



Unheil über Sicherwald

Ein D&D–Abenteuer für LIVING GREYHAWK

von Mike Derbyshire und Frank Roters

Mitten im Adri liegt das Fort Sicherwald. Doch kaum seid ihr angekommen, wird es auch schon angegriffen. Als wenig später dann noch einige Krankheitsfälle auftreten, glaubt niemand mehr an einen Zufall...

Ein Abenteuer im Adri-Wald nach den Regeln von D&D 3.5 ausschließlich für neue Spielercharaktere der Stufe 1.



This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

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

Da es sich hierbei um ein Einführungsabenteuer in die Living Greyhawk-Kampagne handelt, muss eine Einstufung der Gruppe nicht erfolgen, da nur SC zugelassen sind, die die zweite Stufe noch nicht erreicht haben.

Die Große Schlange

Die Große Schlange ist ein Hintergrundelement der Adri-Kampagne: ein mysteriöses Wesen, das sich in erster Linie für Hexenmeister interessiert (und erst in zweiter Linie für Magier, was aber bislang noch nicht vorgekommen ist). Wer oder was die Große Schlange ist, ist derzeit nicht bekannt. Sie setzt sich auf telepathischem Wege mit von ihr ausgesuchten Personen in Verbindung und „spricht“ mit leicht zischelnder „Stimme“. Sie hinterlässt keine böse Ausstrahlung und spricht auf Zauber, mit denen man Gesinnungen entdecken kann, nicht an. Die Große Schlange bietet sich Hexenmeistern als Mentor an (auch und gerade beim Klassenwechsel), ohne Gegenleistungen zu verlangen. Dabei ist sie durchaus bereit, auch eine Vorleistung zu liefern, ohne dass sich der ausgewählte Charakter direkt zur Großen Schlange bekennen muss.

Die Große Schlange kann sich derzeit wie folgt im Spiel auswirken (und vom Spielleiter ggf. entsprechend eingesetzt werden):

Einmal im Abenteuer kann ein Charakter, der die Hilfe der Großen Schlange angenommen hat, von ihr

Unterstützung bei der Lösung eines Problems erhalten, das mit Magie zu tun hat. Spieltechnisch ausgedrückt heißt dies, dass ein Wurf auf Zauberkunde oder Wissen (Arkane), der dem SC misslungen ist, vom Spielleiter dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

Einmal in der Geschichte des Charakters kann die Große Schlange in Form eines kleinen „Wunders“ eingreifen, um dem Charakter oder einem von ihm benannten anderen Charakter in einer beliebigen Form zu helfen (in erster Linie, um Schaden abzuwenden oder den Charakter zu retten). Ist dies der Fall, bildet sich am Ende des Abenteuers auf einem vom Spieler des Charakters beliebig zu wählenden Unterarm der Figur die unterarmlange, farbige Tätowierung einer Schlange. Dies ist im Logbuch zu vermerken. Sobald der Charakter diese Tätowierung erhalten hat, wird die Große Schlange kein zweites Mal in dieser Art eingreifen.

„Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangewesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangewesen wie Yuan-ti.

Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.

Stirbt der Schlangen-Vertraute eines Schützlings der Großen Schlange, so kann der Charakter unter Missachtung aller üblichen Restriktionen beim Tod des Tiers sofort einen neuen Vertrauten erhalten - sofern es sich wieder um eine Schlange handelt. Auch dies ist nur ein einziges Mal möglich und ist auf der Abenteuerbescheinigung (AR) unter „Play Notes“ zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de).

Derzeit gelten folgende Charaktere der deutschen LIVING GREYHAWK-Kampagne als Schützlinge der Großen Schlange:

Islwyn (Alexandra Velten - keine Tätowierung)

Mara (Mike Hofmann - Tätowierung)

Starck (Chris Nord - keine Tätowierung)

Zandro (Thomas Römer - Tätowierung)

Ixbn (Frank Zaeske - Tätowierung)

Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)

Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)

Edmont Dantes (Norbert Birkelbach - keine Tätowierung)

Leomar Drakeson (Sascha Glimmann - keine Tätowierung)

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

Die Standardunterhaltungskosten entnehmen bitte der beigefügten Abenteuerbescheinigung. Bei weiteren Fragen wende dich an die Triade. Dies ist ein 1-ründiges Einführungsabenteuer der Region Ahlissa (Herbergsbad / Adri). SC die aus dieser Region stammen, müssen eine Zeiteinheit für diese Mission aufwenden. SC aus anderen Regionen müssen 2 Zeiteinheiten aufbringen. Weitere Einheiten entnehmen bitte dem Dokument Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS).

Einleitung für den Spielleiter

Als die SC in Sicherwald ankommen erfahren sie, das Shalast Bishederry, das Oberhaupt der hier ansässigen Familien unterwegs ist. Sie ist in eine Siedlung gereist, die etwa einige Tage nördlich von Sicherwald liegt, dort ist die Krankheit vor ca. 1 Woche ausgebrochen und es soll bereits einige Tote gegeben haben.

Kurz nach den Charakteren ist Oskar eingetroffen, der Berichte aus einer südlichen Siedlung bringt. Auch hier sei die Krankheit ausgebrochen. Tatsächlich aber ist Oskar der Verursacher der „Krankheit“, er versucht die Trinkquellen der Siedlungen mit Krankheitserregern. Er tut dies im Auftrag einer Sekte von Druiden, die den Adri von Menschen „säubern“ wollen und die sich dazu mit Incabulos verbündet haben; Oskar wird diese Druiden nicht verraten, da er weiß, was sein Leben dann noch wert ist. Aufgabe der SC ist es den fliehenden Oskar zu stellen und seinem Treiben ein Ende zu bereiten. Die Verfolgungsjagd wird sich aber schwierig gestalten, da Oskar ein Waldgnom ist und als solcher nur Spuren hinterlässt, wenn er dies möchte.

Abenteuerübersicht

Seit einigen Wochen grassiert im östlichen Adri eine seltsame Epidemie. Menschen erkranken plötzlich und heftig, bekommen starkes Fieber und fühlen sich sehr schwach. Ältere und Kinder sind besonders hart betroffen, einige sollen sogar schon gestorben sein. Was diese Krankheit verursacht und wie sie übertragen wird ist anfangs noch unklar. Aber die ersten Kleriker haben sich der Sache angenommen. Und sehr schnell herausgefunden, dass sich die Übertragung der Krankheit nur damit erklären lässt, dass jemand das Trinkwasser verseucht. Und noch wenig später wissen sie, wer dieser Jemand ist. Seit einigen Tagen sind sie ihm auf der Spur: einem Waldgnomen, der immer kurz vor den ersten Krankheitsfällen bei den Siedlungen gesehen wurde. Doch der Waldgnom ist schlau und verschlagen und niemand weiß, wo er demnächst zuschlagen wird.

Die SC haben von all dem noch nichts mitbekommen. Sie kommen aus den westlichen Teilen des Adri und bis dorthin sind die Nachrichten nicht vorgedrungen. Sie treffen auf den Gnom im Fort Sicherwald, wo dieser um Hilfe für „seine“ Siedlung und ein sicheres Nachtlager nachsucht. Und um das ganze ein wenig unübersichtlicher zu machen, greifen in der Nacht Orks Sicherwald an. Dem Gnom gelingt es unbemerkt den Brunnen zu verseuchen und am nächsten Morgen ist er wieder auf seinem Weg.

Als die Einwohner von Sicherwald und die SC am Morgen ihr Frühstück zu sich nehmen, setzten sie sich den Krankheitserregern aus. Einige der Einwohner (vielleicht auch der eine oder andere SC) werden davon betroffen werden. Sollten die SC noch keinen Verdacht schöpfen, wird gegen Nachmittag des nächsten Tages das Oberhaupt von Sicherwald von einem Krankenbesuch zurückkehren und die SC auf die Spur setzen. Wenn sie dem Gnom nun folgen, werden sie einige Tricks einsetzen müssen, da der Gnom über die Fähigkeit verfügt spurlos zu verschwinden. Mit der Hilfe einiger Tiere und NSC (und nach dem Bestehen der einen oder anderen Gefahr), werden sie hoffentlich bald auf den Gnom und seinen Bau treffen. Hier müssen sie ihn stellen und herausfinden, was hinter dem Ganzen steckt.

Das Fort Sicherwald

Ein menschlicher Druide des Obad-Hais mit Namen Islonis Bishederry, dessen Ehefrau Shalast, eine elfische Klerikerin der Ehlonna und deren Bruder Flestim Trisanth, ein Waldläufer, haben vor etwa 20 Jahren vier weitere Familien aus ihrer Nachbarschaft für die Idee gewinnen können, tiefer in

den Wald zu ziehen und sich gemeinsam in einer Siedlung gegenseitigen Schutz zu gewähren. Und eine weitere Idee bildete die Grundlage für Sicherwald: eine Stätte zu bauen, in denen sich die Naturreligionen von Beory, Ehlonna und Obad-Hai austauschen und friedliches Miteinander der Philosophien und Religionen demonstrieren konnten.

Als Druide kannte sich Islonis hervorragend im Wald aus und erinnerte sich an einen riesigen Iptbaum, der ohne große Eingriffe in die Natur als Versteck dienen könnte. Gemeinsam mit Flestim und einigen anderen begann er in der Umgebung kranke Bäume - die aber für ein Bauvorhaben noch ausreichend Stabilität boten - zu schlagen und aus ihnen das Fort Sicherwald zu bauen. Die meisten anderen Druiden konnten sich für die Idee dieser Siedlung wenig erwärmen, aber da sie sahen wie umsichtig Islonis und die anderen Siedler mit den Ressourcen des Waldes umgingen, verweigerten sie sich nicht.

Sicherwald liegt etwa zwei Tagesreisen zu Fuß (also etwa 60 km) östlich von Alfershfurt. Regelmäßig kommen Patrouillen der Alfershfurter Miliz vorbei und übernachten hier, um dann am nächsten Morgen zurück nach Alfershfurt zu reisen. Einmal im Monat nimmt aber eine Patrouille den beschwerlichen Weg auf sich und erkundet das Gebiet weiter östlich von Sicherwald. Diese Langstrecken-Patrouillen, kehren einige Tage später wieder zurück und legen in Sicherwald einen weiteren Zwischenstopp ein, bevor sie nach Hause zurückkehren.

Ein oder zwei Mal zwischen den Festwochen schaut ein Druide in Sicherwald vorbei, um nach dem Rechten zu schauen.

Seit den Graufalk-Kriegen wird Islonis vermisst. Nun hat Shalast außer ihrem Bruder nur ihren Sohn Hamelic, der, kaum 16 Jahre alt, in die Fußstapfen seines Vaters treten möchte. Dies ist ein weiterer Grund für die Druiden, regelmäßig einen der ihren nach Sicherwald zu senden, denn zum einen war Islonis ein geschätztes Mitglied des Ordens, zum anderen versprechen sich einige aus dem Orden von Hamelic sehr viel.

Neben der Familie *Bishederry* leben noch folgenden Familien in Sicherwald:

- Familie *Reandid*: 1 Großvater, Eltern, 2 Söhne;
- Familie *Arkensuhr*: 2 Großmütter, Eltern, 2 Töchter, 1 Sohn;
- Familie *Stoltzen*: Eltern, 1 Tochter, 1 Sohn;

Iptbäume sind eine Variante der in anderen Regionen verbreiteten *Ippbäume*. Sie unterscheiden sich von diesen durch eine größere Höhe: sie wachsen bis sie an die 30 m erreichen. Sie haben eine grünliche Borke und bilden große, smaragdgrüne Blätter, von der Form einer Hand. Sie sind bei Waldelfen besonders beliebt, und erreichen ein Alter, das dem der Elfen in nichts nachsteht. So verwundert es kaum, dass sie gemeinsam mit den Mammutbäumen, den hauptsächlichen Bestand des Innerwaldes bilden.

- Familie *Ulmeck*: 1 Großvater, 1 Onkel, Eltern, 1 Tochter, 2 Söhne. Die Ulmecks sind verwandt mit Lisara Ulmeck, einer Ehlonna-Priesterin und Ratsherrin von Alfershfurt.

Außer den Bishederrys sind alle anderen Menschen.

Weitere und detailliertere Beschreibungen würden zum einen den Rahmen des Abenteuers sprengen, zum anderen soll dies dir ermöglichen, dass eine oder andere zu improvisieren. Alle Bewohner sind (sofern nicht anders angegeben) normale Bürger. Neben den unten aufgeführten NSC, gibt es in Sicherwald noch 2 Kleriker der ersten Stufe (Fam. Arkensuhr (Beory) und Ulmeck (Ehlonna)), 2 Waldläufer der ersten Stufe (Fam. Stoltzen) und 1 Druide der ersten Stufe (Hamelic).

Zu Beginn des Abenteuers sind die Führer dieser kleinen Gemeinschaft abwesend: Shalast Bishederry (KLE 6, Ehlonna), Flestin Trisanth, (WAL 6), Rintan Reandid (KLE 6, Obad-Hai). Sie sind nach Eichensuhl gereist, etwa 50 km nordöstlich von Sicherwald, um Kranken beizustehen. Die Kranken sind tatsächlich Opfer von Oskar und die drei mussten mit Erschrecken feststellen, dass sie die Spur des Attentäters Richtung Sicherwald führt. Sie sind etwa 48 Stunden hinter Oskar, ohne dass dieser ahnt, dass er verfolgt wird.

Einführung für die Spieler

Die Spielercharaktere (SC) sind im Wald unterwegs. Sie befinden sich etwa eine Tagesreise zu Fuß östlich des Ortes Alfershfurt, der einzigen größeren Siedlung innerhalb des Adri. Der Weg den die SC nutzen, führt tiefer in den Wald hinein, von Alfershfurt und vor allem Herbergsbad weg. Er wird regelmäßig (zwei- bis dreimal im Monat) von der Alfershfurter Miliz auf ihren Patrouillengängen in den östlichen Adri genutzt. Vielleicht sind die SC auf der Suche nach Abenteuern? Vielleicht sind sie einfach an der Natur interessiert? Vielleicht sind sie auf der Flucht? Oder vielleicht...

Lasse die Spieler für ihre SC einfach einen Grund finden, warum sie gerade hier unterwegs sind und viel wichtiger: gebe ihnen Gelegenheit sich untereinander vorzustellen und auch ihre Charaktere zu beschreiben.

Möglich wäre zwar auch, dass sich die SC erst in Sicherwald treffen, aber an diesem abgelegenen Ort wäre dies ein noch größerer Zufall, als zufällig auf eine Gruppe von Abenteurern zu treffen.

Die folgende Einleitung musst du je nach Jahreszeit ein wenig variieren.

Was ihr bisher über den Wald gehört habt, kann einfach nicht stimmen! Ihr seid nun schon einen ganzen Tag auf Wanderschaft und ihr könnt euch kaum an einen idyllischeren Tag erinnern. Die ganze Zeit war es angenehm warm und die großen Bäume spendeten gerade genug Schatten, um die herrliche Sonne richtig genießen zu können. Dazu zwitscherten allerlei Singvögel und gelegentlich hoppelte ein kleines Säugetier über den Pfad. Nichts vermittelte hier den Eindruck von Düsternis oder Gefahr, vor der euch so Viele in Herbergsbad gewarnt hatten.

Die Sonne erreicht nun langsam den westlichen Horizont, als ihr plötzlich etwas ab vom Weg den Klang von spielenden Kindern vernehmt.

Wenn die SC dem Geräusch folgen:

Als ihr den Kinderstimmen durchs Gesträuch folgt, nähert ihr euch einer Lichtung, auf der ein einziger mächtiger Baum zu steht. Auf der Lichtung spielen zwei Jungen, die so etwa 6 bis 8 Jahre alt sein mögen. Der eine schaut gerade in eure Richtung und scheint euch bemerkt zu haben. Er lässt sein Holzspielzeug fallen und läuft eilig auf den mächtigen Stamm des Baumes zu. Und plötzlich erkennt ihr, dass es sich dabei um ein großes Gebäude handelt, aus dessen Mitte ein Baum heraus wächst.

Begegnung Eins: Sicherwald

Dies ist das Fort Sicherwald. Hier leben fünf Familien, die vor einigen Jahren beschlossen haben, dass es sicherer ist, zusammen zu leben, als alleine den Gefahren des Waldes zu trotzen. Wenn sich die SC ein wenig umsehen, sehen sie außer dem zweiten kleinen Jungen noch eine kleine Anzahl von Ziegen und Schweinen, die auf der Lichtung grasen und die von den Jungen gehütet wurden.

Bei dem Baum handelt es sich um einen alten Iptbaum (was die SC mit *Überleben* oder *Wissen Natur* SG 10 herausfinden können (lies ihnen dann die obenstehende allgemeine Beschreibung vor)), der ein besonders großes Exemplar seiner Art darstellt.

Der Baum ist auf den unteren vier Metern hohl und bietet so einen hervorragenden natürlichen Unterschlupf, den Siedler genutzt haben, um daraus eine kleine Waldfestung zu bauen. Die Äste des Baumes hängen tief über das Fort herunter, allerdings nicht so tief, dass man sie nutzen könnte, um in das Fort hineinzuklettern. Um den Baumstamm herum, haben die Siedler eine annähernd runde, achteckige Behausung errichtet, die aus drei Geschossen besteht und eine Höhe von etwa sechs Metern erreicht. Auf den ersten Blick scheint die Konstruktion keine Fenster zu haben. Der Junge ist zwischenzeitlich durch ein großes Tor gelaufen, das die SC erst erkennen können, als er es öffnet.

Wenig später kehrt der Junge zurück. An seiner Seite läuft ein junger Erwachsener, der kaum mehr als 160 cm zu messen scheint. Er ist blond, hat einen feinen hellen Teint und kommt mit einem offenen Lächeln auf euch zu. Die Farben seiner Kleidung – Braun- und Grüntöne – verraten ihn als einen Waldbewohner, genauso wie der Jagdspeer, auf den er sich beim Laufen ein wenig stützt. Er winkt euch zu und ruft „Willkommen in Sicherwald“. Als er sich euch weiter nähert, erkennt ihr, dass er leicht angespitzte Ohren hat und ein kleines Ziegenbärtchen trägt, was ihn als einen Abkömmling von Elfen und Menschen ausweist.

Die SC sehen Hamelic Bishederry, ein umgänglicher, toleranter und manchmal auch ein wenig naiver junger Halbfelfe. Er ist der Sohn von Shalast Bishederry, der Ortsvorsteherin von Sicherwald. Er wird die SC kurz mustern (und sicherlich auch fragen, was sie in diesen Teil des Waldes verschlägt). Wenn er zu der Überzeugung kommt, dass sie keine Gefahr darstellen wird er sie in das Fort bitten und ihnen einen Platz zum Übernachten anbieten.

„Meine Mutter Shalast ist verreist und daher freuen wir uns umso mehr, wenn wir Gäste in unserer Mitte bewirten dürfen. So können wir alle ein wenig ruhiger schlafen, da nur die dümmsten Monster und Banditen eine solch große Gruppe überfallen werden.“ erzählt Hamelic als er euch zu den Gästequartieren führt.

Die SC werden jetzt noch mehr von Sicherwald sehen können; denn Hamelic führt sie bereitwillig herum (allerdings sind die privaten Wohnräume der anderen Familien tabu). Beschreibe ihnen den Ort entsprechend den in der Anlage beigefügten Angaben.

Begegnung Zwei: Oskar

Kurz nach den SC trifft Oskar in Sicherwald ein. Und da er die Pläne seiner Auftraggeber am besten durchführen kann, wenn er an die Trinkwasser-vorräte der Siedlungen herankommt, beschließt er sich einzuschleichen und auch eine Nacht in Sicherwald zu verbringen. Hamelic (und den SC, die gerade in der Nähe sind) wird er erzählen, dass er auf der Suche nach Hilfe ist, da in seiner Siedlung, welche 2 Tagesreisen südöstlich von Sicherwald läge, eine rätselhafte Krankheit ausgebrochen ist. Kurz bevor er das Fort betreten hat, hat er noch erfolgreich die letzte Ladung seines Zauberstabes: *Irreführung* auf sich und einen Baum gewirkt und wird nun für vier Stunden als absolut neutral durchgehen.

Der Waldgnom, der kurz nach euch in Sicherwald eingetroffen ist, hat Hamelic gerade von einer rätselhaften Krankheit erzählt, als dieser sehr nachdenklich wird: „Merkwürdig, in letzter Zeit haben wir hier immer wieder Nachricht von einer schlimmen Krankheit erhalten. Aber dies ist das erste Mal, dass diese Nachricht aus dem Süden zu uns gelangt. Meine Mutter ist gerade im Nordosten, in Eichensuhl, wo sie hofft ein Mittel gegen die Krankheit zu finden. Wenn ihr wollt, dann werde ich nach ihr schicken lassen...“. „Nein, ich denke es reicht, wenn ihr ausrichtet, dass auch in Unterlind die Krankheit ausgebrochen ist. Ich werde dann morgen früh zurückkehren und dort auf sie warten. Derweil würde ich gerne die Nacht in der Sicherheit dieses Fortes verbringen, wenn ihr erlaubt.“

Oskar lügt hier natürlich wie gedruckt! Aber da er gut bluffen kann, muss ein SC, der dies herausfinden möchte, einen *Motiv erkennen*-Wurf gegen seinen *Bluffen*-Wurf schaffen. Lasse nur SC einen solchen Wurf durchführen, die ausdrücklich ihr Misstrauen erklären!

Hamelic wird die SC und Oskar anschließend zum Abendessen bitten. Dabei werden die SC beobachten können, wie einige der Waldmenschen kleine Schlüsselchen mit Milch und Süßspeisen in den Iptbaum und an andere schlecht einsehbare Örtlichkeiten bringen. Wenn man sie fragt, warum sie dies tun, werden sie erzählen, dass dies im Wald Tradition hat: so würden die Heinzelmännchen milde gestimmt, die über Sicherwald wachen.

Nach dem Essen können sich die SC und Oskar zur Ruhe legen. Sie werden nicht in den Wachzyklus des Forts

eingegliedert. Es steht ihnen frei selbst Wachen aufzustellen. Oskar plant in dieser Nacht nichts, er möchte früh aufstehen, den Brunnen infizieren und dann noch vor dem Frühstück abreisen. Er wird nicht heimlich abreisen, um keinen Verdacht auf sich zu lenken. Die Ereignisse der kommenden Nacht werden ihn diesen Plan ändern lassen...

Heinzelmännchen!? **Sind das nicht Feengeister!?** **Oh, da habe ich ein Problem...**

So oder so ähnlich könnte die Reaktion einiger Spieler sein, die vor diesem Abenteuer „AHL ME02 Der lachende Weinberg“ gespielt haben und es sich dort mit den Feenwesen verscherzt haben. Die Heinzelmännchen von Sicherwald haben davon natürlich gehört und sie wissen genau, wer da zu Besuch gekommen ist. Du solltest den SC im Laufe des Abenteuers ein paar harmlose Streiche spielen, die ihnen aber durchaus auf die Nerven gehen sollten! Wichtig: Die Heinzelmännchen werden sich nicht erwischen lassen. Es geht hier primär darum, dass die Spieler merken, dass ihr Verhalten in einem Abenteuer durchaus Konsequenzen für die Zukunft haben kann. Auch bei den späteren Tierbegegnungen (siehe Begegnung 6B) könntest Du etwas in dem Sinne einbauen: „He, seid ihr nicht die, vor denen mich mein Pixie-Freund Quattel gewarnt hat?“

Begegnung Drei: Ungebetene Gäste

Etwa eine Stunde nach Mitternacht wird von den Wachleuten Alarm geschlagen: Orks greifen an! Diese Begegnung ist eine kleine Schlacht. Viele Bewohner des Forts und ca. 50 Orks sind beteiligt. Die SC erleben nur einen kleinen Ausschnitt dieser Schlacht.

Ihr werdet von Alarmschreien geweckt. Jemand scheint das Fort anzugreifen. Wenige Augenblicke nachdem ihr erwacht seid, steht Hamelic im Raum: „Schnell Orks greifen uns an! Wir brauchen eure Hilfe! Was könnt ihr für uns tun?“

Im Moment ist die Abwehr noch gesichert, so dass die SC kurz diskutieren können. Hamelic weiß bereits, dass es eine ganze Menge Orks sind (er schätzt mehr als 40) und er hat (sofern die SC selbst keine Idee haben) Vorschläge zu machen. Frage die Spieler was sie machen wollen (siehe die folgenden Vorschläge). Es ist zum einen möglich, dass sie zum Wehrgang hinauf steigen und dort die emporgestiegenen Orks im Nahkampf bekämpfen können. Zum anderen könnten sie die Schießscharten bemannen und von dort die Orks beschießen, die auf das Fort losstürmen. Vorraussetzung wäre aber, dass sie über Bögen oder Armbrüste verfügen. Oder sie könnten einen Ausfall durch das Tor oder den Geheimgang machen und die Orks wiederum im Nahkampf angehen.

Aus spieltechnischen Gründen solltest Du darauf bestehen, dass die SC sich nicht trennen, denn sonst lässt sich diese Szene nicht sinnvoll (und in vernünftiger Geschwindigkeit) durchspielen. Wenn den Spielern etwas einfällt, was sich von dir durchführen lässt, dann kann dies auch gemacht werden. Es stehen den SC in

jedem Fall maximal 6 Orks gegenüber (außer wenn sie die Schießscharten bemannen, da sind es 12 Orks, die sie unter Beschuss nehmen können). Sollten sich die SC trotz Deines Rates unbedingt trennen wollen, so stehen jeder Gruppe doppelt so viele Orks wie SC in der Gruppe sind gegenüber. Wenn mindestens die Hälfte der Orks ausgeschaltet ist, fliehen die anderen. Die Orks hatten eigentlich leichte Beute machen wollen und nicht mit so heftiger Gegenwehr gerechnet.

Gestehe den SC, die während einer Runde nicht im Nahkampf oder mit Zaubern beschäftigt sind, in jeder Runde einen *Entdecken*-Wurf gegen SG 18 zu. Sie werden feststellen, dass sich außer den Bewohnern der Festung und den Orks noch einige ca. 30 cm große Wesen an der Schlacht beteiligen. Dies sind die Heinzelmännchen von Fort Sicherwald, die versuchen die Orks mit Seilen und Bolas zu Fall zu bringen und zu entwaffnen. Auch wenn ihnen dies nicht allzu oft gelingt, nerven sie die Orks gehörig!

Wenn die SC im Anschluss an den Kampf das Schlachtfeld absuchen (wie es auch die Bewohner von Sicherwald machen werden), finden sie außer der Ausrüstung der Orks wenig Verwertbares, darunter ein wenig Geld und etwas einfachen Schmuck.

BS 3

6 Orks: HG ½; mittelgroßer Humanoide (ca. 1,80 m groß); TW 1W8; TP 8 (Abhärtung); INI +0; BR 9; RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14; Streitaxt +2 Nahkampf (1W8+2 / Krit x3), Wurfspieß +1 Fernkampf (1W6+2)

Platz / Reichweite 1,5m/1,5m; BE Dunkelsicht 20 m; Ges. CB; RW Ref +0, Wil -1, Zäh +2; ST 14, GE 10, KO 11, IN 9, WE 8, CH 8.

Fertigkeiten: *Lauschen* +1, *Entdecken* +1

Talente: *Abhärtung*

Ausrüstung: Streitaxt, Schuppenpanzer, 3 Wurfspieere (einige Orks tragen Seile mit Enterhaken, um die Festungswände zu erklimmen).

Gegenstände: 45 GM, Geld: 30 GM, Magie: - GM

Weitere Entwicklung: Die Schlacht dauert etwa noch so lange, wie der Kampf zwischen SC und Orks.

Wenn die SC mehr als 5 Runden brauchen, um ihren Anteil an der Schlacht zu erledigen, müssen einige Brände im Fort gelöscht werden und insgesamt 3 der Verteidiger haben schwere Verletzungen erhalten. Sollten auch SC schwer verwundet worden sein, so werden die NSC Kleriker nur einen oder zwei „Leichte Wunden heilen“ – Zauber für die SC übrig haben.

Oskar hat sich an der Schlacht nicht beteiligt, sondern das Durcheinander genutzt, um den Brunnen zu verseuchen. Wenn ihn jemand fragt, was er während der Schlacht gemacht habe, wird er erzählen, dass er nur darauf gewartet hätte, dass die Orks in die Festung eindringen, damit er ihnen ordentlich was über die Rübe ziehen könnte. Wenn es den SC mit einem *Motiv erkennen* gegen den *Bluff* gelingt, diesen zu durchschauen und weiter auf Oskar eindringen, wird er „zugeben“, dass er sich einfach nur gefürchtet und versteckt hat. Da dies weitgehend der Wahrheit entspricht, ist dieser *Bluff* nun schwieriger zu durchschauen (SG +5). Selbst wenn es den SC gelingt diesen *Bluff* zu durchschauen, wird Oskar auf

seiner Geschichte beharren. Damit wird zwar nun bei den SC berechtigtes Misstrauen gegenüber Oskar vorherrschen, aber das interessiert ihn wahrscheinlich nicht wirklich.

Gegen drei Uhr können sich die SC wieder zur Ruhe begeben und schlafen. Die Nacht vergeht dann bis zum Morgen ohne weitere Ereignisse.

Begegnung Vier: Ein mieser Morgen

Wenn die SC am nächsten Morgen aufwachen, ist die Sonne schon längst aufgegangen und die meisten Bewohner Sicherwalds gehen bereits ihrer Arbeit nach (und dazu gehört sicherlich auch die Reparatur der Schäden aus der Nacht).

Oskar ist bereits im Morgenrauen aufgestanden und hat sich verabschiedet, nicht ohne noch einmal Hamelic zu bitten, Shalast so schnell als möglich nach Unterlind zu schicken. Wenn die SC nicht nach Oskar fragen, wird ihnen aber noch nicht auffallen, dass er weg ist.

Hamelic wird den SC ein Frühstück anbieten (und sofern noch jemand von ihnen verletzt ist, vorschlagen dass sie auf Shalast warten können). Da die Speisen und Getränke fast alle mit Brunnenwasser zubereitet wurden, wird nun jeder SC eine Dosis des verseuchten Wassers zu sich nehmen (so wie dies auch schon alle Bewohner getan haben).

Blattfieber; Typ Einnahme; SG 16; Inkubationszeit 1 Tag; Schaden 1D6 Konstitution

Führe die Zähigkeitswürfe erst am nächsten Tag durch, da die SC erst mit dem Ausbrechen der Krankheit Verdacht schöpfen sollen.

Weitere Entwicklung: Wenn die SC wollen, können sie nun aufbrechen, wohin immer sie wollen. Sie können aber auch im Fort bleiben, um bei den Reparaturen zu helfen und um auf Shalast Bishederry zu warten. In jedem Fall vergeht der Tag und die darauf folgende Nacht relativ ereignislos. Erst am nächsten Morgen treten in Sicherwald die ersten Krankheitsfälle auf. Wenn die SC Sicherwald verlassen haben, dann werden sie die Krankheit erst bemerken, wenn der erste von ihnen davon befallen wird.

Wenn die SC in Sicherwald sind, ist fast klar, was weiter zu machen ist: entweder sie versuchen die Krankheit abzuschütteln und mit Hilfe der Heiler zu kurieren oder sie warten auf Shalast, dass diese ihnen mit einem *Krankheit kurieren* auf magische Weise hilft. Wenn sie auf Wanderschaft im Adri sind, sollten sie sich etwas überlegen. Das Beste wäre aber sicherlich, sich zurück nach Sicherwald zu begeben. Einige SC könnten auch auf die Idee kommen, nach Alfertsfurt zu reisen, dies sind nun fast 3 Tagesreisen (es sei denn die SC sind bereits von Sicherwald Richtung Alfertsfurt aufgebrochen) und damit könnte die Reise für einige SC schon zu lange dauern...

Wenn die SC in Sicherwald sind oder dorthin zurückreisen, dann trifft dort am Abend Shalast Bishederry, Flestin Trisanth und Rintan Reandid ein. Sollten die SC weiter im Wald umherreisen oder sich auf den Weg nach Alfertsfurt sein, so treffen sie auf die drei gegen Nachmittag, es sei denn, die SC sind Richtung Süden aufgebrochen, dann treffen sie zuerst auf Athanasia

Baumling (Begegnung Sechs A), du musst diese Begegnung dann entsprechend anpassen: Athanasia wird dem am schlimmsten betroffenen SC helfen (eventuell auch einem zweiten) und sie alle zurück nach Sicherwald schicken, um dort zu helfen (und selbst Hilfe zu bekommen). Die Infos vom Fuchs gibt es, wenn die SC nochmals auf Athanasia treffen sollten.

Wenn die SC Richtung Alfesfurt unterwegs sind, erhalten sie auch dort Hilfe, werden aber dann aufgefordert sofort nach Sicherwald zurück zu kehren, um nach dem Rechten zu schauen (dafür wird allein schon Lisara Ulmeck sorgen). Sie werden auch dann hier wieder auf Shalast Bishederry und ihre Leute treffen.

Begegnung Fünf: Shalast Bishederry

Wie auch immer die vorhergehende Szene verlaufen ist, die SC sollten nun auf Shalast Bishederry treffen. Du musst die Szene entsprechend der vorhergehenden anpassen. Wir gehen im Moment davon aus, dass die SC in Sicherwald geblieben sind und den Ausbruch der Krankheit miterlebt haben.

Eine etwa 1,50 m zierliche Elfin kommt auf euch zu. Ihre grüne Robe trägt auf der linken Brustseite ein mit silbernen Faden aufgesticktes, springendes Einhorn: das Zeichen der Ehlonna. „Seid willkommen in diesen dunklen Zeiten, ich bin Shalast Bishederry. Hamelic hat mir schon erzählt, wie tapfer ihr uns gegen die Orks geholfen habt. Umso mehr betrübt es mich zu hören, dass diese tückische Krankheit auch euch betroffen hat. Lasst mich euch Hilfe angeeiden.“

Shalast wird nun auf betroffene SC *Krankheiten kurieren* wirken, sollten mehr als zwei SC betroffen sein, wird sie Rintan Reandid bitten auf einen dritten *Krankheit kurieren* zu wirken. Sind mehr als drei SC betroffen, so wird erst am nächsten Tag magische Heilung möglich sein. Die Kleriker in Sicherwald werden sich um alle Kranke kümmern, sie werden ihnen mit ihren Fähigkeiten ermöglichen bessere Chance zu haben, den Zähigkeitswurf gegen die Krankheit zu bestehen. Insgesamt wird am Abend des nächsten Tages schon die Hälfte der Kranken auf dem Weg der Besserung sein. Darunter werden auch die übrigen SC sein.

Sollte es Shalast und ihren Klerikern gelingen die SC zu heilen, werden sie sie bitten, sofort hinter Oskar her zu reisen (weswegen sie sich auch zuerst um die SC kümmern!). Sie wird ihnen folgendes eröffnen:

„Dieser Gnom ist es, dem wir diese Krankheit zu verdanken haben... Entweder er ist der Krankheitsüberträger oder er verseucht die Menschen auf irgendeine andere Weise. An allen Orten, die ich die letzten Tage besucht habe und in denen die Krankheit auftrat, war ein oder zwei Tage vorher ein Waldgnom gesehen worden. Mal hatte er an dem Ort übernachtet, mal ist er herumgestreift als würde er etwas suchen.“

Sie bittet die SC den Gnom hinterher zu reisen, ihn zu fangen und zu ihr zu bringen, damit sie herausfinden kann, ob er selbst infiziert ist oder was hinter der ganzen Sache steckt. Sie wird ihren Bruder Flestin bitten, den SC zu helfen den Start von Oskars Fährte zu finden, ihnen

aber zugleich sagen, dass Flestin sie nicht begleiten kann, da er zum einen bei der Verteidigung des Forts helfen muss –der Angriff der Orks hat sie sehr beunruhigt-, zum anderen Oskar als Waldgnom sowieso über die Fähigkeit verfügt bei Bedarf spurlos über den Waldboden zu wandeln. Die SC werden sich eher darauf verlassen müssen, dass ihnen Wesen, die sie im Wald treffen, helfen Oskar zu finden.

Da noch keiner der SC über die Fähigkeit verfügen dürfte *Mit Tieren sprechen* zu wirken, gibt sie ihnen eine Spruchrolle mit, die sie fünfmal für diesen Zweck einsetzen können. Diese Spruchrolle kann von Druiden und Waldläufern angewendet werden, da sie den Spruch auf ihrer Spruchliste haben und von Dieben oder Barden, sofern sie über Ränge in der Fertigkeit *Magischen Gegenstand benutzen* verfügen.

Sollten in der Gruppe ein oder mehrere Gnome sein, so verfügt sie natürlich bereits über Personen, die mit Tieren (wenn auch im begrenzten Ausmaß) sprechen können und Shalast wird ihnen keine Spruchrolle zur Verfügung stellen müssen.

Begegnung Sechs: Durch den Wald

Diese Begegnung untergliedert sich in mehrere Situationen. Sie kann von dir jederzeit unterbrochen werden, um zu Begegnung Sieben überzugehen und anschließend wieder fortgeführt werden. Die Situationen beschreiben jeweils das Zusammentreffen mit verschiedenen NSC und Tieren. Nicht alle werden möglich sein und so musst du als Spielleiter entscheiden, welche Teile dieser Begegnung du mit den SC durchspielst. Insgesamt verfolgen die SC die Fährte von Oskar für mehr als 4 Tage und sie legen dabei etwa 80 km quer durch den Wald Richtung Süd-Osten zurück.

Begegnung Sechs A: Athanasia Baumling

In einer Lichtung seht ihr einen kleinen Braunbären und einen Fuchs friedlich beisammen stehen.

Lasse die SC nun einen *Entdecken*-Wurf machen. Diejenigen die SG 10 geschlagen haben, wird es vorkommen als wenn sich die beiden Tiere unterhalten würden. Diejenigen die auch noch SG 18 geschlagen haben, gewinnen auch noch den Eindruck, dass die Augen des Bären eine gewisse Intelligenz zu versprühen scheinen.

Wenn die SC nun einen *Lauschen*-Wurf machen, werden diejenigen die SG 5 – 10 schlagen den Eindruck haben, dass der Bär und der Fuchs sich in der Handelssprache unterhalten, aber nur Wortfetzen zu verstehen sind, die keinen Sinn ergeben, diejenigen die SG 11 und höher schlagen werden jedoch darauf bestehen, dass dies keine Sprache ist, die sie bisher gehört haben, vielmehr besteht das Gespräch aus den unterschiedlichsten Lauten, wie man sie von einem Bären und einem Fuchs erwarten würde.

Abschließend lasse die SC noch einen *Überleben*-Wurf durchführen, diejenigen die SG 10 schlagen, wissen dass Bär und Fuchs sich normalerweise nicht unbedingt freundlich gegenüber stehen und diejenigen die SG 18

schlagen werden zudem feststellen, dass es sich bei dem Bär um eine Bärin handeln muss.

Die Bärin ist die Halbling Druidin Athanasia Baumling, die sich zu einem Plausch mit den Tieren der Umgebung in die Tierform begeben hat. Wenn man sie in der Handelsprache anspricht, wird sie erst nicht reagieren, wenn sich dann die SC aber als freundlich erweisen, wird sie sich eventuell dazu herablassen, zurück in ihre natürliche Form zu wechseln. Wenn die SC ihr einen guten Grund liefern (wie z. B. den, dass Oskar eine Krankheit auf unnatürliche Weise verbreitet), wird sie ihnen weiterhelfen: sie hat Oskar vor ca. 36 Stunden gesehen und kann die SC auf seine Spur setzen. Der Fuchs wird beim ersten Wort die Flucht ergreifen.

Sollten die SC anstatt in der Handelssprache mit Hilfe der Spruchrolle Athanasia in der Tiersprache ansprechen, so wird sie sich nicht zu erkennen geben, aber freundlich Auskunft geben. Außerdem wird auch der Fuchs etwas zu dem Gespräch beitragen: er hat Oskar vor 24 Stunden gesehen und weiß, wo er ungefähr seinen „Bau“ hat, da er ihn schon einmal betreten hat. Diese Information wird er aber nur preisgeben, wenn die SC ihm etwas anbieten.

Die Fertigkeit *Diplomatie* einzusetzen ist hier grundsätzlich eine gute Idee, auch wenn Athanasia nicht besonders anfällig für Versuche ist, sich bei ihr einzuschmeicheln (der Fuchs aber schon). Sie wird nur bei äußerst plumpen Versuchen (d. h. Ergebnis kleiner 5) ungehalten reagieren. Ergebnis 5 – 15 wird eine neutrale Reaktion hervorrufen und alles vom Ergebnis 16 aufwärts, wird sie freundlicher stimmen.

Beschreibung von Athanasia Baumling: Athanasia ist von durchschnittlicher Größe für einen Halbling, allerdings eher schlank. Ihre lockigen roten Haare reichen fast bis zum Boden, und sie hat leuchtend grüne Augen. Sie ist ungefähr 45 Jahre alt.

Sie reagiert sehr verschlossen, wenn man sie nach persönlichen Dingen fragt. Manche behaupten gar (insbesondere jene, die schon mit ihr aneinander geraten sind), sie wäre unfreundlich.

Solange man die Natur in Frieden lässt, ist sie allerdings eher hilfsbereit - man sollte nur nicht einen Baum abholzen und Athanasia dann um Hilfe bitten...

Sie ist eine Druidin von ausreichender Stärke um den Spruch *Krankheit kurieren* mindestens zweimal anzuwenden. Ihre genauen Spielwerte werden hier nicht angegeben, da du kaum in die Verlegenheit kommen wirst, sie kämpfen zu lassen. Sie würde dem Kampf ausweichen, aber hinterher die SC nicht mehr in Ruhe lassen, bis sie entweder tot oder aus dem Wald vertrieben sind. Ihre Stufe ist höher, als die aller SC zusammen.

Athanasia wird die SC nach ihrer ersten Begegnung in jedem Fall weiter beobachten und einschreiten, wenn diese irgendetwas tun, was den Wald gefährden könnte. Wenn sich die SC ordentlich verhalten, wird sie vielleicht später nochmals auftauchen und ihnen weitere nützliche Informationen geben (SL-Entscheidung!).

Begegnung Sechs B: Tiere befragen

Mit der Spruchrolle *Mit Tieren reden* von Shalast müssen die SC ja auf die Idee kommen mit Tieren zu reden. Prinzipiell werden die meisten Tier freundlich-neutral sein, wenn man ihnen freundlich begegnet. Die SC sollten sich nur überlegen wen sie befragen und du

musst bewerten, ob die Tiere, die sie fragen überhaupt eine Chance hatten Oskar zu sehen und eine Angabe zu machen wohin er ist. Mäuse, andere kleine Nager und Schlangen z. B. werden Oskar vielleicht gesehen haben, aber sie werden nur wenige Augenblicke gehabt haben ihn zu beobachten und kaum eine ordentliche Richtungsangabe machen können. Größere Säugetiere hingegen dürften ihn eine ganze Weile gesehen haben und ziemlich gut seine Richtung angeben können. Schwierigkeiten dürfte es auch geben, wenn die SC wissen wollen, wann die Tiere ihn gesehen haben: die Zeitangaben sollten sehr vage sein und sich vor allem auf den Stand der Sonne oder die Wachphase der Tiere beziehen. Vögel könnten ihn eine ganze Weile oder gar nicht beobachtet haben, denn aus der Luft dürfte er nur zu sehen gewesen sein, wenn er über eine Lichtung oder nicht so dichten Wald marschiert ist. Nachttiere könnten ihn beobachtet haben, während er sein Nachtlager aufgeschlagen hatte.

Begegnung Sechs C: NSC befragen

Die Wahrscheinlichkeit, dass die SC einem NSC begegnen, der Oskar gesehen hat, ist sehr gering. Oskar hat Menschen und Halbmenschen auf seiner Wanderung nach Süd-Osten zu seinem Versteck gemieden. Auf dem Weg liegt auch keine Siedlung, so dass die SC keine Möglichkeit bekommen, jemanden (außer Athanasia Baumling) zu befragen. So kommt es, dass die SC sich auf ihrer Wanderschaft nur an Tiere wenden können.

Sollten die SC sich aber bei einer Befragung von Tieren all zu ungeschickt anstellen, so kannst du ein Treffen mit zwei Waldläufern einbauen, die Oskar am Vortag gesehen haben, während sie auf einem Baum auf der Lauer lagen. Sie werden den SC sehr genau die Richtung angeben können, in die sich Oskar bewegt hat. Die beiden werden die SC auf keinen Fall begleiten, da sie so schnell wie möglich in die nördlichen Gefilde des Adris zu ihren Familien möchten. Wenn die SC die Krankheit erwähnen, dann wird sich dieser Wunsch der beiden noch verstärken.

☛ **Timrom**, männlicher menschlicher Waldläufer 4; HG 4; mittelgroßer Humanoide (1,82 m); TW 4W8+8, TP 29; INI +3; BR 9m (6 Felder); RK 15 (Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12); A Nahkampf +7 (1W8+3/Krit 19-20, Langschwert), Fernkampf +8 (+9 bis 9 m) (1W8+2/Krit x3, Zusammengesetzter Langbogen (+2 ST-Bonus); BE Erzfeind: Goblinoide; Ges CG, RW REF +7, WIL +2, ZÄH +6; ST 16, GE 17, KO 14, IN 12, WE 13, CH 8. *Fertigkeiten und Talente:* Entdecken +9, Heilen +4, Klettern +7, Lauschen +9, Leise Bewegungen +10, Suchen +6, Überleben +2, Verstecken +8, Wissen (Natur) +5; Ausdauer, Gefühl für die Wildnis, Kernschuss, Schnelles Schießen, Spuren Lesen, Wachsamkeit, Waffenfokus: Langbogen.

Ausrüstung: Zusammengesetzter Langbogen (+2 ST-Bonus), Langschwert, Langspeer, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Wasserschlauch (2L).

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

☛ **Klerio**, weibliche menschliche Waldläuferin 4; HG 4; mittelgroße Humanoide (1,75 m); TW 4W8+12; TP 33; INI +4; BR 9 (6 Felder); RK 16 (Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12); Nahkampf +7 (1W8+3/Krit x3, Streitaxt), Fernkampf +8 (+9 bis 9 m) (1W8+3/Krit x3, Zusammengesetzter Langbogen (+3 ST-Bonus); BE Erzfeind: Konstrukte; Ges CG, RW REF +8, WIL +3, ZÄH +7ST 16, GE 18, KO 16, IN 12, WE 15, CH 10.
Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Klettern +7, Lauschen +7, Leise Bewegen +10, Springen +7, Suchen +6, Überleben +9, Wissen (Natur) +5; Ausdauer, Gefühl für die Wildnis, Fernschuss, Kernschuss, Schnelles Schießen, Spuren Lesen, Waffenfokus: Langbogen.
Ausrüstung: Kurzschwert, Zusammengesetzter Langbogen (+3 ST-Bonus), Langspeer, Streitaxt, Lederrüstung, Decke, Entdecker Kleidung, Rucksack, Hanfseil (15m), Wasserschlauch (2L).
Zauber: 1 Spruch 1. Grades von der Waldläufer-Spruchliste.

Beide haben noch keinen Tiergefährten.

Begegnung Sieben: Auf sie mit Gebrüll

Vorausgesetzt die SC verhalten sich relativ leise, können sie mit einem *Lauschen*-Wurf gegen SG 5, das folgende wahrnehmen:

Vor euch, in etwa fünfzig Metern Entfernung, hört ihr die meckernden Stimmen von etwas weniger als einem Dutzend Humanoiden, die sich in einem heftigen Streit zu befinden scheinen.

SC die Goblinoid sprechen, können hören wie sich die Goblins darum streiten, wer nun zuerst in einer der drei Kaninchen reinbeißen darf, die sie im Laufe des Tages gefangen haben. SC, die des Goblinoiden nicht mächtig sind, können dies rausbekommen, wenn sie sich an die Goblins anschleichen. Das ist eher leicht (*Leise bewegen* SG 10), da die Goblins sowieso kaum auf ihre Umgebung achten. Wenn die SC sich auf Sichtweite durch das Unterholz angeschlichen haben, können sie neun Goblins sehen, die sich um drei Kaninchen streiten, die sie in kleinen Käfigen gefangen halten. Da die Goblins die Kaninchen bei lebendigem Leib futtern wollen, ist es für sie wichtig, wer den ersten Bissen tun darf.

Diese Begegnung muss nicht mit einem Kampf gelöst werden. Wenn die Goblins eine entsprechende Belohnung (neben Essen auch noch Geld, Schmuck oder ähnliches), angeboten bekommen, dann können die SC die Kaninchen auch so erlösen. Auch andere Lösungen sind denkbar. Natürlich werden die SC dann keine Schätze finden und Athanasia wird nur dann freundlich gesinnt sein (s.u.), wenn die Kaninchen befreit und die Goblins aus dem Wald gescheucht wurden. Die vollen Erfahrungspunkte stehen den SC aber bei jeder Lösung zu.

BS 3

☛ **9 Goblins:** 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7 TP, *MHB S. 142*

Die Goblins hinterlassen jeweils eine beschlagene Lederrüstung, einen Morgenstern und zwei Kurzspere.

Außerdem finden die SC bei den Goblins einen kleinen Amethysten (50 GM), einen Turmalin (50 GM), einen kleinen, hässlichen Armreif (20 GM) und recht großen Stein aus Jade (174 GM).

Gegenstände: 33 GM Geld: 49 GM Magie: -

Weitere Entwicklung: Eines der Kaninchen hat Oskar gestern gesehen und kann nach seiner Befreiung, den SC die Richtung verraten, in die Oskar gereist ist. Außerdem wird das Ausschalten der Goblins und die Befreiung Kaninchen von Athanasia Baumling positiv wahrgenommen. Sollten sich die SC bisher in ihrem Sinne gut verhalten (also nicht unsinnig Ressourcen des Waldes verbraucht) haben, wird ihnen Athanasia vielleicht noch einmal weiterhelfen und ihnen die Ergebnisse ihrer eigenen Nachforschungen erzählen (und sie damit endgültig zu Oskars Versteck führen). Athanasia wird sich nach dieser Aktion wieder um ihre eigenen Dinge kümmern.

Begegnung Acht: Oskars Versteck

Die SC treffen erst einen Tag nach ihrer letzten Begegnung auf Oskars Höhle. Dies soll ihnen die Möglichkeit eröffnen, so gut wie möglich vorbereitet zu sein. Lasse die SC einen *Entdecken*-Wurf gegen SG 10 ablegen. Vorausgesetzt mindestens einer SC hat den Wurf geschafft, lies ihnen Folgendes vor:

Es scheint nicht viel mehr als ein größeres Loch in der Erde zu sein, aber dies muss sie sein, die Wohnhöhle von Oskar.

Ein kleiner Hügel mit einem ca. 1 m durchmessenden Loch bildet den Eingang zu Oskars unterirdischem Reich. Alle Gänge dieses Höhlensystems sind ca. 1,50 m breit und niemals höher als 1,75 m. Die Räume sind hingegen etwa 1,90 m hoch. SC die mehr als 1,70 m groß sind werden es hier schwer haben, sich fort zu bewegen. Sie kommen nur kriechend oder gebückt voran. Ihre Bewegungsrate sinkt in den Gängen auf die Hälfte. Höhere Bewegungsraten (z. B. Rennen) und Angriffsbewegungen, die eine freie Bewegung erfordern (z. B. Sturmangriff), sind für sie nicht möglich. SC die größer als 2 m sind, kommen nur kriechend in die Höhle und ihre Bewegungsrate sinkt auf ein Viertel. Nur Gnome und Halblinge dürften sich in diesen beengten Höhlen wohlfühlen. Sie sind auch die einzigen, die in diesen Höhlen ohne Einschränkungen kämpfen können. Zwerge hingegen werden zwar mit der Höhe zurecht kommen, jedoch werden sie sich wegen ihrer Masse ebenfalls nicht wohl fühlen, für sie gelten dieselben Beschränkungen wie für SC die größer als 1,70 m sind. Für SC die 1,70 m und größer sind, gilt ein Abzug auf 2 auf alle Nahkampfangriffe, für SC die größer als 2 m sind ein Abzug von 4 auf Nahkampfangriffe. Waffen der Größenkategorie „Groß“ oder größer sind innerhalb der Höhle nicht einsetzbar. Auch Peitschen sind wegen der Notwendigkeit sie frei zu schwingen, in der Höhle unmöglich einzusetzen. Weiterhin sind Nahkampfwaffen mit einer Grundreichweite von mehr als 1,50 nicht in der Höhle einsetzbar.

Die Gruppe wäre also gut beraten, wenn sie sich etwas überlegt, wie sie Oskar effektiv bekämpft, den er ist auf Grund seiner Größe hier nicht behindert.

Die Gänge werden nirgendwo erleuchtet, da Oskar kein Problem hat, sich hier im Dunklen zu orientieren. Die Räume sind ebenfalls nicht erleuchtet, sofern nicht etwas anderes angegeben ist.

1. Eingangsbereich

Direkt hinter der Eingangsöffnung befindet sich eine Falle, die Oskar angebracht hat, um sich unliebsame Gäste vom Leib zu halten.

BS 1

Fallgrube: HG 1; Kein Angriffswurf nötig (1W6 Schaden); Reflexwurf (SG 17) vermeidet den Sturz; Ein *Suchen*-Wurf (SG 18) deckt die Grube auf. Danach kann sie problemlos umgangen werden

2. Speisekammer

Dieser Raum scheint Oskar als Speisekammer zu dienen. Es hängen einige gehäutete Tierkadaver von der Decke und in einer Ecke steht ein Regal mit einigen Käselaibern darin. Daneben steht ein Fass mit Wasser.

Auf dem Boden befindet sich eine eher schlecht getarnte Falltür (SG 12), die sich aber nicht öffnen lässt und die auch kein erkennbares Schloss hat. Sie lässt sich von hier nur mit brutaler Gewalt öffnen, der Schalter um sie zu öffnen, befindet sich gut versteckt im Schlafzimmer.

Stabile Falltür (versperrt): Härte 5, 20 TP, Zerschlagen SG 25.

3. Wohnraum

Dies ist Oskars Wohnstube. Hier stehen einige einfache Holzmöbel herum. Außerdem liegt auf dem Boden ein zerschlissener Teppich. Auf einem Holztischchen steht eine kleine, schwach leuchtende Kerze.

Gut getarnt (*Suchen* SG 19) befindet sich außerdem der Notausgang aus Oskars Höhle: ein ca. 20 m langer Gang mit einem Durchmesser von nur einem Meter. Hier hinein werden nur die wenigsten SC Oskar folgen können.

4. Schlafraum

Oskars Schlafraum ist ebenso einfach eingerichtet, wie der Rest seiner Behausung: ein flacher Sack mit frischem Laub und eine einfache Wolledecke dienen ihm als Schlafstatt. In einer kleinen Kommode bewahrt er seine wenigen Habseligkeiten auf: Kleidung, einen einfachen Dolch, ein Paar Stiefel für den Winter (oder wenn es gerade Winter ist, ein Paar leichte Stiefel für den Sommer). Außerdem finden die SC hier einen kleinen Anstecker, der zwei gekreuzte Sicheln mit einem Symbol des Incubulos darstellt. Ein *Wissen (Region)* SG 20 oder *Bardisches Wissen* SG 25, weist dieses Symbol als Erkennungszeichen einer kleinen, eher geheim operierenden Sekte von Druiden aus, die den Adri von den Menschen „befreien“ will.

Hinter der Kommode kann man mit einigem *Suchen* (SG 18) eine kleine Öffnung finden, in der sich ein kleiner Mechanismus befindet, mit dem man die Falltür im Boden der Speisekammer öffnen kann.

Gegenstände: 1 GM, Geld: 0 GM, Magie: 0 GM

5. Geheime Schatzkammer

Durch die Falltür im Boden der Speisekammer kann man Oskars geheime Schatzkammer betreten. Hier befinden sich seine gesammelten Wertgegenstände (außer den Dingen, die er am Leib trägt): 120 GM, eine außergewöhnlich große, weiße Perle (240 GM), ein kleiner, schön geschliffener Diamant (1.000 GM), ein Schminkset (50 GM). Außerdem finden die SC hier 5 Zaubertränke: *Leichte Wunden heilen* (250 GM).

Gegenstände: 4 GM, Geld: 227 GM, Magie: 21 GM (Zaubertränk: *Leichte Wunden heilen*)

Beachte bitte: Wenn die SC diese Tränke nutzen, ziehe pro Trank 4 GM von der Schatzsumme pro SC ab.

BS 5

☛ **Oskar; m, Waldgnom, SRK 5;** HG 5; kleiner Humanoider (80 cm); TW 5W6+5, TP 27; INI +5 (GE / Verbesserte Initiative); BR 6; RK 14 (GE, Lederrüstung), Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13; Kurzsword, klein +5 Nahkampf (1W4 / 19-20); Leichte Armbrust, klein +5 Fernkampf (1W6 / 19-20); Platz/Reichweite 1,5m/1,5m; BE: Dämmersicht, Spurloses Gehen, arkane Zaubersprüche (1/Tag *Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Zaubertrick*), kann sich in geringem Maße mit Waldtiere verständigen, +4 Ausweichbonus gegen Riesen, +2 Bonus auf Rettungswürfe gegen Illusionen, +1 Angriffsbonus gegen Kobolde, Goblinoide, Orks und humanoide Reptilien (siehe MHB, Seite 140f); GES: NB; RW: Ref +5, Wil +1, Zäh +2; ST 10, GE 12, KO 12, IN 14, WE 11, CH 18

Fertigkeiten und Talente: Bluffen +10, Diplomatie +8, Entdecken +8, Entfesselungskünstler +9, Fälschen +6, Handwerk: Alchemie +5, Informationen sammeln +8, Lauschen +8, Leise bewegen +7, Magischen Gegenstand benutzen +12, Mechanismus ausschalten +3, Motiv erkennen +4, Schriftzeichen entschlüsseln +5, Suchen +5, Turnen +9, Verkleiden +6, Verstecken +13 (im Wald +17); Entrinnen, Reflexbewegung, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Kurzsword)
Ausrüstung: Leichte Armbrust (klein), Kurzsword (klein), Lederrüstung, *Zauberstab: Magische Geschosse* (3. Zauberstufe, 10 Ladungen).

Taktik: Oskar wird versuchen, die SC auf Distanz zu halten. Er wird seine Fertigkeit *Magischen Gegenstand benutzen* (gegen SG 20) einsetzen, um den Zauberstab: *Magische Geschosse* zu gebrauchen. Da der Zauberstab auf der dritten Zauberstufe hergestellt wurde, werden pro Ladung zwei magische Geschosse freigesetzt. Die Geschosse wird er normalerweise nicht auf einen einzelnen SC konzentrieren. Er wird erstmal versuchen, die größten Bedrohungen auszuschalten, d. h. solange er nicht weiß, wer ihn aus der Ferne am gefährlichsten ist (normalerweise arkane Zaubermagier oder Fernkämpfer), wird er die beschießen, die ihm am nächsten stehen. Da Oskar während des Orkangriffs auf Sicherwald abgelenkt war, weiß er normalerweise nicht, welcher SC ihm wirklich gefährlich werden könnte (er hat nie damit gerechnet ihnen nochmals zu begegnen!) Sollte der Stab leer sein, wird er dann versuchen, die Armbrust einzusetzen und anschließend zu fliehen. Sollte er gestellt werden, wird er auch in den Nahkampf gehen, aber sich spätestens dann ergeben, wenn er nur noch ein Fünftel seiner Trefferpunkte hat oder ihm eine Flucht zu

schwierig erscheint. Er wird dann darauf hoffen, dass die SC ihn am Leben lassen und er dann irgendwann eine Möglichkeit zu Flucht bekommt. Eine seiner letzten Handlungen wird sein, den Zauberstab zu zerbrechen, da er nicht will, dass er in die Hände der SC fällt.

Gegenstände: 6 GM, Geld: 30 GM, Magie: 4 GM (Zaubertrank: *Leichte Wunden heilen*)

Weitere Entwicklung: Sollten die SC Oskar in seinem Versteck angreifen wollen, werden sie es schwer haben, ihn zu fassen zu bekommen: selbst wenn sie wegen ihrer Größe nicht behindert sein sollten, wird er ihnen auflauern, zuschlagen, sich zurückziehen usw. Er wird jeden offenen Kampf scheuen und die Gänge seiner Höhle nutzen, um die SC zu piesacken. Im Normalfall wird er sich ihnen auch überlegen fühlen und daher nicht an eine Flucht denken, später wird ihn sein Ehrgeiz packen und er wird versuchen die SC zu vernichten.

Wenn die SC sich einen mehr oder weniger cleveren Plan ausdenken, um Oskar aus der Höhle zu treiben, könnte es sein, dass er nicht mehr so gewitzt ist, geplant vorzugehen. Auch dann wird ihn wieder sein Ehrgeiz packen und er wird versuchen (unter Ausnutzung seiner Fähigkeiten natürlich!) die SC zu vernichten.

Bedenke immer, dass Oskar außerhalb seiner Höhle mit seiner Bewegungsrate wahrscheinlich langsamer als die (meisten) SC ist, es sollte daher keine großes Problem darstellen ihn zu stellen, er wird sich jedoch nur sehr ungern gefangen nehmen lassen. Natürlich wird er auch versuchen seine Fertigkeiten zur Flucht optimal zu nutzen.

Es ist aber durchaus möglich, dass dies den SC gelingt. Oskar wird ihnen keine Auskünfte geben, es sei denn sie bedrohen ernsthaft sein Leben (*Bluffen* gegen Oskars *Motive erkennen* oder *Einschüchtern* gegen Oskars Stufe (1W20 +6 (siehe SHB zu *Einschüchtern* und SLHB zu Angst und deren Effekt)). Er wird ihnen dann eine Geschichte erzählen, die seine eigene Rolle klein darstellt und ihn in ein möglichst gutes Licht rückt. Gleichzeitig wird er die wahren Hintermänner nicht verraten, da er weiß, dass er dann nicht lange genug leben würde, um rechtzeitig das Weite zu suchen. Selbst wenn er von den SC geschützt würde, wäre seine Chance zu überleben nur minimal. Dass Oskar selbst Menschen hasst, wird er ihnen kaum auf die Nase binden, ein *Motiv erkennen* gegen sein *Bluffen* könnte aber bei den SC diesen Verdacht erbringen. Er ist zwar normalerweise nicht der Tapferste, aber da er von seiner Aufgabe überzeugt ist, wird er auch einiges aushalten...

Hier einige Beispiele für mögliche Fragen und Antworten, in Klammern ob Lüge oder Wahrheit, bei Lüge können die SC gegen Oskars *Bluffen* würfeln. Sollten die SC Oskar bei einer Lüge erwischen und nachhaken, so wird er es schwieriger haben zu lügen, d. h. er erhält einen Malus von 5 auf *Bluffen*.

Wieso hast du das getan?

Ich bin gezwungen worden, sie haben meine Sippe gefangen genommen und drohen sie umzubringen wenn ich nicht gehorche. (Lüge)

Wer sind deine Hintermänner?

Das weiß ich nicht genau, aber ich vermute es sind irgendwelche Waldschrake, die nicht gut auf Menschen zu sprechen sind. (Lüge)

Wieso ausgerechnet Menschen?

Weiß ich nicht! Vielleicht, weil sie am wenigsten in die Natur passen? (Wahrheit)

Wie hast du es gemacht?

Nun sie gaben mir einige Phiolen, die ich ins Trinkwasser schütten sollte. Sie sagten mir ich sollte das Zeug auf keinen Fall berühren, einatmen oder trinken. (Wahrheit)

Wo sind die Phiolen jetzt?

Ich habe keine mehr! (Wahrheit)

Bekommst du neue?

Nein, ich denke mein Auftrag ist beendet. (Lüge, er weiß, dass er in einer Woche neue Phiolen von seiner Kontaktperson vorbei gebracht bekäme)

Wenn dein Auftrag beendet ist, wann kommt deine Familie frei?

Ich hoffe bald, vielleicht sind sie ja schon auf dem Weg nach Hause (Lüge)

Wie sieht deine Kontaktperson aus?

Die Phiolen brachte mir ein großer Vogel. (Lüge)

(Wenn die SC dies durchschauen:)

Nochmals, wie sieht deine Kontaktperson aus?

Er gibt ihnen eine Beschreibung, die du dir ausdenken kannst, folgende Eckdaten sollten vorkommen: schwarzes Gewand, groß, männlich, dunkle Haut. Er lügt auch hier wieder wie gedruckt. Wenn die SC auch dies durchschauen, dann bemerken sie anhand von Rückfragen, dass er gerade etwas falsch beschreibt (erst sagt er schwarze Haare, dann blonde Haare oder so ähnlich). Er wird ihnen aber keine genauere Beschreibung geben. Die SC haben dann eine gute Chance zu erkennen, dass er Angst hat mehr zu enthüllen.

Du belügst uns doch!?

Nein, nein, ich habe viel zu viel Angst davor euch zu belügen. Und was würde es mir letztendlich nützen? (Lüge)

Wenn sie ihn mit zurück nach Sicherwald nehmen wollen, müssen sie ihn gut fesseln (Oskar kann jeden Tag einmal versuchen, sich mit *Entfesselungskünstler* von seinen Fesseln befreien (S. 73 PHB), insgesamt dauert die Reise 4 Tage). Sollte es Oskar gelingen sich zu befreien, so wird er einen günstigen Moment in der Nacht nutzen und auf Nimmerwiedersehen (zumindest für dieses Abenteuer!) verschwinden.

Sollte es den SC wider erwarten gelingen sein Oskar dazu zu bringen die Wahrheit zu sagen, könnten sie versucht sein, hier auf Oskars Kontaktperson zu warten. Da dieser ein Druide einer höheren Stufe ist, wäre ein Zusammentreffen zu diesem Zeitpunkt eher tödlich für die SC. Daher gehen wir davon aus, dass er den Braten rechtzeitig riecht und sich nicht blicken lässt (was die „Glaubwürdigkeit“ von Oskar weiter untergräbt).

Epilog

Wenn die SC mit Beweisen (und vielleicht mit einem gefangenen Oskar) zurück zu Shalast Bishederry kehren, wird diese überglücklich sein. Sie wird den SC Heilung zuteil werden lassen (wenn noch notwendig) und sie wird jedem von ihnen gegenüber die Dankbarkeit der Kirche der Ehlonna zum Ausdruck bringen. (siehe beigefügte Regional-Zertifikate)

Die Gefahr, die von Oskar ausging, ist nun erst einmal gebannt, aber seine Hintermänner (und -frauen) ruhen

nicht. Sie werden weiter versuchen die Menschen aus dem Adri zu vertreiben...

Erfahrungspunkte

Um die Erfahrungspunkte für das Abenteuer zu erhalten, addiere die Werte der erreichten Ziele. Dann überlege dir für jede Spielerin, ob sie einen Bonus für gutes Rollenspiel erhalten soll. Teile dann jedem Spieler mit, wie viele EP er insgesamt für das Abenteuer bekommt.

Begegnung Drei

Den Überfall der Orks zurückschlagen
BS 3 90 EP

Begegnung Sieben

Kaninchen befreit
BS 3 90 EP

Begegnung Acht

Falle ausgeschaltet oder überlebt
BS 1 30 EP
Oskar besiegt
BS 5 150 EP

Bonus für gutes Rollenspiel

DGS 2 0-90 EP

Summe der maximal möglichen EP

DGS 2 450 EP

Berechnung der Schätze

Die Spieler können alle in den Begegnungen (bzw. an deren Ende) beschriebenen Gegenstände bis zum Ende des Szenarios mitnehmen. Am Ende müssen alle Gegenstände zu Standardpreisen (d. h. halber Einkaufswert) verkauft werden. Ausnahmen sind Schmuck, Edelsteine, besondere Wertgegenstände und natürlich Bargeld; diese werden zum vollen Wert in die Summe eingerechnet. Magische Gegenstände werden mit 75% ihres Einkaufswertes berechnet. Sollten Gegenstände nicht gefunden oder nicht mitgenommen worden, vor Ende des Szenarios vernichtet oder verbraucht worden sein, dann ziehe deren Wert von der unten aufgeführten Schatzaufstellung ab.

Die sich ergebende Summe wird durch sechs geteilt; dies ergibt den Anteil für jeden SC. Dabei gelten die folgende Maximalsumme pro Spieler: DGS 2 = 450 GM. Die folgende Aufstellung enthält die individuellen Anteile für die SC. Sie entspricht weitgehend den Schatzaufstellungen, die du bei den Begegnungen findest.

Begegnung Drei

45 GM, 30 GM, 0 GM = 75 GM

Begegnung Sieben

33 GM, 49 GM, 0 GM = 82 GM

Begegnung Acht

11 GM, 257 GM, 25 GM = 293 GM

Summe

75 GM + 82 GM + 293 GM = 450 GM

Besondere Gegenstände (Epilog)

Gefallen der Kirche der Ehlonna (1 Einflusspunkt)

Gegenstände können nicht direkt aus dem Abenteuer mitgenommen werden, aber den Spielern steht es frei, für ihr Bargeld beliebige Gegenstände nach den Regelungen des LGCS zu erwerben.

Anhang 1: Beschreibung von Fort Sicherwald

1. Eingangsbereich

Die große Doppeltür öffnet sich zu einem etwa gleichbreiten Durchgang, der trapezförmig nach hinten enger wird. Auf der anderen Seite befindet sich eine weitere Doppeltür, die sich zum Innenbereich des Forts öffnet.

Rechts und links vom Gang sind zwei kleine Durchgänge, hinter denen sich ein schmaler Lagerraum befindet. Dies ist eine Art Geräteschuppen. In der rechten Kammer befindet sich eine Falltür, unter der die Leiter zu einer kleinen Vorratskeller zu finden ist.

In der Decke des Durchganges und der Kammern sind in etwa 4,50 m Höhe Klappen angebracht, die es Personen, die auf dem Wehrgang stehen ermöglichen, von dort in die Räume zu blicken und Gegenstände herab zu werfen. Die Doppeltür kann durch einen zusätzlichen Balken gesichert werden.

2. Wohnquartiere

Diese Wohnquartiere bieten Platz für die fünf Familien. Im unteren Bereich sind meist der Wohnbereich für die Familie und der Schlafbereich für die Kinder. Über eine Leiter, kann man den ersten Stock der Quartiere erreichen. Hier befindet sich in der Regel der Schlafbereich der Erwachsenen und die Küche / Feuerstelle der Wohnquartiere. Über eine Luke kann man hier auch den Wehrgang auf dem Dach erreichen.

Im Erdgeschoss gibt es nur Fenster und Türen, die sich zum Innenhof des Forts öffnen. Im ersten Stock sind hingegen in jeder Wohneinheit einige Schießscharten in die Außenwand eingelassen, um sich von hier leichter gegen Angreifer zu wehren zu können.

Das Wohnquartier der Familie Ulmeck liegt gegenüber dem Eingangsbereich. Hier findet man nahe der Außenwand einen kleinen Erdtunnel, der als Fluchtweg genutzt werden kann. Der Tunnel ist etwa 1,50 m hoch und etwa 50 m lang. Seine Öffnung befindet sich im Wald, gut versteckt unter einem alten, abgestorbenen Baum.

3. Gästequartier

Das Gästequartier besteht im Erdgeschoss aus zwei Räumen, in denen aus Strohmatte die Lagerstätten gebaut werden. Außer der Tür gibt es nur zwei große Klappen, die zum Innenhof geöffnet werden kann, um Licht hereinzulassen. Ein Leiter führt in den ersten Stock, den die Siedler als Lagerraum nutzen. Hier gibt es wieder eine Klappe zum Innenhof (mit einer Seilwinde), 2 verschließbare Schießscharten in der Außenwand und eine Klappe zum Wehrgang auf dem Dach.

Das Gästequartier dient auch als Unterrichtsort bei schlechtem Wetter für die Kinder des Fortes.

4. Stallungen

Das Erdgeschoß dient als Stall für die Haustiere des Forts, während der erste Stock als Futterspeicher für die Tiere genutzt wird. Im Erdgeschoß befindet sich auch der Brunnen des Forts.

5. Wehrgang

Das zweite Stockwerk bildet ein umlaufender, offener Wehrgang, dessen Brüstung zum Innenhof, ca. 50 cm

hoch ist. Die Brüstung zum Außenbereich ist über 1,2 m hoch.

Den Wehrgang erreicht man entweder über zwei Leitern vom Innenhof oder durch die Luken in den Quartieren.

Über dem Eingangsbereich befinden sich im Boden außerdem 3 Luken, über die man diese Räume überwachen und verteidigen kann.

Der Wehrgang befindet sich bereits im Geäst der Bäume, so dass man ihn erst sieht, wenn man direkt vor dem Fort steht. Außerdem wird so verhindert, dass das Fort aus der Luft oder von weitem besonders auffällig ist.

6. Innenhof

Zwischen der eigentlichen Konstruktion und dem Iptbaum befindet sich ein etwas über 5 Meter breiter Innenhof. Hier ist es auch tagsüber relativ schattig, da sowohl die hohen Außenwände als auch das Geäst des Baumes viel Licht abhalten.

An den Innenwänden des Innenhofes befinden sich Bänke, die bei großen Versammlungen und Festen als Sitzgelegenheiten genutzt werden.

Die Doppeltüren des Eingangsbereiches können von hier nochmals mit zwei Balken gesichert werden, so dass die Eingangstore kaum als Schwachstellen bezeichnet werden können. Mit einer Ramme könnten Angreifer leichter durch die Außenwände brechen als durch diese Doppeltore.

7. Gemeinschaftsraum

Der Iptbaum ist bis zu einer Höhe von ca. 4 m hohl und trotzdem sehr stabil.

Dieser Hohlraum bietet einen ca. 4 - 5 m durchmessenden Gemeinschaftsraum, in dem sich die erwachsenen Fortbewohner gelegentlich versammeln. Hier finden auch religiöse Zeremonien statt; befindet sich hier doch ein kleiner, Beory, Ehlonna und Obad-Hai gewidmeter Schrein. Der Raum wird auch als Besprechungszimmer mit wichtigen Gästen genutzt.

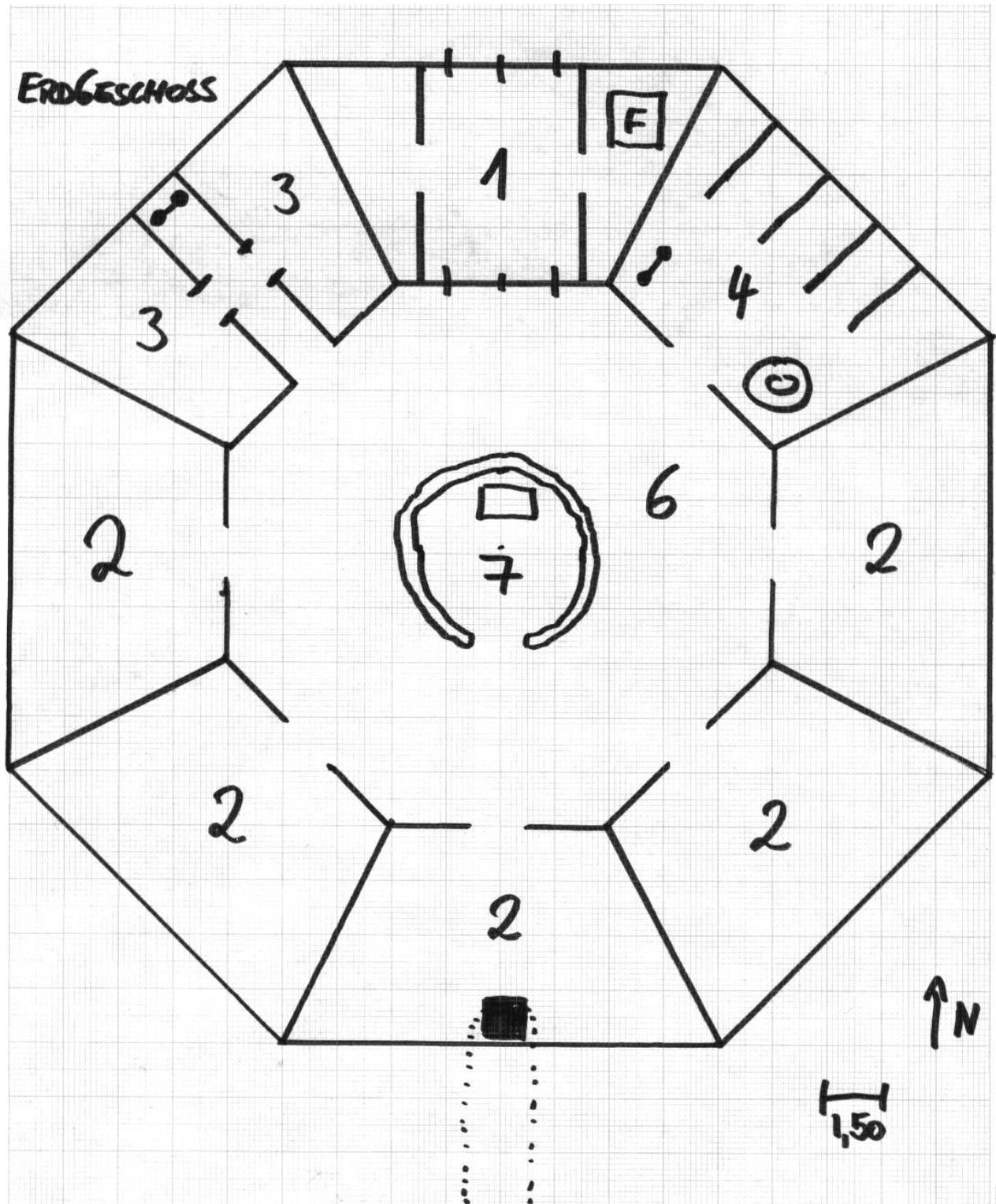
Am meisten nutzen ihn aber die Kinder zum Spielen, wenn es draußen zu nass oder gefährlich ist.

Durch eine Öffnung in ca. 3,50 m Höhe könnte ein geschickter Kletterer auf den Wehrgang (über Äste) oder in die Krone des Baumes in ca. 25 m Höhe steigen.

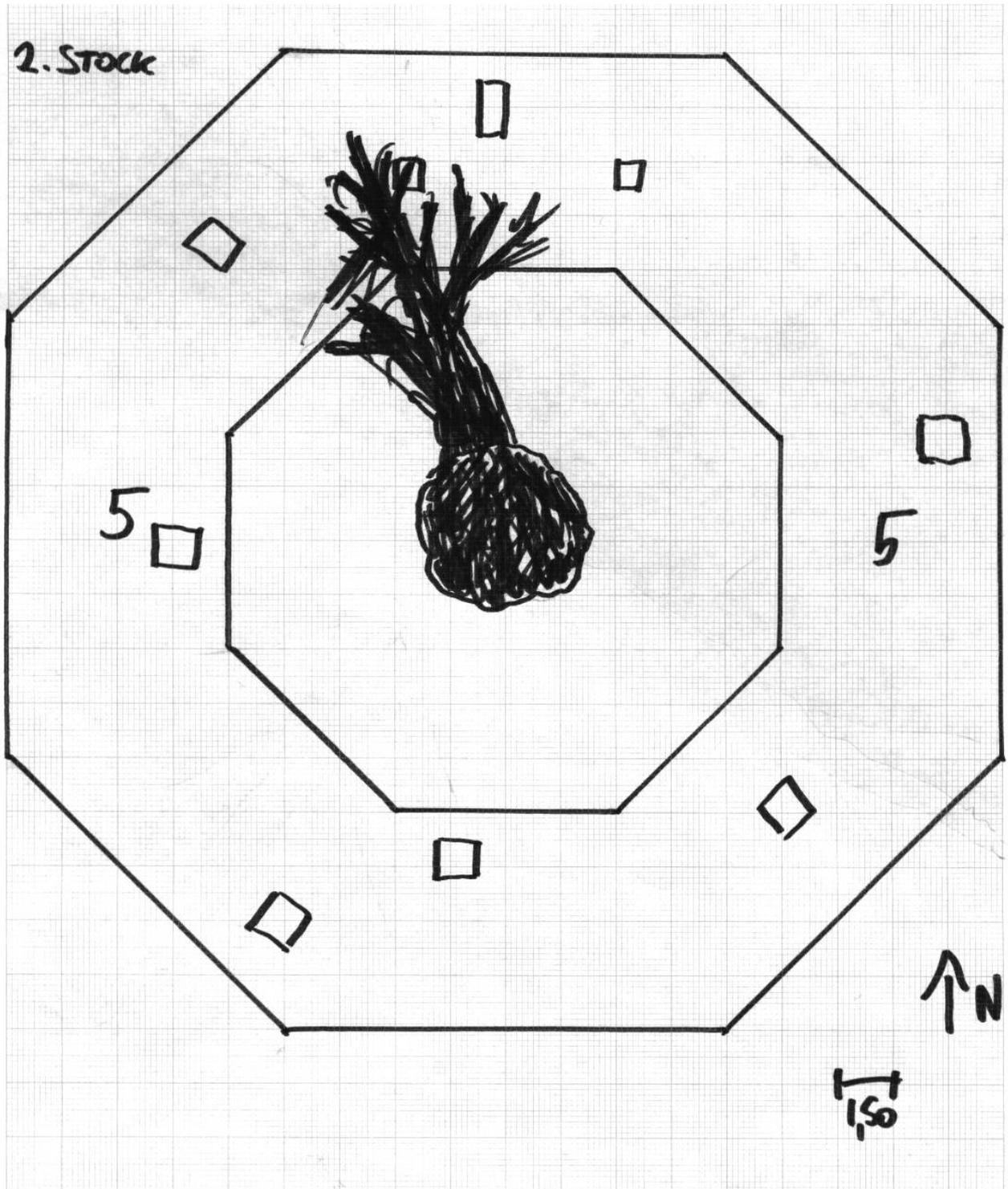
Weitere kleine Öffnungen auf unterschiedlicher Höhe lassen Tageslicht in diese Höhle herein.

Vom ersten Stock gibt es keine Karte, da hier unwichtig. Größenverhältnisse wie Erdgeschoss!

Anhang 2a:
Karte von Fort Sicherwald: Erdgeschoss



Anlage 2b:
Karte von Fort Sicherwald: 2. Stock (Wehrgang)



Anhang 3:
Oskars Höhle

