen beginnen sich aufzulösen (SG+1 pro Stunde Regen).
+1 Stunde	Es schüttet wie aus Eimern (-4 auf <i>Entdecken</i> - und <i>Suchen</i> -Würfe), die Windgeschwindigkeit beträgt ca. 80 km/h, Rettungswürfe für Wind wie in der letzten halben Stunde, Fernangriffe und <i>Lauschen</i> -Würfe s.o., immer mehr Blitze schlagen in der Nähe ein (zwischen 1 und 0,5 km). Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Blitz näher an der Gruppe einschlägt, beträgt 5% (ohne weitere Konsequenzen!).
+1,5 - 2 Stunden = 2 Runden! Die Abenteurer befinden sich nun im Zentrum (nicht im Auge) des Sturms	Der Regen ist jetzt am heftigsten (-8 auf <i>Entdecken</i> - und <i>Suchen</i> -Würfe), die Windgeschwindigkeit beträgt ca. 100 km/h, Kreaturen der Größen bis „riesig“ müssen Zähigkeitswürfe (SG 18) machen oder sie werden von Wind weg geweht („klein“ und kleiner), niedergeschlagen („mittel“) oder sie können sich nicht mehr gegen den Wind weiterbewegen („groß“ / „riesig“), Fernangriffe sind unmöglich geworden, <i>Lauschen</i> -Würfe -8, geschützte Flammen erlöschen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75%, Blitze schlagen in schneller Folge in der Nähe ein (0,5 bis 0 km), die Wahrscheinlichkeit, direkt von einem Blitz getroffen zu werden, beträgt 1% (Reflex-Rettungswurf, ob man getroffen wird, wenn nein 1W8 Schaden (Ebene 1), 1W8+4 Schaden (Ebene 2) 1W8+8

	Schaden (Ebene 3), wenn ja Zähigkeits-Rettungswurf. Wenn dieser misslingt, ist man sofort tot, wenn er gelingt, nimmt man den oben genannten Schaden und verliert 2 Stärkepunkte für 2 Stunden, die nach jeweils einer Stunde zurückkehren!), 2% bei getragener Metallrüstung. Die Wahrscheinlichkeit, von einem umfallenden Baum getroffen zu werden, beträgt 5%. Wird ein Abenteurer von einem Baum getroffen, so steht ihm ein Reflexwurf (SG 18) zu. Gelingt er nicht, so verliert er 6W6 Trefferpunkte, bei Gelingen nur die Hälfte. Die Wahrscheinlichkeit, von Splintern eines explodierenden Baums getroffen zu werden, beträgt 10%. Wenn ein Abenteurer seinen Rettungswurf (Reflex) schafft, wird er bestenfalls leicht verwundet (1W4 Ebene 1, 1W6 Ebene2, 1W8 Ebene3), wenn er ihn nicht schafft, erhält er doppelten Schaden - wobei der Verlust von mehr als der Hälfte der TP oder ein voller Schadenswurf des SL zu einem körperlichen Schock (Zähigkeitsrettungswurf) führt und der Charakter für einige Zeit in einen Schock- oder Ohnmachtzustand fällt (mindestens 10 Minuten, nur sinnvolle Aktionen der Mitspieler verkürzen diese Zeit!).
+2,5 Stunden	Entspricht Stunde 1, nur dass alle Werte abnehmen.
+3 Stunden	Entspricht Stunde 0,5, nur dass alle Werte abnehmen.
+3,5 Stunden	Entspricht Stunde 0, am nördlichen Horizont wird es langsam heller und es hört auf zu regnen. Einzelne Donnerschläge sind noch zu hören.
+4 Stunden	Das Unwetter ist vorbei gezogen. Der Himmel erstrahlt in seinen schönsten Farben, im Südosten ist ein Regenbogen zu sehen. Die Vögel fangen wieder an zu singen, die üblichen Geräusche des Waldes erklingen wieder.

Sollten die SC irgendwo Deckung suchen, kann ihnen das Unwetter nichts anhaben. Die Spieler sollen durch diese Sequenz nur gezwungen werden, für die Dauer von 2 bis 3 Stunden Deckung zu suchen!

Die Rettungswürfe sollten mindestens alle 30 Minuten Spielzeit gemacht werden, es steht dem SL indes frei, eine höhere Frequenz festzulegen. Wichtig ist, dass sich die Spieler zwischen Stunde +0,5 und + 3,5 nicht wirklich sicher fühlen. Selbst wenn sie in Deckung sind, sollten sie regelmäßig Rettungswürfe machen, es sollte ihnen dann aber nichts passieren.

Wann immer die Abenteurer sich entschließen, eine Deckung zu suchen, stoßen sie nach kürzester Zeit auf eine Schutzhütte.

Gut versteckt im Wald liegt vor euch eine Hütte. Sie wirkt unbewohnt. Die Tür scheint unverschlossen zu sein. Das Innere der Hütte besteht aus einem einzigen großen Raum, der aufgeräumt und ordentlich wirkt. Es liegt keine Staub herum, so dass nicht zu sagen ist, wann hier das letzte Mal jemand war. Der Boden besteht aus Holz, das von unten geteert sein muss, den es dringt keine Feuchtigkeit von unten aus dem Boden. Gegenüber der Tür ist ein Kamin in die Wand eingelassen. Rechts und links der Tür befindet sich eine schmale mit dünnen Tierhäuten bespannte Fensteröffnung durch die etwas Licht in die Hütte fällt. Auf dem Boden verteilt liegen 8 Strohmatte, die man als Schlafstätten benutzen könnte. Die Strohmatte scheinen noch relativ neu zu sein.

Sollten die Abenteurer die Hütte genauer absuchen, so finden sie bei einem gelungenen *Suchen*-Wurf (SG 10) ein kleines Geheimfach neben dem Kamin, ein Versteck für Nahrung und Wasser, in dem sich einige Nahrungsmittel befinden. Bei einem *Suchen*-Wurf (SG 18) finden sie außerdem eine große, aber gut versteckte Falltür im Boden. Mit einem erfolgreichen *Wissen (Region)*- oder *Wissen (Natur)*-Wurf (SG 15) könnten die Abenteurer wissen, dass solche Falltüren gelegentlich durch Fallen von innen gesichert sind. Ein *Suchen*-Wurf bringt hier nichts, da die Fallen von außen nicht zu erkennen sind. Diese Fallen sind auch nicht von außen zu entschärfen. Sollten die Abenteurer die Falltüre ohne besondere Vorsicht öffnen, so lösen sie zwei Armbrustfallen aus. Die Armbrustfallen haben einen Angriffsbonus von +3 (Ebene 1), +6 (Ebene 2), +9 Ebene 3). Sie verursachen denselben Schaden wie normale Armbrüste (1W8). Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Bis zu 2 Abenteurer, die direkt vor der Falltüre stehen, werden angegriffen, alle mögliche Modifikatoren zu ihrer Rüstungsklasse sind zugelassen (außer GE-Bonus). Sollten die Abenteurer erklären, dass sie die Falltüre vorsichtig öffnen, erhalten sie auch den GE-Bonus zur Rüstung.

Sollte Jowall bei der Gruppe sein, so wird es sie zwar nicht auf die Falltüre hinweisen, aber er warnt sie vor der Falle, nachdem sie die Falltüre entdeckt haben. Außerdem schlägt er vor, ein besonderes Klopfzeichen zu geben, bevor die Türe geöffnet wird. Auf das Klopfzeichen hin wird dann ein zweites Klopfzeichen von unten gegeben, die Bewohner des Schlafraumes melden sich und kommen kurz danach heraus geklettert.

Das Nahrungsversteck wird Jowall im Laufe des Aufenthaltes ganz selbstverständlich öffnen und im Tausch mit etwas von seiner Nahrung Essen und Trinken für sich entnehmen (er wird also alte Nahrung entnehmen und frische hinterlassen). Haben die Abenteurer genug Nahrung bei sich, sollten sie seinem Beispiel folgen. Entnehmen sie einfach nur Nahrung

und hinterlassen sie keine eigene, so wird er sie auf die Funktion des Nahrungsvorrates aufmerksam machen.

Auszug aus IVID THE UNDYING

In einem Radius von 30 km östlich der Harfe gibt es Waldhütten entlang der am meisten genutzten Jagdpfade, die zur Rast und als Schlafplatz genutzt werden. Hier hinterlässt man immer etwas Nahrung und Wasser für die Nachfolgenden. Einige dieser Hütten verfügen über winzige, versteckte Zimmer unter dem Boden, welche mühevoll ausgehoben wurden. Eine Falltür - unter Stroh oder ähnlichem versteckt - verschafft Zutritt. Einige der Waldleute schlafen in diesen winzigen, lichtlosen Räumen, in der Hoffnung, hier vor Banditen, die die Hütte überfallen könnten, in Sicherheit zu sein. Diese stehlen dann vielleicht nur das Wasser und verschwinden wieder. Einige Leben sind so sicher schon gerettet worden, obwohl die Orks, die im Wald leben, bereits Kenntnis von dem Trick erlangten und nun nach solchen Falltüren suchen. Jemand, der in einem solchen Zimmer angetroffen wird, ist aber nicht zwangsläufig ein leichtes Ziel, denn normalerweise sind die Falltüren durch Armbrüste gesichert, wenn jemand darin übernachtet.

Nachdem sie die Falltüre geöffnet haben, sehen sie außerdem im Kellerraum zwei Waldläufer mit erhobenen Bogen und aufgelegten Pfeil stehen.

In dem kleinen Keller stehen zwei grimmig dreinblickende Menschen mit erhobenen Langbogen, bereit im nächsten Moment einen Pfeil auf euch abzuschießen. „Was macht ihr hier?“

Es handelt sich um den Waldläufer Timrom und die Waldläuferin Klerio.

Die Spieldaten der beiden Waldläufer findest du in Anhang 1.

Die in der Ausrüstungsliste von Timrom und Klerio aufgeführten Langspeere passen nicht in das Versteck. Sie haben sie daher hinter dem Haus gelassen. Sollten die Abenteurer zufälligerweise dort suchen, so können sie die Speere entdecken (*Suchen* - SG 25).

Es sollte zu keinem Kampf kommen - und wenn doch, sollte er schnell beendet sein, da die Waldläufer sich der Übermacht ergeben. Die beiden sind potenzielle Verbündete, die sich den Abenteurern anschließen, wenn diese sich fair und aufrichtig verhalten.

Sollten die Abenteurer die Falltür nicht finden, so warten die Waldläufer ab, was geschieht. Wenn sie Grund zu der Annahme haben, dass es sich bei den Abenteurern nicht um Feinde handelt, werden sie sich früher oder später zeigen. Sie können sehr leicht allen Gesprächen folgen, die in der Hütte geführt werden.

Sollte Jowall bei der Gruppe sein, wird es ab jetzt interessant. Die Waldläufer gehören einer Gruppe um Prisstyne Carnhuis an, die mit den Zielen von Parren

Luderns Gruppe (der ja Jowall angehört) nichts anfangen können. Bei Parren Luderns Gruppe handelt es sich um eine straff organisierte, fast schon militärisch zu nennende Organisation, die sich gern mit den Kräften des guten und rechtschaffenden außerhalb des Waldes verbünden möchte. Die Gruppe von Prisstyne Carnhuis ist dagegen nur locker organisiert, es gibt dort keine Unterordnung im militärischen Sinne und sie sind auch der Meinung, dass dem Guten (und dem Wald) am besten damit gedient ist, wenn man die Außenwelt Außenwelt sein lässt. Außerdem irritiert sie die Fixierung Parrens auf die Umgebung von Alfershurt, sie fühlen sich für die Sicherheit des ganzen Waldes zuständig.

Zwischen den Gruppen herrscht weder Feindschaft noch Konkurrenz, man hat normalerweise nichts miteinander zu tun und geht sich aus dem Weg.

Die drei unterscheiden sich auch schon im Auftreten: wirkt Jowall gepflegt und militärisch korrekt gekleidet, eher wie ein soldatischer Scout, so sind Klerio und Timrom etwas verwuschelt und wirken eher wie Jäger, die schon tagelang unterwegs sind (was auch stimmt!). Wenn du möchtest, kannst du hier einiges an Rollenspiel einbauen. Du kannst dies aber auch kurz abhandeln, je nachdem, wie weit die Zeit fortgeschritten ist.

Je nachdem, wann die Spieler die Hütte aufgesucht haben, könnten sie auch noch die Nacht in der Hütte verbringen.

Nachdem sie wieder aufbrechen, können sie die Suche wie oben beschrieben fortsetzen.

Spuren, die vor dem Unwetter noch zu erkennen waren, sind jetzt praktisch unlesbar (SG +10). Neue Spuren, die gegen Ende des Unwetters oder bis zu 5 Stunden danach entstehen, sind leichter lesbar (SG -5). Sie sind in dem aufgeweichten Boden nur schwer zu verwischen.

Begegnung Sechs: Weiter auf der Suche

Nach einigen Stunden (eventuell auch erst am nächsten Tag) sollten die Spieler auf unglückliche Kreaturen stoßen, die durch Blitzschlag, explodierende oder umfallende Bäume umgekommen sind. Dies sollte natürlich in gebührendem Abstand erfolgen, da dieses Unglück natürlich nicht geballt auftrat.

Vor euch liegt der verkohlte Leichnam eines Ogers. Ihm scheint das Glück während des Unwetters nicht hold gewesen zu sein. Wenig später findet ihr einen Mann in einer Lederrüstung, der sich wohl nicht mehr rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte und von einem umstürzenden Baum erschlagen wurde. Da er genau auf der von euch verfolgten Fährte liegt, könnte es sich um einen der Räuber handeln.

An der Leiche ist nichts mehr zu finden. Alles was von Wert war, ist entweder zerstört oder gestohlen. Wiederum einige Stunden später kommen die Abenteurer an eine kleine Lichtung, in deren Mitte ein großes Loch klafft.

Vor euch auf der Lichtung klafft eine riesige Grube im Boden. Als ihr euch vorsichtig nähert, seht ihr zwei tote Orks auf dem Boden der Grube, die gut 3 Meter tief ist und an deren Boden sechs angespitzte Pfähle in die Höhe ragen. Vier dieser Pfähle sind den beiden Orks wohl zum Verhängnis geworden.

Sollten die Abenteurer in die Grube klettern und die Leichen untersuchen, finden sie bei einem der Orks einen schönen großen Bernstein (25 GM). Die Ausrüstung der beiden ist beim Sturz unbrauchbar geworden. Wenn den Abenteurern ein *Entdecken*-Wurf (SG 17) gelingt und daraufhin ein Wurf auf *Wissen (Region)*, (*Geschichte*), (*Adel*) oder *Bardisches Wissen* (je SG 15) gelingt, so stellen sie fest, dass die Orks Fetzen einer Uniform der Armee des Königreiches von Ahlissa mit den Abzeichen des Adri-Marklands tragen.

Ein Vergleich mit den Spuren legt die Vermutung nahe, dass es sich bei den Orks um Mitglieder des Banditentrupps handeln muss.

Die Suche sollte bis zum Abend fortgesetzt werden; die nächste Begegnung sollte am besten am Vormittag stattfinden, da sie nur so Sinn ergibt. Sollten es die Abenteurer also immer noch nicht aufgegeben haben, die Nacht durch nach Spuren zu suchen, dann dauert es eben länger, bis sie auf das Lager treffen!

Begegnung Sieben: Das Lager

Am Vormittag kommen die Abenteurer endlich an das Ziel ihrer Suche: das Lager der Räuber.

Sollten die Waldläufer Klerio und Timrom bei der Gruppe sein, so können die Abenteurer bei einem gelungenen Entdecken Wurf gegen SG 20 etwa einen Kilometer vor dem Erreichen des Lagers folgendes feststellen:

Du siehst wie Klerio kurz Timrom antippt und auf einen Baum zeigt. Die beiden bleiben augenblicklich stehen und erklären: „Wir sind da! Das Lager der Banditen befindet in etwa einem Kilometer Entfernung.“ Wenn du schaust was die beiden da entdeckt haben könnten, siehst Du nichts auffälliges. Wenn du die beiden fragst, woher sie das wissen, antworten sie: „Oh das können wir nicht verraten, aber sei gewiss, die Information ist zuverlässig!“

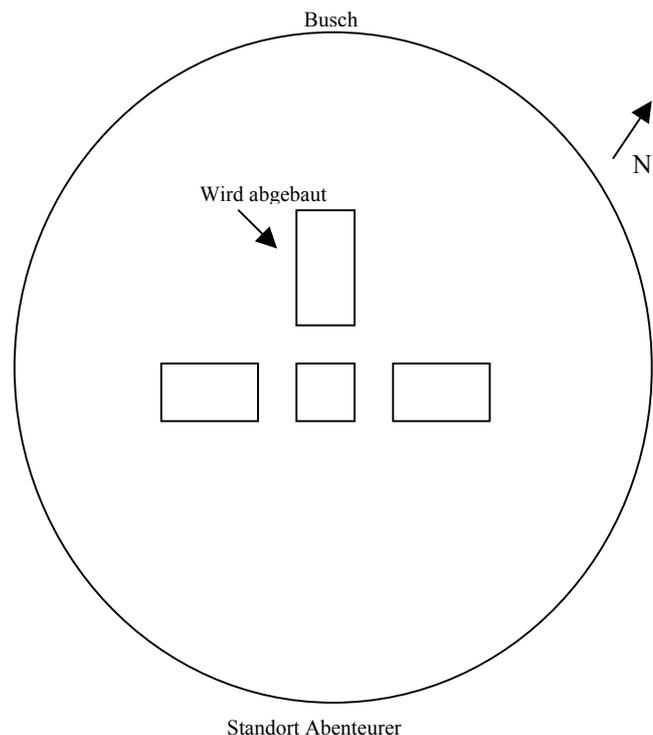
Gelingt einem Abenteurer ein *Motiv erkennen*- oder *Versteckte Andeutungen*- Wurf (SG 15), so bemerkt er einen unscheinbaren Blick Klerios in Richtung Jowall.

Spricht er sie später in einem ruhigen Moment an, ohne dass die Chance besteht, dass Jowall es bemerken könnte, erklärt Klerio, dass dies ein Zeichen der Wichtelmännchen war, die es freundlich mit ihnen meinen, die aber Parren Ludern und seine Mannen wegen ihres militärischen Gehabes nicht ausstehen können.

Die Räuber versuchen gar nicht, den Standort geheim zu halten; der Lärm, den sie machen, ist schon von weitem zu hören.

Bei dem Lager handelt es sich um eine große, fast kreisrunde Lichtung, auf der zwei große und ein kleines Zelt stehen. Ein weiteres Zelt wird gerade abgebaut, es sieht so aus, als wollten die Banditen ihr Lager auflösen. Die Abenteurer sehen geschäftiges Treiben und können alle Feinde bis auf den Anführer sehen. Dies können sie aber nicht wissen, da sich in den Zelten noch weitere Kreaturen verbergen könnten.

Die Lichtung hat einen Durchmesser von annähernd 150m. Das kleine Zelt des Anführers befindet sich ziemlich genau in der Mitte der Lichtung.



Auf der praktisch runden Lichtung herrscht reges Treiben. Zwischen zwei großen Zelten seht ihr Humanoide und Menschen ein drittes Zelt abbauen. Ein weiteres Zelt steht in der Mitte der Lichtung. Immer wieder gehen einige der Kreaturen in die anderen beiden großen Zelte und tragen Ausrüstungsgegenstände heraus. Nur das Zelt in der Mitte scheint in keine der Aktivitäten eingebunden zu sein.

Es scheint keine Wachen zu geben, die Kreaturen rechnen offensichtlich nicht mit einem Angriff. Ihr

gewinnt den Eindruck, als wollten sie dieses Lager abbauen.

Den Spuren an den Bäumen nach zu urteilen, sind die Banditen schon seit einigen Wochen auf dieser Lichtung, denn sie benehmen sich wie die sprichwörtliche Axt im Wald. Der Wald hat hier schwere Wunden davon getragen.

Wenn den Abenteurern ein *Entdecken*-Wurf mit SG 18 gelingt, dann sehen auf der gegenüberliegenden Seite der Lichtung, wie sich ein Busch unnatürlich bewegt. Sollten sie diese Stelle untersuchen wollen, so entdecken sie dort nichts, außer Spuren, die darauf hindeuten, dass hier jemand die Lichtung beobachtet hat.

Was ist das? Ein Busch auf der anderen Seite der Lichtung hat sich bewegt! Ein Tier kann es eigentlich nicht gewesen, denn das wäre von dem Lärm des Lagers abgeschreckt worden!

Die Banditen sind zwar bei der Arbeit, haben ihre Nahkampfwaffen aber dabei. Die Fernwaffen liegen praktisch griffbereit in ihrer Nähe, so dass sie diese ohne großen Zeitverlust aufnehmen können. Auch wenn sie nicht besonders wachsam sind, sind sie prinzipiell kampfbereit. Wenn sich die Abenteurer ein gute Taktik überlegen, sollte die zahlenmäßige Überlegenheit eigentlich kein Problem darstellen. Außerdem ist die Moral der Gruppe sehr schlecht. Der Schurke wird sich bei dem ersten Anzeichen eines gefährlichen Angriffes aus dem Staub machen wollen, die anderen Menschen folgen, sobald sie feststellen sollten, dass ein anderer Mensch getötet wurde. Die Orks oder Oger halten es da schon länger aus: sie flüchten erst, wenn sie selbst verletzt sind und mindestens fünfzig Prozent ihrer Gruppe oder ihr Anführer getötet wurde. Der Anführer der Banditen (Horlbock) hingegen wird bis zum Tode kämpfen, da er ehrgeizig ist und dies seine letzte Chance auf Rehabilitation ist. Auch wenn er gefangen genommen werden sollte, wird er versuchen, sich das Leben zu nehmen, da er die Schande einer Gefangennahme nicht überleben möchte (schließlich ist seine Ehre ja mit der Flucht von der Schlacht im Adri schon genug besudelt!). Horlbock wird erst nach einigen Runden (SL-Entscheidung) in den Kampf eintreten. Bis dahin legt er seine Rüstung an.

Ebene 1 (17 Kreaturen)

Ork (12): HG ½; mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W8; TP 8 (Abhärtung); INI +0; BR 9; RK 10; A +3 Nahkampf (Streitaxt, 1W8+2 [Krit x3], Dolch 1W4+2 [19-20]) +1 Fernkampf (Kurbogen, 1W6 [Krit x3]); BE Dunkelsicht 18 m, lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +0, Wil -1, Zäh +2.

STÄ 15, GES 10, KON 11, INT 9, WEI 8, CHA 8.

Fertigkeiten: *Entdecken* +2, *Lauschen* +2

Talente: *Abhärtung*

Ausrüstung: Streitaxt, Dolch, Kurbogen

Mensch (2) Waldläufer 1: HG 1, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 11; INI +2 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +3 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +3 Fernkampf (Langbogen, 1W8 [Krit x3]); BE Erzfeind: Menschen; GES NB; RW Ref +2, Wil +1, Zäh +3.

ST 14, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten: *Entdecken* +5, *Leise Bewegen* +5, *Naturkunde* +5, *Verstecken* +5

Talente: *Kernschuss*, *Präzisionsschuss*, *Spuren lesen*

Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.

Mensch (1) Krieger 1: HG ½, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); 1W8, TP 10; INI +0; BR 6; RK 14 (Rüstung); A +3; Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +1 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8 [Krit 19-20 x2]); GES NB; RW Ref +0, Wil +0, Zäh +2.

STÄ 14, GES 10, KON 14, INT 12, WEI 10, CHA 9.

Fertigkeiten: *Klettern* +6, *Schwimmen*, +6, *Springen* +6

Talente: *Ausdauer*, *Wachsamkeit*

Ausrüstung: Langschwert, Leichte Armbrust, Kettenhemd

Mensch (1) Schurke 1: HG 1, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,75 m); 1W6, TP 7; INI +3 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +0 Nahkampf (Kurzschwert, 1W6 [Krit 19-20 x2], Dolch, 1W4 [Krit 19-20 x2]) +3 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8 [Krit 19-20 x2]); BE Hinterhältiger Angriff (+1W6); GES CB;

RW Ref +5, Wil +1, Zäh +1.

ST 10, GE 17, KO 12, IN 14, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten: *Bluffen* +3, *Entfesselungskunst* +7, *Informationen sammeln* +2, *Mechanismus ausschalten* +6, *Klettern* +2, *Lauschen* +3, *Leise Bewegen* +7, *Lippen lesen* +6, *Motiv erkennen* +4, *Schlösser öffnen* +7, *Seil benutzen* +5, *Verkleiden* +1, *Verstecken* +7, *Versteckte Andeutungen* +3

Talente: *Ausweichen*, *Kernschuss*

Ausrüstung: Leichte Armbrust, Dolch, Kurzschwert, Lederrüstung, Diebeswerkzeug

Horlbock, Halbork, männlich, Barbar 2: HG 2, mittelgroßer Humanoide (1,95 m); 2W10, TP 25; INI +1 (GE); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung); A +7 (Zweihändige Axt, 1W12+7 [Krit x3], Dolch, 1W4+5 [Krit 19-20 x2]), +3 Fernkampf (mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2) (1W8+2 [Krit x3])); BE Dunkelsicht 20m., Barbarenwut, Schnelle Bewegung, Unbewusstes Ausweichen (GE auf RK); GES NB; RW Ref +1, Wil +1, Zäh +6.

ST 20, GE 13, KO 16, IN 12, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten: *Einschüchtern* +5, *Lauschen* +6, *Lesen* +1, *Klettern* +7 (mit Rüstung +5), *Naturkunde* +6, *Richtung Spüren* +2, *Springen* +10 (mit Rüstung +8)

Talente: *Rennen*

Ausrüstung: Zweihändige Axt, Dolch, mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2), Kettenhemd,

Kiste mit sehr gutem Schloss (siehe unten), Seidenseil (15 m), Papier, Schreibwerkzeug, Schriftrollenbehälter, Tinte, Wasserschlauch, Zelt.

Ebene 2 (13 Kreaturen)

Oger (3): HG 2, großer Humanoide (etwa 3m), TW 4W8+4; TP 26; INI -1 (GE); BR 9; RK 16 (-1 Größe, -1 GE, +5 natürlich, +3 Haut); A +8 Nahkampf (riesige zweihändige Keule, 2W6+7 [Krit x2]); Reichweite 3 m;

RW Ref +0, Wil +1, Zäh +6.

ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7.

Fertigkeiten: *Entdecken* +2, *Klettern* +4, *Lauschen* +2

Talente: *Waffenfokus: zweihändige Keule*

Ausrüstung: riesige zweihändige Keule (nicht nutzbar für mittelgroße und kleinere Wesen)

Ork (5) Krieger 3: HG 2; mittelgroßer Humanoide (ca. 1,80 m); TW 3W8; TP 20; INI +0; BR 9; RK 13 (Rüstung); A +6 (+7 Streitaxt) Nahkampf (Streitaxt, 1W8+3 [Krit x3], Dolch, 1W4+3 [19-20 x2]), A +3 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8, [19-20 x2]); BE Dunkelsicht 18 m, lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +1, Wil 0, Zäh +4.

ST 16, GE 10, KO 10, IN 9, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten: *Klettern* +5, *Springen* +5

Talente: *Wachsamkeit, Waffenfokus: Streitaxt*

Ausrüstung: Streitaxt, Dolch, leichte Armbrust, beschlagene Lederrüstung

Mensch (2) Waldläufer 3: HG 3, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 24; INI +2 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +5 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +5 Fernkampf (Langbogen, 1W8 [Krit x3]); BE: Erzfeind: Menschen; GES NB; RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4.

ST 14, GE 15, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten: *Entdecken* +12, *Leise Bewegen* +8, *Naturkunde* +7, *Verstecken* +8

Talente: *Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnellschuss, Spuren lesen*

Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.

Mensch (1) Krieger 3: HG 2, mittelgroßer Humanoide, (etwa 1,80 m); 3W8, TP 26; INI +0; BR 6; RK 14 (Rüstung); A +5; Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +3 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8 [Krit 19-20 x2]); GES NB; RW Ref +1, Wil +1, Zäh +3.

STÄ 14, GES 10, KON 14, INT 12, WEI 10, CHA 9.

Fertigkeiten: *Klettern* +8, *Schwimmen*, +8, *Springen* +8

Talente: *Ausdauer, Kampfflexe, Wachsamkeit*

Ausrüstung: Langschwert, Leichte Armbrust, Kettenhemd

Mensch (1) Schurke 3: HG 3, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,75 m); 1W6, TP 15; INI +3 (GE);

BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +2 Nahkampf (Kurzschwert, 1W6 [Krit 19-20 x2], Dolch, 1W4 [Krit 19-20 x2]) +5 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8 [Krit 19-20 x2]); BE Entrinnen, Hinterhältiger Angriff (+2W6), Unbewusstes Ausweichen (GE auf RK); GES CB;

RW Ref +6, Wil +2, Zäh +2.

ST 10, GE 17, KO 12, IN 14, WE 12, CH 8.

Fertigkeiten: *Bluffen* +5, *Entfesselungskunst* +9, *Informationen sammeln* +2, *Mechanismus ausschalten* +8, *Klettern* +3, *Lauschen* +6, *Leise Bewegen* +9, *Lippen lesen* +8, *Motiv erkennen* +5, *Schlösser öffnen* +9, *Seil benutzen* +7, *Verkleiden* +1, *Verstecken* +9, *Versteckte Andeutungen* +4.

Talente: *Ausweichen, Blind kämpfen, Kernschuss.*

Ausrüstung: Leichte Armbrust, Dolch, Kurzschwert, Lederrüstung, Diebeswerkzeug

Horlbock, Halbork, männlich, Barbar 4: HG 4, mittelgroßer Humanoide (1,95 m); 4W10, TP 40; INI +2 (GE); BR 9; RK 17 (GE, Rüstung); A +9 (Zweihändige Axt, 1W12+7 [Krit x3]) A +6 (mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2) (1W8+2 [Krit x3])); BE Dunkelsicht 20m, Barbarenwut, Schnelle Bewegung, Unbewusstes Ausweichen (GE auf RK); GES NB;

RW Ref +3, Wil +2, Zäh +7.

ST 20, GE 14, KO 16, IN 12, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten: *Einschüchtern* +7, *Lauschen* +8, *Lesen* +1, *Klettern* +9 (mit Rüstung +7), *Naturkunde* +8, *Richtung Spüren* +2, *Springen* +12 (mit Rüstung +10)

Talente: *Kampfflexe, Rennen*

Ausrüstung: Zweihändige Axt, Dolch, mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2), Kettenhemd, Kiste mit sehr gutem Schloss (siehe unten), Seidenseil (15 m), Papier, Schreibwerkzeug, Schriftrollenbehälter, Tinte, Wasserschlauch, Zelt.

Ebene 3 (17 Kreaturen)

Oger (3): HG 2, großer Humanoide (etwa 3m), TW 4W8+4; TP 26; INI -1 (GE); BR 9; RK 16 (-1 Größe, -1 GE, +5 natürlich, +3 Haut); A +8 Nahkampf (riesige zweihändige Keule, 2W6+7 [Krit x2]);

Reichweite 3 m;

RW Ref +0, Wil +1, Zäh +6.

ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7.

Fertigkeiten: *Entdecken* +2, *Klettern* +4, *Lauschen* +2.

Talente: *Waffenfokus: zweihändige Keule*

Ausrüstung: riesige zweihändige Keule (nicht nutzbar für mittelgroße und kleinere Wesen)

Ork (9) Krieger 5: HG 4; mittelgroßer Humanoide (ca. 1,80 m); TW 5W8; TP 32; INI +0; BR 9; RK 13 (Rüstung); A +8 (+9 Streitaxt) Nahkampf (Streitaxt, 1W8+3 [Krit x3], Dolch, 1W4+3 [19-20 x2]), A +5 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8, [19-20 x2]); BE Dunkelsicht 18 m, lichtempfindlich; GES CB; RW Ref +1, Wil 0, Zäh +5.

ST 16, GE 10, KO 10, IN 9, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten: *Klettern* +7, *Springen* +7
 Talente: *Wachsamkeit*, *Waffenfokus: Streitaxt*
 Ausrüstung: Streitaxt, Dolch, leichte Armbrust, beschlagene Lederrüstung

Mensch (2) Waldläufer 5: HG 5, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); TW 1W10, TP 37; INI +3 (GE); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung); A +7 Nahkampf (Langschwert, 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +8 Fernkampf (Langbogen, 1W8 [Krit x3]); BE Erzfeind: Menschen, Elfen; GES NB; RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4. ST 14, GE 16, KO 13, IN 10, WE 12, CH 8.
 Fertigkeiten: *Entdecken* +14, *Leise Bewegen* +11, *Naturkunde* +10, *Verstecken* +11
 Talente: *Kernschuss*, *Präzisionsschuss*, *Schnellschuss*, *Spuren lesen*
 Ausrüstung: Dolch, Langschwert, Langbogen, beschlagene Lederrüstung.
 Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste (*Spurloses Gehen*).

Mensch (1) Krieger 5: HG 4, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,80 m); 3W8, TP 42; INI +0; BR 6; RK 14 (Rüstung); A +7; Nahkampf (Langschwert 1W8+2 [Krit 19-20 x2]), +5 Fernkampf (Leichte Armbrust 1W8 [Krit 19-20 x2]); GES NB; RW Ref +1, Wil +1, Zäh +4. ST 14, GE 10, KO 14, IN 12, WE 10, CH 9.
 Fertigkeiten: *Klettern* +8, *Schwimmen*, +8, *Springen* +8, *Einschüchtern* +6
 Talente: *Ausdauer*, *Kampfreflexe*, *Wachsamkeit*
 Ausrüstung: Langschwert, Leichte Armbrust, Kettenhemd

Mensch (1) Schurke 5: HG 5, mittelgroßer Humanoide (etwa 1,75 m); 1W6, TP 24; INI +4 (GE); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung); A +3 Nahkampf (Kurzschwert 1W6 [Krit 19-20 x2], Dolch, 1W4 [Krit 19-20 x2]) +7 Fernkampf (Leichte Armbrust, 1W8 [Krit 19-20 x2]); BE: Entrinnen, Hinterhältiger Angriff (+3W6), Unbewusstes Ausweichen GE auf RK); GES CB; RW Ref +8, Wil +2, Zäh +2. ST 10, GE 18, KO 12, IN 14, WE 12, CH 8.
 Fertigkeiten: *Bluffen* +5, *Entfesselungskunst* +12, *Informationen sammeln* +4, *Mechanismus ausschalten* +10, *Klettern* +5, *Lauschen* +9, *Leise Bewegen* +12, *Lippen lesen* +9, *Motiv erkennen* +6, *Schlösser öffnen* +10, *Seil benutzen* +9, *Verkleiden* +4, *Verstecken* +12, *Versteckte Andeutungen* +5
 Talente: *Ausweichen*, *Kernschuss*, *Präziser Schuss*
 Ausrüstung: Leichte Armbrust, Dolch, Kurzschwert, Lederrüstung, Diebeswerkzeug (Meisterarbeit)

Horlbock, Halbork, männlich, Barbar 6: HG 6, mittelgroßer Humanoide (1,95 m); 6W10, TP 58; INI +2 (GE); BR 9; RK 18 (GE, Rüstung, Schild); A +11 / +6 (Langschwert, 1W8+5 [Krit 19-20 x2]), A +8 / +3 (mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2) (1W8+2 [Krit x3])); BE Dunkelsicht 20m, Barbarenwut, Schnelle Bewegung, Unbewusstes Ausweichen (GE auf

RK und kann nicht in die Zange genommen werden); GES NB; RW Ref +4, Wil +3, Zäh +8. ST 20, GE 14, KO 16, IN 12, WE 12, CH 10.

Fertigkeiten: *Einschüchtern* +9, *Lauschen* +8, *Lesen* +1, *Klettern* +9 (mit Rüstung +6), *Naturkunde* +8, *Richtung Spüren* +2, *Schwimmen* +13 (mit Rüstung +2), *Springen* +12 (mit Rüstung +9)
 Talente: *Kampfreflexe*, *Kernschuss*, *Rennen*
 Ausrüstung: Langschwert, Dolch, mächtiger Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2), Kettenhemd, Tartsche, Kiste mit sehr gutem Schloss (siehe unten), Seidenseil (15 m), Papier, Schreibwerkzeug, Schriftrollenbehälter, Tinte, Wasserschlauch, Zelt.

Wenn die Abenteurer flüchtende Banditen verfolgen, verlieren sie diese nach kurzer Zeit aus den Augen. Wenige Minuten später stoßen sie dann auf deren Leichen. Sollten im Laufe des Kampfes Banditen geflüchtet sein (und der SL sollte dies auf jeden Fall arrangieren!), so werden sie ebenso von den Abenteurern gefunden (immer vorausgesetzt, dass sie nach den Banditen suchen!)

Da liegen die Feiglinge mit dem Rücken auf dem Boden. Ihre Augen sind weit aufgerissen, und aus ihrer Brust ragen schwarze Pfeile, die zielsicher die Herzen der Flüchtenden durchbohrt haben.

Wenn den Abenteurern ein *Entdecken*-Wurf (SG 20) gelingt, dann sehen sie aus dem Augenwinkel die Blätter eines Busches, die sich verdächtig bewegen. Eilen die Abenteurer zu dieser Stelle, können sie in 200-300m Entfernung gerade noch einen ziemlich gut getarnten Waldläufer wegrennen sehen. Egal was die Abenteurer tun, er wird ihnen entkommen (daher auch keine Spieldaten für ihn!).

Aus dem Augenwinkel siehst du, wie sich rechts von dir die Blätter eines Busches verdächtig bewegen. So schnell es dir möglich ist, begibst du dich dorthin, aber als du an der Stelle angelangt bist, erhaschst du nur noch einen flüchtigen Blick auf ein menschengroßes Wesen, dass komplett in grün und braun gekleidet ist und an dessen Kleidung überdies noch kleine Zweige und Blätter befestigt zu sein scheinen. Du kannst gerade noch erkennen, dass das Wesen einen Langbogen und einen Köcher mit schwarzen Pfeilen geschultert hat, dann ist es im Schatten des Waldes verschwunden, ohne eine weitere Spur oder Geräusch zu hinterlassen.

Wenn die Abenteurer das Lager durchsuchen, finden sie neben der Ausrüstung, die bei der Beschreibung der Banditen aufgeführt ist, folgende Gegenstände in einer verschlossenen Kiste (*Schlösser öffnen* SG 18 oder *Stärke*-Wurf SG 19) im Zelt des Anführers: 1 Silberdolch (Meisterarbeit) [ZERTIFIKAT] 310 GM, 2 Heiltränke [ZERTIFIKAT] je 50 GM, 2 Arkane Spruchrollen (1x *Magische Waffe*, 1x *Schmierer*) [ZERTIFIKAT] je 25 GM, 1 Brief (Anlage 3) und

Kupfer- bzw. Silbermünzen im Gesamtwert von 85 GM.

Beim Anführer der Banditen finden sie zudem noch einen mächtigen Kompositbogen (lang) für einen Stärke-Bonus +2 [ZERTIFIKAT] im Wert von 300 GM. Wenn das Abenteuer auf Ebene 3 gespielt wird, wird bei der Leiche des Schurken (sofern diese entdeckt wird) noch Diebeswerkzeug (Meisterarbeit) gefunden. Auf Ebene 1 und 2 handelt es sich um normales Diebeswerkzeug.

Außerdem finden sie auf der Lichtung und in den Zelten diverse Ausrüstungsgegenstände und Nahrungsmittel, die die Banditen zum Überleben brauchten, hier ist aber nichts von Wert dabei. Der SL kann dies nach eigenem Ermessen festlegen, es handelt sich aber vor allem um einfache Hanfseile, Fackeln, gewöhnliche Lampen, Lampenöl, einfache Werkzeuge und ähnliches. Das meiste ist im schlechten Zustand. Die Zelte selbst sind in keinem guten Zustand und wegen ihrer Größe, mit Ausnahme des Zelt des Anführers, auch praktisch nicht transportabel (Gewicht pro Zeltplane ca. 50 kg). Durch ihren Zustand sind sie faktisch wertlos! Das Zelt des Anführers entspricht jedoch einem Standardzelt (*Spieler-Set* S. 132) und ist in gutem Zustand (es sei denn, es ist im Kampf beschädigt worden). Der SL sollte die Abenteuer *Suchen*-Würfe ablegen lassen, sie müssen mindestens SG 20 schlagen um etwas zu finden, je höher der Wert, um so wertvoller die Funde. Insgesamt können die sie Waren im Wert von maximal 50 GM auf diese Weise entdecken. Darunter befindet sich nichts, dessen Einzelwert über 5 GM beträgt. Du solltest aber auf jeden Fall auf die Gewichtsbelastung der Abenteuer achten. Die Waldläufer werden die Abenteuer beim Transport nur unterstützen, wenn sie entsprechend an den Schätzen beteiligt werden.

Als letztes entdecken die Abenteuer noch eine kuriose Sammlung von 25 Schädeln. Es handelt sich ausschließlich um die Schädel von Zugtieren. Was dies zu bedeuten hat, bleibt unklar!

Was die Abenteuer nicht finden, ist die eigentliche Beute der Banditen. Diese liegt wahrscheinlich irgendwo im Wald vergraben!

Abschluss / Epilog

Wenn die Abenteuer das Lager durchsucht haben, dann sind sie sehr wahrscheinlich auf den Brief (Anlage 3) gestoßen. Was sie nun damit machen ist ungewiss. Dieser letzte Teil ist zu einem großen Teil vom SL zu improvisieren. Für eine Reise nach Alfertsfurt benötigen die Abenteuer von ihrem jetzigen Aufenthaltsort circa zwei Tage, nach Herbergsbad etwa sechs Tage.

Die Abenteuer könnten den Brief einfach ignorieren.

Sie könnten aber auch mit dem Brief zu Parren Ludern nach Alfertsfurt zurückkehren. Ob nun mit oder ohne Brief - Parren begrüßt sie erfreut, und nachdem er von der Vernichtung der Banditen gehört hat, wird er die Abenteuer beglückwünschen, sie zu einem Festmahl einladen und ihnen seine tiefste Dankbarkeit zusichern [ZERTIFIKAT]. Den Brief nimmt er in Verwahrung, um ihn eines Tages zum Vorteil von Alfertsfurt und zum Nachteil von Prinz Molil zu verwenden.

Die Abenteuer könnten mit dem Brief auch nach Herbergsbad gehen und ihn entweder Prinzessin Karasin oder Prinz Molil übergeben.

Prinzessin Karasin wird schwer zu erreichen sein, erst wenn die Abenteuer andeuten, um was es geht, wird sie ihnen Audienz gewähren. Sie wird das Schreiben entgegennehmen und mit unerschütterlicher Miene lesen. Dann wird sie sich bei den Abenteurern bedanken und ihnen ihre immerwährende Dankbarkeit bekunden. Danach wird sie sie entlassen. Sollten die Abenteuer eine Belohnung fordern, so wird sie diese zuerst an ihre Bürgerpflichten erinnern und bei weiterer Nachfrage nach einer Belohnung wütend anschauen und fragen, was ihnen den ihr Leben lieb sei. Angesichts der Palastwache und den bekannten Fähigkeiten von Karasin als Zauberin sollten die Abenteuer diesen Wink mit dem Zaunpfahl verstehen und sich aus dem Staub machen. Prinzessin Karasin wird sich an ihre Dankbarkeit in keinem Fall erinnern, sie ist schließlich viel zu beschäftigt, um sich an dahergelaufene Abenteuer zu erinnern!

Prinz Molil ist - wie fast immer eigentlich - nicht in der Stadt. Die einzige Möglichkeit den Brief zu übergeben stellt ein hoher Regierungsbeamter dar. Dieser würde die Abenteuer freundlich empfangen, den Brief entgegennehmen, ihnen versichern nichts mit der Sache zu tun zu haben (schließlich hat Prinz Molil ja kein Interesse sein eigenes Lehen Alfertsfurt so zu schwächen, dass er keinen wirtschaftlichen Vorteil davon hätte), eine Überprüfung zusichern, den Abenteurern seine ewige Dankbarkeit erklären und sie aus dem Palast befördern. Spätestens bei der nächsten Gelegenheit würde er sich an nichts mehr erinnern.

Sollten die Abenteuer sogar soweit gehen, Drohungen gegen den Regierungsbeamten oder Prinz Molil auszusprechen oder versuchen diesen zu erpressen, dann werden sie die ganze Härte des Gesetzes kennen lernen. Ohne Rechtfertigungsmöglichkeit in der Öffentlichkeit, werden sie wegen Landesverrates angeklagt und in den tiefsten und feuchtesten Kerker gesteckt, den der Regierungsbeamte finden kann. Und damit sie auch wirklich niemanden etwas mitteilen können, wird es natürlich kein Gerichtsverfahren geben (die Gerichte in Herbergsbad und Ahlissa sind furchtbar überlastet!), so dass die Abenteuer den Rest ihres Lebens in einer Zelle vermodern können.

Das Original des Briefes trägt ein geheimes Zeichen, dass eine Fälschung verhindern soll. Fälscher außerhalb der offiziellen Kreise (sprich außerhalb der jeweilige

Geheimdienste) können diese Zeichen zum jetzigen Zeitpunkt der Kampagne nicht kennen und wissen somit auch nicht, wonach sie suchen sollen. Karasin und Molil kennen diese Zeichen jedoch und wissen genau, nach was sie Ausschau halten müssen. Sollten die Spieler versuchen Karasin oder Molil eine Abschrift des Briefes zu geben, so fällt der Bluff schnell auf. Die beiden werden dann der Lage entsprechend reagieren (wahrscheinlich sind die Abenteurer schneller im Gefängnis, als sie „Piep“ sagen können).

Du solltest in deinem Bericht an die Kampagnenleitung unbedingt erwähnen, wem der Brief übergeben wurde. Der Brief darf nur dann bei den Abenteurern verbleiben, wenn sie ihn an niemanden übergeben, andernfalls müssen sie ihn an dich zurückgeben. Sollte der Brief bei den Spielern verbleiben, so ist das Original des Briefes von dir abzuzeichnen und mit deiner RPGA-Nummer zu versehen. Außerdem solltest du der Kampagnenleitung mitteilen, ob die Abenteurer Abschriften gefertigt haben.

Die Abschriften (auch Fotokopien) dürfen nicht von dir abgezeichnet werden, da nur das Original von Wert für die Spieler ist. Dies solltest du ihnen aber nicht sagen.

Erfahrungspunkte

Zähle die Erfahrungspunkte für alle von den SC erreichten Spielziele zusammen. Ist eine Punktespanne angegeben, liegt es an dir, aufgrund der Leistung der SC einen Wert auszuwählen, der von Spieler zu Spieler unterschiedlich sein kann. Jeder SC erhält schließlich die Gesamtsumme an EP gutgeschrieben.

Begegnung 1

Freiwillige Übernahme der Mission 50

Begegnung 4

Besiegen des kleinen Banditentrupps 75

Begegnung 5

Für eine sinnvoll begründete Entscheidung, Schutz zu suchen oder dem Unwetter zu trotzen 25

Für klugen Umgang mit den Waldläufern in der Schutzhütte 50

Begegnung 7

Für den Sieg über die Banditen 200

Abschluß / Epilog

Für das Überbringen des Briefes an Parren Ludren oder Prinzessin Karasin (nicht aber an Prinz Molil) 50

Rollenspiel 0 - 50

Summe der möglichen Erfahrungspunkte 500

Zusammenfassung der Schätze

Die SC können alle Gegenstände mitnehmen, die in dieser Liste auftauchen oder aber die folgenden Bedingungen erfüllen:

1. Der Gegenstand darf nicht magisch sein und muss im Text des Abenteurers angegeben sein (z.B. Waffen oder Rüstungen von Feinden). Was nicht im Text steht, können die SC auch nicht mitnehmen. Solche Gegenstände können für die Hälfte ihres Listenpreises verkauft oder aber im Logbuch vermerkt werden
2. Tiere, Gefolgsleute, Ungeheuer, Mietlinge usw. (also ganz allgemein lebende Wesen) können auf keinen Fall aus dem Abenteuer übernommen werden, wenn sie nicht explizit in der Zusammenfassung der Schätze aufgelistet sind. Es spricht nichts dagegen, dass die SC freundschaftliche Beziehungen zu NSC aufbauen, doch gibt es dafür keine Zertifikate, und den SC darf aus solchen Beziehungen kein finanzieller oder materieller Vorteil entstehen. Kontakte (d.h. Informationsquellen, die sich auf spätere Abenteuer auswirken können) müssen durch ein Zertifikat bestätigt werden.
3. Diebstahl ist gegen das Gesetz, doch das mag manche SC nicht abschrecken. Gegenstände, die mehr als 5000 GM wert sind, eine große Bedeutung für ihren Eigentümer haben (z.B. Familienerbstücke) und magische Gegenstände werden auf die eine oder andere Art im Besitz der SC entdeckt und ihnen wieder abgenommen. Darüber hinaus muss der SC eine Strafe in Höhe des dreifachen Werts des gestohlenen Gegenstands zahlen. Was Gegenstände, die nicht unter die hier genannten Richtlinien fallen und durch die in 1 aufgestellten Kriterien abgedeckt sind, liegt die letzte Entscheidung beim Spielleiter.

Gegenstände, die unter diese Regelungen fallen, aber kein Zertifikat haben, werden nie ein Zertifikat erhalten.

Die Kampagnenleitung behält sich das Recht vor, einem SC Gold oder Gegenstände nachträglich zu entziehen, wenn sie zu der Ansicht gelangt, dass diese das Spielgleichgewicht verletzen würden, auch wenn dies zum Zeitpunkt der Vergabe der Gegenstände noch nicht der Fall war.

Begegnung 2

Hier gibt es zwar theoretisch Schätze, aber das Mitnehmen wäre Plünderung / Diebstahl, was entsprechend verfolgt würde. Sollten einzelne SC schlecht ausgerüstet sein, könnte einer der schwer verletzten Überlebenden oder einer der Waldläufer eine Waffe als Leihgabe zur Verfügung stellen 0 GM

Begegnung 4

1 bronzenener Armreif	5 GM
2 bronzene Ringe	(2x5 GM) 10 GM
1 kleines heiliges Symbol von Obad-Hai aus Elfenbein	15 GM

Begegnung 6

1 schöner großer Bernstein	25 GM
----------------------------	-------

Begegnung 7

Silberdolch (Meisterarbeit)	310 GM (ZERTIFIKAT)
Mächtiger Kompositbogen (lang) (ST-Bonus +2)	300 GM (ZERTIFIKAT)
2 Heiltränke	(2x50 GM) 100 GM (ZERTIFIKAT)
2 Arkane Spruchrollen 1. Stufe	(2x25 GM) 50 GM
Geld (keine Goldmünzen, sondern Silber- und Kupfermünzen im Gesamtwert von)	85 GM

Nur wenn das Abenteuer auf Ebene 3 gespielt wird!

Diebeswerkzeug (Meisterarbeit)	100 GM
--------------------------------	--------

Abschluss / Epilog

Gefallen von Parren Ludern	0 GM (ZERTIFIKAT)
----------------------------	----------------------

Anlage 1a: Werte NSC (mögliche Verbündete)

(Wenn Du willst, kannst Du diese NSC auch den Spielern zu Führung überlassen)

1. Jowall, Mensch, männlich

Ebene 1

Waldläufer 2: HG 2; mittelgroßer Humanoide (1,89 m); TW 2W10; TP 20; INI +4 (Verbesserte Initiative); BR 9; RK 12;
A +4 Nahkampf einhändig (1W6+2 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W6+2 [Krit 18-20 x2], Krummsäbel), +2, +2 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W6+2 [Krit 18-20 x2], Krummsäbel),
+2 Fernkampf (1W8 [Krit x3] zusammengesetzter Langbogen);
BE Erzfeind: Orks; Ges RG, RW Ref 0, Wil +1, Zäh +5.
ST 15, GE 10, KO 14, IN 14, WE 12, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +5, *Heilen* +3, *Klettern* +6, *Leise Bewegen* +4, *Mit Tieren Umgehen* +2, *Naturkunde* +6, *Richtung Spüren* +2, *Suchen* +6, *Verstecken* +5, *Wissen (Natur)* +6
Talente: *Kernschuss*, *Spuren Lesen*, *Verbesserte Initiative*
Ausrüstung: Krummsäbel, Kurzsword, Kompositlangbogen (Meisterarbeit), Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2L).

Ebene 2

Waldläufer 4: HG 4; mittelgroßer Humanoide (1,89 m); TW 4W10; TP 36; INI +4 (verbesserte Initiative); BR 9; RK 12;
A +7 Nahkampf einhändig (1W6+3 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W6+3 [Krit 18-20 x2], Krummsäbel), +5, +5 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W6+3 [Krit 18-20 x2], Krummsäbel),
+5 Fernkampf (1W8 [Krit x3] zusammengesetzter Langbogen (Meisterarbeit));
BE Erzfeind: Orks; Ges RG, RW Ref +1, Wil +2, Zäh +6.
ST 16, GE 10, KO 14, IN 14, WE 12, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +7, *Gefühl für Tiere* +1, *Heilen* +4, *Klettern* +7, *Leise Bewegen* +6, *Mit Tieren Umgehen* +3, *Naturkunde* +8, *Richtung Spüren* +2, *Suchen* +7, *Verstecken* +7, *Wissen (Natur)* +7
Talente: *Kernschuss*, *Schnelle Waffenbereitschaft*, *Spuren Lesen*, *Verbesserte Initiative*
Ausrüstung: Krummsäbel, Kurzsword, Kompositlangbogen (Meisterarbeit), Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2L).

Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Ebene 3

Waldläufer 6: HG 6; mittelgroßer Humanoide (1,89 m); TW 6W10; TP 52; INI +4 (verbesserte Initiative); BR 9; RK 12;
A +10 / +5 Nahkampf einhändig (1W6+3 [Krit 19-20 x2], Kurzsword (Meisterarbeit))
+9 / +4 Nahkampf einhändig (1W6+2 [Krit 18-20 x2], Krummsäbel),
+7, +8 / +2 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+3 [Krit 18-20 x3], Krummsäbel, 1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword (Meisterarbeit)),
+7 / +2 Fernkampf (1W8+3 [Krit x3] mächtiger Kompositlangbogen (ST +3));
BE Erzfeind: Orks, Gnolle; Ges RG, RW Ref +2, Wil +3, Zäh +7.
ST 16, GE 10, KO 14, IN 14, WE 12, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +7, *Gefühl für Tiere* +3, *Heilen* +4, *Klettern* +9, *Lauschen* +6, *Leise Bewegen* +6, *Mit Tieren Umgehen* +3, *Naturkunde* +10, *Richtung Spüren* +2, *Seil benutzen* +2, *Suchen* +7, *Verstecken* +7, *Wissen (Natur)* +9
Talente: *Kernschuss*, *Schnelle Waffenbereitschaft*, *Spuren Lesen*, *Verbesserte Initiative*, *Waffenfokus: zusammengesetzter Langbogen*
Ausrüstung: Krummsäbel, Kurzsword (Meisterarbeit), mächtiger Kompositlangbogen (ST +3 Bonus), Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2L).
Zauber: 2 Sprüche 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Anlage 1b: Werte NSC (mögliche Verbündete)

(Wenn Du willst, kannst Du diese NSC auch den Spielern zu Führung überlassen)

2. Timrom, Mensch, männlich

Ebene 1

Waldläufer 2: HG 2; mittelgroßer Humanoide (1,82 m); TW 2W10; TP 21; INI +3 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);
A +5 Nahkampf einhändig (1W4+3 [Krit 19-20 x2], Dolch / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+3, +3 Nahkampf mit 2 Waffen (1W4+1 [Krit 19-20 x2], Kurzschwert / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert),
+6 Fernkampf (1W8 [Krit x3] Kompositlangbogen);
BE Erzfeind: Goblinoide; Ges CG, RW Ref +3, Wil +2, Zäh +6.
ST 16, GE 17, KO 14, IN 11, WE 13, CH 8.
Fertigkeiten: *Entdecken* +5, *Heilen* +2, *Klettern* +6, *Lauschen* +5, *Leise Bewegen* +6, *Suchen* +3, *Verstecken* +7, *Wissen (Natur)* +3
Talente: *Kernschuss*, *Spuren Lesen*, *Waffenfokus*: *Kompositlangbogen*
Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen, Langschwert, Langspeer, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Wasserschlauch (2L).

Ebene 2

Waldläufer 4: HG 4; mittelgroßer Humanoide (1,82 m); TW 4W10; TP 37; INI +3 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);
A +7 Nahkampf einhändig (1W4+3 [Krit 19-20 x2], Dolch / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+5, +5 Nahkampf mit 2 Waffen (1W4+1 [Krit 19-20 x2], Kurzschwert / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert),
+9 Fernkampf (1W8 [Krit x3] Kompositlangbogen (Meisterarbeit));
BE Erzfeind: Goblinoide; Ges CG, RW Ref +4, Wil +2, Zäh +6.
ST 16, GE 17, KO 14, IN 12, WE 13, CH 8.
Fertigkeiten: *Entdecken* +9, *Heilen* +4, *Klettern* +7, *Lauschen* +9, *Leise Bewegen* +10, *Naturkunde* +2, *Richtung Spüren* +2, *Suchen* +6, *Verstecken* +8, *Wissen (Natur)* +5
Talente: *Kernschuss*, *Spuren Lesen*, *Wachsamkeit*, *Waffenfokus*: *Kompositlangbogen*
Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen (Meisterarbeit), Langschwert, Langspeer, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Wasserschlauch (2L).

Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Ebene 3

Waldläufer 6: HG 6; mittelgroßer Humanoide (1,82 m); TW 6W10; TP 52; INI +3 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);
A +9 / +4 Nahkampf einhändig (1W4+3 [Krit 19-20 x2], Dolch / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+7, +7 / +2 Nahkampf mit 2 Waffen (1W4+1 [Krit 19-20 x2], Kurzschwert / 1W8+3 [Krit 19-20 x2], Langschwert),
+11 Fernkampf (1W8 [Krit x3] Kompositlangbogen (Meisterarbeit));
BE Erzfeind: Gnolle, Goblinoide; Ges CG, RW Ref +5, Wil +3, Zäh +7.
ST 16, GE 17, KO 14, IN 12, WE 13, CH 8.
Fertigkeiten: *Entdecken* +11, *Heilen* +5, *Klettern* +7, *Lauschen* +11, *Leise Bewegen* +11, *Naturkunde* +4, *Richtung Spüren* +2, *Suchen* +6, *Verstecken* +10, *Wissen (Natur)* +5
Talente: , *Kampfflexe*, *Kernschuss*, *Spuren Lesen*, *Wachsamkeit*, *Waffenfokus*: *Kompositlangbogen*
Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen (Meisterarbeit), Langschwert, Langspeer, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Wasserschlauch (2L).
Zauber: 2 Sprüche 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Anlage 1c:

Werte NSC (mögliche Verbündete)

(Wenn Du willst, kannst Du diese NSC auch den Spielern zu Führung überlassen)

3. Klerio, Mensch, weiblich

Ebene 1

Waldläufer 2: HG 2; mittelgroße Humanoide (1,75 m); TW 2W10; TP 22; INI +3 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);
A +5 Nahkampf einhändig (1W6+3 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+3, +3 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt),
+5 Fernkampf (1W8 [Krit x3] Langbogen);
BE Erzfeind: Konstrukte; Ges CG,
RW Ref +3, Wil +2, Zäh +6.
ST 16, GE 17, KO 16, IN 12, WE 15, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +6, *Klettern* +6, *Lauschen* +6, *Leise Bewegen* +6, *Naturkunde* +3, *Springen* +6, *Suchen* +5, *Wissen (Natur)* +7
Talente: *Fernschuss*, *Kernschuss*, *Spuren Lesen*
Ausrüstung: Kurzsword, Langbogen, Langspeer, Streitaxt, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Hanfseil (15m), Wasserschlauch (2L).

Ebene 2

Waldläufer 4: HG 4; mittelgroße Humanoide (1,75 m); TW 4W10; TP 40; INI +4 (GE); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung);
A +7 Nahkampf einhändig (1W6+3 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+5, +5 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt),
+9 Fernkampf (1W8 [Krit x3] Langbogen (Meisterarbeit));
BE Erzfeind: Konstrukte; Ges CG, RW Ref +5, Wil +3, Zäh +7.
ST 16, GE 18, KO 16, IN 12, WE 15, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +7, *Klettern* +7, *Lauschen* +7, *Leise Bewegen* +10, *Naturkunde* +9, *Springen* +7, *Suchen* +6, *Wissen (Natur)* +5
Talente: *Blind kämpfen*, *Fernschuss*, *Kernschuss*, *Spuren Lesen*
Ausrüstung: Kurzsword, Langbogen (Meisterarbeit), Langspeer, Streitaxt, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Hanfseil (15m), Wasserschlauch (2L).
Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Ebene 3

Waldläufer 6: HG 6; mittelgroße Humanoide (1,75 m); TW 6W10; TP 58; INI +8 (GE, *Verbesserte Initiative*); BR 9; RK 16 (GE, Rüstung);
A +9 / +4 Nahkampf einhändig (1W6+3 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt / 1W8+4 [Krit x3], Langspeer),
+7, +7 / +2 Nahkampf mit 2 Waffen (1W6+1 [Krit 19-20 x2], Kurzsword / 1W8+3 [Krit x3], Streitaxt),
+11 / +6 Fernkampf (1W8+2 [Krit x3] mächtiger Kompositlangbogen (ST +2));
BE Erzfeind: Konstrukte, Goblins; Ges CG, RW Ref +6, Wil +4, Zäh +7.
ST 16, GE 17, KO 16, IN 12, WE 15, CH 10.
Fertigkeiten: *Entdecken* +8, *Klettern* +8, *Lauschen* +8, *Leise Bewegen* +11, *Naturkunde* +11, *Springen* +8, *Suchen* +7, *Wissen (Natur)* +7
Talente: *Blind kämpfen*, *Fernschuss*, *Kernschuss*, *Spuren Lesen*, *Verbesserte Initiative*
Ausrüstung: Kurzsword, mächtige Kompositlangbogen (ST +2 Bonus), Langspeer, Streitaxt, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Hanfseil (15m), Wasserschlauch (2L).
Zauber: 2 Sprüche 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Anlage 2: Waldläufergruppen im Adri

Im Adri existieren mehrere Waldläufergruppierungen, die unterschiedliche Interessen verfolgen.

Die wohl bekanntesten und gleichzeitig gegensätzlichsten Gruppierungen sind die um Parren Ludren und Prisstyne Carnhuis.

Parren Ludren agiert mit seiner Gruppe vornehmlich in der Region um Alfershurt. Seit Ende der Graufalk-Kriege setzt er sich für ein Bündnis der Waldbewohner mit Nairond ein. Nur so sieht er eine Chance, den Adri und seine Bewohner dauerhaft vor dem Zugriff von Ahlissa oder dem Nordkönigreich zu schützen. Die meisten Waldmenschensiedlungen im Umkreis von ca. 40 km um Alfershurt haben sich ihm angeschlossen, da er mit seiner etwa 80 Mann starken, straff organisierten Truppe ein stabilisierender Faktor in diesen unruhigen Zeiten ist.

Die Waldläufer seiner Gruppe erkennt man im allgemeinen an den rot-weiß gefiederten Pfeilen und ihren Abzeichen, die ihnen so etwas wie einen militärischen Rang zuordnen. Die Waldläufer auf der untersten Rangstufe tragen einen einzelnen, dünnen, gelblich-grünen Streifen am rechten Ärmel. Die nächsten Stufen tragen dann zwei bzw. drei Streifen. Die Anführer schließlich tragen drei Streifen mit einem umgedrehten Sparren. Die meisten Waldläufer dieser Gruppe sind von rechtschaffen guter oder neutral guter Gesinnung.

Parren versucht ständig, weitere Verbündete innerhalb und außerhalb des Waldes zu finden, hatte bis jetzt – mit einigen wenigen Ausnahmen – jedoch keinen Erfolg. Für kurze Zeit nach dem Krieg hatte er Unterstützung durch den nairondischen General Osmeran von Cordrend und dessen elfischen Magier Nukirien. Gemeinsam organisierten sie Waffentransporte nach Alfershurt (meist durch den teleportierenden Nukirien selbst) und einen Überfall auf Herbergsbad. Doch als sich Karasin dem Königreich von Ahlissa anschloss, wurde diese direkte Unterstützung von nairondischer Seite eingestellt, da die Situation zu leicht hätte eskalieren können.

Dafür gelang es Parren, einige Händler in Herbergsbad davon zu überzeugen, den Handel mit Alfershurt wieder aufzunehmen, und so kommen nun in regelmäßigen Abständen kleinere Handelskarawanen über den Handelsweg durch den Adri nach Alfershurt. Dies brachte Parren nicht unerhebliches Ansehen in Alfershurt und dessen unmittelbarer Umgebung. In der Ehlonna-Priesterin Lisara Elmhren, die wie er meist in Alfershurt zu finden ist, hat er eine starke Verbündete innerhalb des Adri.

Parren selbst ist ein charismatischer Anführer, in dessen Adern das Blut des ehrwürdigen Hauses Cranden fließt, was ihm eine gewisse aristokratische Ausstrahlung verschafft.

Diejenigen, die dieser straffen, militaristischen Organisation misstrauen, sind jedoch in der Überzahl. Die meisten Oberhäupter der Waldmenschens-Clans und die Anführer der regional organisierten Waldläufer sympathisieren daher mit der Waldläuferin Prisstyne Carnhuis (so z. B. der Held der Graufalk-Kriege Kalmirian). Sie steht für den unbedingten Freiheitswillen der meisten Bewohner des Adri. Ihr wie ihnen ist es egal, wer sie zu regieren versucht; sie wollen nur eines: ihre Freiheit. Die Waldläufer, die sich Prisstyne zugehörig fühlen, treten daher auch nicht wirklich organisiert auf. Sie verstehen sich mit den meisten nicht-menschlichen Bewohnern des Waldes wie den Waldelfen, den Wachenden und dem Feenvolk. Im Gegensatz zu Parren beschützen sie nicht nur die großen Siedlungen in und um Alfershurt, sondern fühlen sich als Wächter des ganzen Waldes. Die Basis von Prisstyne bildet ihr kleines Baumhaus, das tief im Wald irgendwo zwischen Alfershurt und Scharfenwall liegt. Hier findet man immer einiger ihrer engsten Anhänger, die sie im Gegensatz zu Parren nicht als Untergebene betrachtet. Neben zwei männlichen, menschlichen Waldläufern gehören hierzu noch ein Waldelfen Priester des Rillifan Ralathil und ihr Wolf Harquan, der sie praktisch immer auf ihren Streifzügen begleitet.

Prisstyne geht davon aus, dass sich die Außenweltler (so wie fast alle Bewohner diejenigen sehen, die außerhalb des Adri leben) genug mit sich selbst beschäftigen und über ihren Streit den Wald und seine Bewohner vergessen. Gelegentlich kann man sie auf dem Rücken eines Pegasus reiten sehen, wie sie die Außenwelt beobachtet, um ihre Theorie zu überprüfen.

Seit einiger Zeit macht eine dritte Gruppe von sich reden, obwohl sich niemand sicher ist, ob es sich dabei wirklich um eine Gruppe von Waldläufern handelt. Aber alle Spuren (oder besser das Nichtvorhandensein solcher Spuren) sprechen tatsächlich dafür, dass es sich um eine Gruppe von Waldläufern handeln muss. Die Gruppe agiert meist in dem Waldstück, das dem Fürstentum Herbergsbad zugerechnet wird – also nordwestlich der Harfe liegt – sowie in der unmittelbaren Umgebung der Stadt. Das einzige Zeichen, das sie hinterlassen, sind die schwarzen Pfeile mit schwarzen Federn die in ihren Opfern stecken, und gelegentlich ein altes Militärabzeichen der Prälatur von Almor, das bei diesen Toten gefunden wurde. Bei den Getöteten handelt es sich meist um Soldaten von Prinzessin Karasin oder Prinz Molil und um Waldläufer, die in Diensten dieser beiden Herrscher stehen (und deswegen von den anderen Waldläufern meist als Verräter angesehen werden). Aber es wurden auch Humanoide und Banditen gefunden, die an den schwarzen Pfeilen starben. Besonders nach der Schlacht um Alfershurt im Jahre 591 wurden auffällig viele der geflüchteten Truppen von Prinz Molil gefunden, die von dieser Gruppe getötet wurden.

Anlage 3: Brief

Sei begrüßt, Feldwebel Korlbock!

Du hast uns enttäuscht!

Obwohl wir Deinen Aufstieg so stark unterstützt haben, bist Du wie ein Feigling vom Schlachtfeld geflohen.

Aber noch scheint nicht alles verloren! Wir konnten dem Prinzen versichern, dass Deine Loyalität nach wie vor

ungebrochen ist und dass Du nicht geflohen, sondern vielmehr

einem geschickten Plan folgend auf die Schwächung von

Alfersfurt hinarbeitest. Dies beruhigte Ihre fürstlichen Gnaden.

Wir erteilen Dir hiermit den Befehl, den Handel nach

Alfersfurt, wo immer es Dir möglich ist, zu stören. Dir sind alle

Mittel erlaubt. Nur solltest Du Dich nicht auf

Kerbergsbader Gebiet erwischen lassen, da dies sicherlich den

Konflikt mit Prinzessin Karasin schüren könnte. Der Prinz

will es nicht wissen, wenn Du die Grenzen verletzt.

Warte im Wald, bis Du neue Befehle erhältst. Schicke zum

altbekannten Platz in regelmäßigen Abständen einen Boten, der

Dich mit Nachrichten versorgt.

Kommandant Ihrer Fürstlichen Gnaden Genjakus

