



Banditen des Adri

Ein D&D–Abenteuer für Living Greyhawk

von Frank Roters

Banditen machen seit einiger Zeit die Handelsstraße nach Alfershurt unsicher. Nach langen Jahren der Isolation ist der Ort aber auf den Handel angewiesen. Wer steckt hinter diesen Überfällen? Und was bezweckt er mit ihnen?

Ein Einführungsabenteuer ausschließlich für Charaktere der Stufe 1 (DGS 2).



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 veränderst 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 von der Spielleiterin ggf. entsprechend eingesetzt werden):

1. 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 (Arkanes), der dem Spieler misslungen ist, von der Spielleiterin dennoch als gelungen gewertet werden kann, wenn er dies für das Abenteuer als notwendig erachtet.

2. 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.
3. „Normale“ Schlangen greifen einen Schützling der Großen Schlange nicht von sich aus an. Dies gilt nicht für Schlangenwesen, die als magische Biester eingestuft sind, Drachen oder intelligente Schlangwesen wie Yuan-ti.
4. Wählt sich ein Schützling der Großen Schlange eine Schlange als Vertrauten, erhält er diesen, ohne die üblichen 100 GM ausgeben zu müssen.
5. 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 im Logbuch zu vermerken.

Grundsätzlich sind alle Eingriffe der Großen Schlange in den Spielablauf der Triade zu melden (gh_adri@web.de). *De facto* gelten die Schützlinge der Großen Schlange als Angehörige einer Meta-Organisation, ohne dass dies explizit so bezeichnet wird.

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)
 Ixnb (Frank Zaeske - Tätowierung)
 Terrin Bender (Sascha Eder - Tätowierung)
 Galen (Gerrit Deike - keine Tätowierung)
 Edmont Dontes (Norbert Birkelbach - keine Tätowierung)

Lebenshaltungskosten und Zeiteinheiten

Die Standardunterhaltungskosten entnehme bitte der beige-fügten 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 Einzelheiten entnehme bitte dem Dokument Living Greyhawk Campaign Sourcebook (LGCS).

Einleitung für den Spielleiter

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um ein regionales Einführungsabenteuer 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-Gazetteer* 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.

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

Banditen des 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 (*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 zu interessieren scheint. Daher wird der Gasthof spätestens 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.

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 „ohne“: Verdünnte Haferschleimsuppe, Brot vom Vortag;
2. Lebensstandard „Standard“: Haferschleimsuppe, Zwieback, frisch gebackenes Brot, Butter, Ahornsirup, Ziegenmilch (warm oder kalt);
3. Lebensstandard „gehoben“: zusätzlich zu 3: frische Waldbeeren, Ziegenkäse, Hartwurst, Kräutertee;
4. Lebensstandard „luxuriös“: zusätzlich zu 4: Honig, geräucherten Schinken, 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 einen schmalen grünen Streifen. Inion ist der Vorgesetzte von Jowall und 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
Die Werte von Jowall findest du in Anhang 1.

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 SC 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. Du kannst dies auch als Vorstellungsrunde für die SC nutzen).

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

Habt ihr gehört was in Nairond los ist? Da hat doch tatsächlich Sewardt seinen Bruder als König abgesetzt, um sich selbst zum Imperator zu krönen. Aber kaum war ein Jahr verstrichen, da war die Ordnung wieder hergestellt... Vielleicht wird es für die Unabhängigkeitsbewegung von Almor wieder eine Chance geben, da ja nun alle nach Rel Mord schauen... Wird sicherlich interessant!

Wenn SC hier drauf reagieren und ihre Sympathien mit Almor erklären, notiere Dir bitte Namen des SC und Namen des Spielers und frage am Ende des Abenteuers nach, ob wir Kontakt mit ihm aufnehmen könnten. Wenn ja, sende bitte die e-Mail Adresse der Spielerin/des Spielers an e.broer@livinggreyhawk.de. Eventuell gibt es dann eine Einladung zu einer speziellen MO!

„Leute, die tief im Wald waren, erzählen immer mal wieder 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, vor einigen Jahren in Herbergsbad ermordet. Ihr habt nicht zufällig etwas davon gehört? Das klingt ja fast, als wäre der Orden der Beschützer des Großen Königreichs wieder aktiv!“

Ist er auch tatsächlich, in Form einer metaregionalen Meta-Organisation. Weitere Infos gibt es auf dieser Yahoo-Liste (Anmeldung erforderlich!): <http://games.groups.yahoo.com/group/thesplinteredsun/>

„Lukan der Eber wird seit einigen Wochen vermisst. Er wollte nach einem gewissen Diambeth suchen, wer immer das ist... Wollte sich in die Feuersteinhügel aufmachen, aber wir haben seit dem nichts mehr von ihm gehört.“ Wenn die Spieler fragen, wer Lukan ist: *„Wie ihr kennt Lukan nicht? Den Krieger-Barden, der in Alfertsfurt lebt? Lukan ist ein Gigant. Er ist fast zwei Meter groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr muskulös. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen Kopfharen und der flauschigen Körperbehaarung fast schon eine Art Pelz. Er hat stechend blaue Augen und ist schon über vierzig Jahre alt.*

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und oft seh' ich ihn da in der Ecke sitzen - ja genau da drüben - wie er sich ein wenig selbstgefällig den Bauch tätschelt. Er ist immer piekfein angezogen, aber wenn ihr mich fragt, diese viel zu engen Lederhosen sollte er lieber auslassen.

Wenn er von Schlachten singt, hat man den Eindruck man war selbst dabei. Und ehrlich, er erzählt sie so gut nach, dass ich euch versichern kann, dass er nichts auslässt oder hinzudichtet, was nicht wirklich geschehen ist...

Woher ich das weiß? Nun, ich habe selbst die eine oder andere Schlacht mitgemacht und weiß daher von was da geredet wird...“

Habt ihr von den Drachenstatuetten gehört? Seit Anfang 591 gab es ständig neue Gerüchte über Drachentempel, einen Drachenkult und ähnliches. Aber seit letzten Herbst hat man nichts Neues mehr in dieser Geschichte gehört...

Diese Druiden – alle möglichen Gefahren bedrohen den Wald und was machen Immonara und Athanasia Baumling? Tragen in aller Ruhe ein Duell um die Vorherrschaft aus! Naja, ganz so ruhig soll es auch nicht gewesen sein. Wilde Untiere griffen ein und sorgten dafür, dass letztlich Immonara unterlag... Aber mal sehen was Athanasia jetzt so machen wird. Wird sicherlich ein frischer Wind im Adri wehen!

Wenn Ernjulf gerade mitten in einer Geschichte ist, dann geschieht folgendes:

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 SC 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 haben 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 SC nun losziehen, schließen sich die zwei Waldläufer ihnen an. Ernjulf wird jemanden nach Alfershfurt 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 SC 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 SC 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 SC noch zwei Überlebende finden. Diese beiden sind Kaufleute mit Namen Arnom Kluristan und Polisten Wertoven, die mit ihren Karren nach Alfershfurt 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 SC 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 20 schwerbewaffnete Angreifer waren, unter denen sich auch Orks und Oger befanden, während Polisten eher von 10 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 gegen 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 in Bezug auf die Zahl der Räuber weder bestätigen noch widerlegen wollen. Sie schätzen die Zahl der Angreifer auf nicht mehr als ein Dutzend. Auf jeden Fall waren Menschen und Humanoide, allerdings keine Oger, 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 SC 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 41 Jahre erscheinen.

Parren ist der Beschützer von Alfershfurt. Er erscheint mit einer kleinen Truppe von 5 weiteren Waldläufern und einem Dutzend Bewohnern von Alfershfurt. 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 menschlichen Räuber!). Der Rest soll den Weg frei räumen, damit er bald wieder genutzt werden kann. Die SC bittet er, die Verfolgung aufzunehmen und die Bande zu stellen. Er selbst wird mit seinen restlichen Leuten die Straße auf der Strecke von einem Tagesritt sichern, damit die anderen Kaufleute, die dringend zur Versorgung von Alfershfurt erwartet werden, sicher ankommen. Da die Verteidigungsanlagen von

Alfersfurt 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:

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

Wollen die SC nicht ohne Unterstützung aufbrechen, so wird er ihnen - zähneknirschend - Jowall mitgeben. Wenn keiner der SC 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 talentierten Spurenleser. Aber ich kann keinen Mann mehr entbehren, da die Sicherung von Alfersfurt 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 hinfort und wagt euch nicht mehr unter meine Augen. Am besten verschwindet ihr zurück zu diesem verweichlichten Pack nach Herbergsbad!“

Sollte es wirklich soweit kommen, dass Parren diesen Wutausbruch bekommt, dann endet das Abenteuer hier, sofern die SC 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, diesen Wutanfall zu provozieren.

Eure Schande spricht sich schnell herum! Eben noch angehende 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 Alfersfurt, 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!

Die Spieler haben sich das Missfallen der Leute von Alfersfurt ehrlich verdient. Erst wenn es ihnen gelingt einen Gefallen der Menschen von Alfersfurt oder eines wichtigen Adri-NSC zu bekommen, wird diese Missfallen wieder vergehen. Schreibe diese Konsequenzen bitte auf das AR auf, dies gilt als Dokumentation.

Begegnung Drei: Auf der Suche (BS !)

Vorbemerkung: Es folgt nun eine intensive Spurensuche durch die SC. 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 SC Jowall dabei, oder sie müssen sich selbst ans *Spuren lesen* machen.

Im folgenden wird nun davon ausgegangen, dass die SC (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 *Überlebenskunst*-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 *Überlebenskunst*-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 umso 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 Fährtenucher einer falschen Fährte folgen. Nun wird ein zweiter Wurf mit SG 10 notwendig. Gelingt dieser, so hat der Fährtenucher 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 sein musst. 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 wieder gefunden hast, aber leider hast du so eine gute Stunde verloren.

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

Bei einem fehlgeschlagenen Wurf des Fährtenuchers sollte der SL aber sofort einen zweiten Wurf verdeckt für einen anderen (oder mehrere andere) SC machen. War dieser erfolgreich, so merkt dieser SC den Fehler und er kann - wenn er möchte - die anderen darauf aufmerksam machen.

Nachdem etwa 8 Stunden (also mindestens 8 Würfe) vergangen sind, beginnt es langsam dunkel zu werden. Die SC können versuchen, den Spuren weiter zu folgen, aber der Schwierigkeitsgrad erhöht sich in der Dämmerung um +6. Verfügt der Fährtenucher über *Dunkelsicht*, so verändert sich der Schwierigkeitsgrad nicht, verfügt er über *Dämmerlicht*, so steigt er um lediglich 3. Sollten die SC 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 *Dämmerlicht*) oder 10 (bei künstlichem Licht und verminderter Geschwindigkeit).

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

Nach einer Stunde ist es absolut dunkel (die beiden Monde der Erde stehen tagsüber am Himmel), der Schwierigkeitsgrad erhöht sich nochmals um 10 (bei *Dunkelsicht* um 3 und bei *Dämmerlicht* um 6), und die SC müssen ihre Geschwindigkeit auf ein Viertel reduzieren. Sollten die SC 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 *Dämmerlicht* und verminderter Geschwindigkeit) oder 16 (bei künstlichem Licht und verminderter Geschwindigkeit).

Es ist nun dunkel. Keiner der beiden Monde der Erde 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 SC 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 SC 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 SC mit *Wissen (Natur)* oder *Überlebenskunst* können einen entsprechenden Wurf (SG 10) machen und beruhigt feststellen, dass es sich eindeutig um einen Uhu (oder was immer du als Geräusch verursachendes Tier eingesetzt hast) 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 SC 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 SC 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 dir berechnete Zeit) Stunden alt.

Wenn die SC nun vorsichtig werden, so ist dem Fährtsensucher ein *Entdecken*-Wurf mit Schwierigkeitsgrad 20 zuzugestehen. Wenn dieser gelingt, entdeckt er eine gut getarnte Hasenfalle. Und wenn natürlich ein SC sagt, dass er explizit den Boden absucht (sei es nach Spuren, Fallen oder sonst irgendwas), dann steht im auch ein *Suchen*-Wurf gegen SG 20 zu!

Werden die SC nicht vorsichtig oder misslingt der Wurf, so bleibt die Falle unentdeckt. Der SL sollte nun - sofern noch nicht geschehen - eine Aufstellung / Reihenfolge der SC fordern. Danach sollen alle SC einen Reflexwurf in der Reihenfolge beginnend mit dem an vorderster Stelle stehenden SC (wahrscheinlich der Fährtsensucher) 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.

BS 1

Hasenfalle, Schlingfalle mit Dornen: mechanisch; Ortsauslöser; manuelles Scharfstellen; Reflexwurf (SG 18), keine Wirkung; 1W6 SP; *Suchen* SG 20, *Mechanismus ausschalten* SG 10

Begegnung Vier: Überfall! (BS 3)

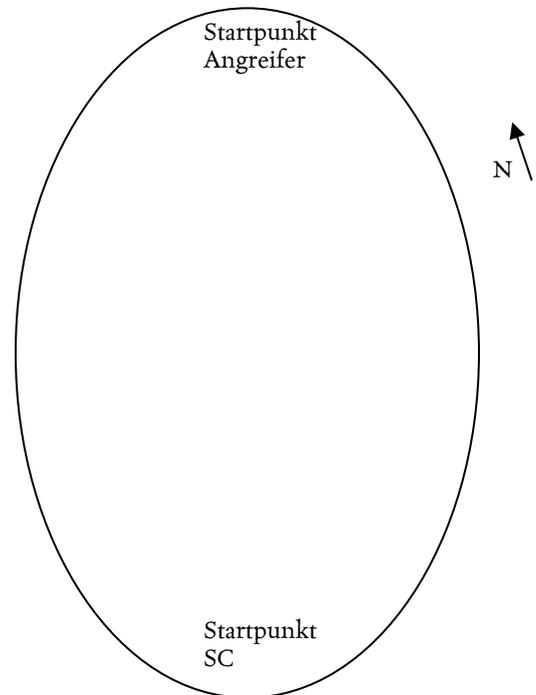
Haben die SC die Falle überstanden, so können sie jetzt das Nachtlager besichtigen!

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 die SC mehr erkennen können, müssen sie die Lichtung betreten. Darauf warten die Banditen nur, die hier im Hinterhalt liegen. Nur unter bestimmten Umständen solltest du es zulassen, dass die SC NICHT überrascht werden:

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 Orks durchs Gebüsch.

Du musst jetzt noch auswürfeln, ob die Pfeile getroffen haben. Denke daran, dass die SC überrascht wurden, also erst in der nächsten Runde Initiative auswürfeln und zum Zweck des Auswürfelns der Pfeilangriffe auf dem falschen Fuß erwischt gelten (also kein GE-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 Kampfunde. Die Lichtung ist annähernd oval. Die SC stehen auf der südlichen Seite, die Angreifer befinden sich auf der nördlichen Seite in etwa 20 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 SC die im Nahkampf befindlichen Angreifer besiegen sollten. Sie werden sich in keinem Fall in einen Nahkampf verwickeln lassen.

Begegnungsstufe (BS) 3

Ork (4): HG ½; TW 1W8+1; TP 5; MHB S. 231/MM I S. 203

Mensch (2), männlich, Waldläufer 1: HG 1; mittelgroßer Humanoide (1,80 m); TW 1W8; TP 10; INI +2; BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +1 Nahkampf einhändig (Kurzschwert, 1W6+1 [Krit 19-20 x2], +3 Fernkampf (1W8 [Krit x3], Kompositarbogen (lang)); BE Erzfeind: Mensch, Tierempathie, Ges NB, RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4. ST 10, GE 15, KO 14, IN 11, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten: *Entdecken +6, Klettern +4, Leise Bewegen +6, Schwimmen +4, Suchen +6, Überlebenskunst +6, Verstecken +6*

Talente: *Kernschuss, Präzisionsschuss, Spuren Lesen*

Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen, 20 Pfeile, beschlagene Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche, Rucksack, Wasser-schlauch (2L).

Schätze: Bei den Humanoiden finden die SC nach dem Kampf außer Waffen und Ausrüstung folgendes:

1 bronzenen Armreif 30 GM, 2 bronzene Ringe je 30 GM, 1 kleines heiliges Symbol von Obad-Hai aus Elfenbein 90 GM.

Sollte es den SC gelingen Gefangene zu machen, wird es etwas kompliziert: auch wenn ihnen die Gefangenen irgendwann erklären würden, dass sie zu den Banditen gehören, die die Handelsstraße regelmäßig heimsuchen, so wüssten sie doch wenig über die Hintergründe! Folgende Infos können sie geben:

Nahrungsmittel stehlen sie bevorzugt, da sie ja auch was zu Essen brauchen und Leute überfallen ist deutlich einfacher als Wild zu jagen! Außerdem können sie nicht alles klauen, da ihr Lager ja tief im Wald liegt. Wo das Lager liegt ist schwer zu erklären und hinführen würden sie euch nur, wenn die SC ihnen versprechen, sie vorher laufen zu lassen, damit sie keine Probleme mit ihren Kumpanen kriegen. Wieviele sie sind, sagen sie nur, wenn die SC versprechen sie laufen zu lassen. Dann aber, geben sie eine ziemlich exakte Zahl (aber da sie nicht so mit dem Zählen und der Mathematik haben, ist die Zahl immer ein wenig verkehrt): 12. Sie geben ihnen auch den Namen ihres Anführers: Horlbock. Sie haben hier als Nachhut auf der Lauer gelegen, um zu verhindern, dass jemand den Spuren bis zum Lager folgt. Sie sollten dem Trupp in 24 Stunden Abstand folgen. Den Weg zum Lager könnten sie zwar ungefähr beschreiben, aber in einer Art und Weise, dass niemand (auch nicht Jowall) etwas damit anfangen kann. Über die Hintergründe der Überfälle wissen sie nichts.

Wenn die SC 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.

Ist der Wurf gelungen, dann stellen die SC fest, dass dieser Trupp wohl eine Art Nachhut bildete und ihnen auf dieser Lichtung auflauerten.

Sie finden außerdem eine Menge an Knochen, die bei einem erfolgreichen *Wissen (Natur)*- 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 SC den flüchtenden Waldläufern folgen wollen, so stellen sie nach wenigen hundert Metern fest, dass die Spur sehr schwer zu verfolgen ist: *Überlebenskunst*-Wurf (SG 20). SC, die nicht über das Talent *Spuren lesen* verfügen, können diesen Spuren überhaupt nicht folgen.

Die Waldläufer versuchen die Gruppe zu trennen und greifen sie aus dem Hinterhalt nochmals an. Sie kämpfen dann bis zum Tod. Und selbst wenn sie gefangen genommen werden, geben sie nicht mehr Infos als die Orks.

Sollten die SC jedoch die Orks zügig überwunden haben, zeigt dies den Waldläufern, dass die SC ernstzunehmende Gegner sind und sie werden versuchen sich dem flüchtenden Haupttrupp wieder anzuschließen. Es ist deine Sache zu entscheiden, ob dies gelingt. Natürlich wird sie die Endbegegnung einiges schwerer werden. Passe das Abenteuer dann ab hier entsprechend an!

Die SC 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 SC auf jeden Fall, da die Banditen ja nicht angegriffen wurden.

Wenn die SC weiter den Spuren folgen, dann vergeht noch soviel Zeit, wie an dem Tag nach deinen Berechnungen 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 (BS 3)

Nach der Nachtruhe setzen die SC 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 *Überleben*-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 getroffen seid. Selbst Halblinge und Gnome könnten hier ohne große Gefahr die Harfe überqueren. Ihr schätzt, dass an den tiefsten Stellen das Wasser für Menschen nur hüft hoch 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 *Überleben*

oder *Suchen*-Wurf notwendig, es sei denn, die SC wollen wissen, wie viel Vorsprung die Verfolgten noch haben – *Überleben* 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 SC in dieser Stunde mit doppelter Geschwindigkeit folgen. Danach müssen sie aber zur halben Geschwindigkeit zurückkehren, wenn sie die Spuren nicht verlieren wollen.

Gelingt den SC beim Überqueren der Harfe ein *Entdecken*-Wurf gegen SC 10 fällt ihnen 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.

Der sich nähernde Tornado ist annähernd rund und hat einen Radius von ca. 200 km. Nur die inneren 50 km sind gefährlich! Aber die SC befinden sich unglücklicherweise genau in dieser Zone. 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 SC fragen, was sie machen. Prinzipiell entspricht ab dem Beginn des Unwetters eine Runde einer halben Stunde Spielzeit, den SC 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 Donnergerollen 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 zu 50%, 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, ungeschützte Flammen erlöschen sofort, 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!	Der Regen ist jetzt am heftigsten (-8 auf <i>Entdecken</i> - und <i>Suchen</i> -Würfe), die Windgeschwindigkeit beträgt ca. 120 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

Sturms	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 1W10 Schaden, 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 SC 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 Splittern eines explodierenden Baums getroffen zu werden, beträgt 10%. Wenn ein SC seinen Rettungswurf (Reflex) schafft, wird er bestenfalls leicht verwundet (1W4 Ebene 1, 1W6 Ebene 2, 1W8 Ebene 3), 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.

Weitere Infos siehe Spielereiterhandbuch.

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 SC sich entschließen, eine Deckung zu suchen, stoßen sie nach kürzester Zeit auf eine Schutzhütte.

Hintergrundinfo für den SL:

In einem Radius von 50 km östlich der Harfe gibt es entlang der am meisten genutzten Jagdwege Waldhütten, die bei solchen Vorstößen zur Rast und als Schlafplatz genutzt werden. Hier hinterlässt man in der Regel etwas Nahrung und Wasser für spätere Benutzer. Einige dieser Hütten verfügen über winzige versteckte Zimmer unter dem Boden, welche in mühevoller Arbeit ausgehoben wurden. Eine unter Stroh oder ähnlichem versteckte Falltür verschafft Zutritt. Einige der Waldmenschen schlafen in diesen winzigen lichtlosen Räumen in der Hoffnung, bei einem Überfall von Banditen in Sicherheit zu sein - die Banditen nehmen dann vielleicht nur die Vorräte 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 gezielt nach solchen Falltüren suchen. Jemand, der in einem solchen Zimmer angetroffen wird, ist aber nicht zwangsläufig ein leichtes Opfer, denn normalerweise sind die Falltüren durch Armbrüste gesichert, wenn jemand darin übernachtet.

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 Strohmatten, die man als Schlafstätten benutzen könnte. Die Strohmatten scheinen noch relativ neu zu sein.

Sollten die SC 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 Notrationen 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 SC 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 SC die Falltüre ohne besondere Vorsicht öffnen, so lösen sie zwei Armbrustfallen aus. Bis zu 2 SC, die direkt vor der Falltüre stehen, werden angegriffen, alle mögliche Modifikatoren zu ihrer Rüstungsklasse sind zugelassen (außer GE-Bonus). Sollten die SC erklären, dass sie die Falltüre vorsichtig öffnen, erhalten sie auch den GE-Bonus zur Rüstung.

Doppelte Armbrustfalle: mechanisch; Ortsauslöser; manuelles Scharfstellen; Angriffsbonus +8; (2x) 1W8 SP (aber unterschiedliche Personen, wenn nur eine Person

die Falle auslöst, kann sie nur einmal angegriffen werden); *Suchen* SG 20, *Mechanismus ausschalten* SG 20

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 SC 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.

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 Glemm und die Waldläuferin Tihra.

Tihra, weiblich, Waldläufer I: HG I; mittelgroße Humanoide (1,68 m); TW 1W8; TP 8; INI +2; BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);

A +1 Nahkampf einhändig (Kurzschwert, 1W6+1 [Krit 19-20 x2], +4 Fernkampf (1W8 [Krit x3], Langbogen);

BE Erzfeind: Gnoll, Tierempathie, Ges CG,

RW Ref +5, Wil +2, Zäh +2.

ST 10, GE 16, KO 11, IN 11, WE 14, CH 10.

Fertigkeiten: *Entdecken +6, Klettern +4, Leise Bewegen*

+6, Schwimmen +4, Suchen +6, Überlebenskunst +6,

Verstecken +6

Talente: *Kernschuss, Präzisionsschuss, Spuren Lesen*

Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen, 20 Pfeile, Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche, Rucksack, Wasserschlauch (2L).

Glemm, männlich, Waldläufer I: HG I; mittelgroßer Humanoide (1,80 m); TW 1W8; TP 10; INI +2; BR 9; RK 15 (GE, Rüstung);

A +2 Nahkampf einhändig (Kurzschwert, 1W6+2 [Krit 19-20 x2], +3 Fernkampf (1W8 [Krit x3], Langbogen);

BE Erzfeind: Hobgoblins, Tierempathie, Ges NG,

RW Ref +4, Wil +2, Zäh +4.

ST 12, GE 14, KO 14, IN 10, WE 14, CH 11.

Fertigkeiten: *Entdecken +6, Klettern +4, Leise Bewegen*

+6, Schwimmen +4, Suchen +6, Überlebenskunst +6,

Verstecken +6

Talente: *Fernschuss, Kernschuss, Spuren Lesen*

Ausrüstung: Kurzschwert, Kompositlangbogen, 20 Pfeile, beschlagene Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2L).

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 SC aber nicht anschließen, da sie in Sorge um ihre Siedlung sind, wenn die SC ihnen davon erzählen, dass sie Räuber verfolgen.

Sollten die SC die Falltüre nicht finden, so warten die Waldläufer ab, was geschieht. Wenn sie Grund zu der Annahme haben, dass es sich bei den SC 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, kann es ab hier interessant werden. 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 Alfersfurt, 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 Tihra und Glemm 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. Für weitere Infos, siehe in Anhang nach, dort befinden sich die Beschreibungen der beiden Gruppierungen.

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 Orks. 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 Mitglieder der Räuberbande 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 SC 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 SC in die Grube klettern und die Leichen untersuchen, finden sie bei einem der Orks einen schönen großen Bernstein (150 GM). Die Ausrüstung der beiden ist beim Sturz unbrauchbar geworden. Wenn den SC 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 nördlichen Königreiches der Aerdy 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 SC 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 (BS 5)

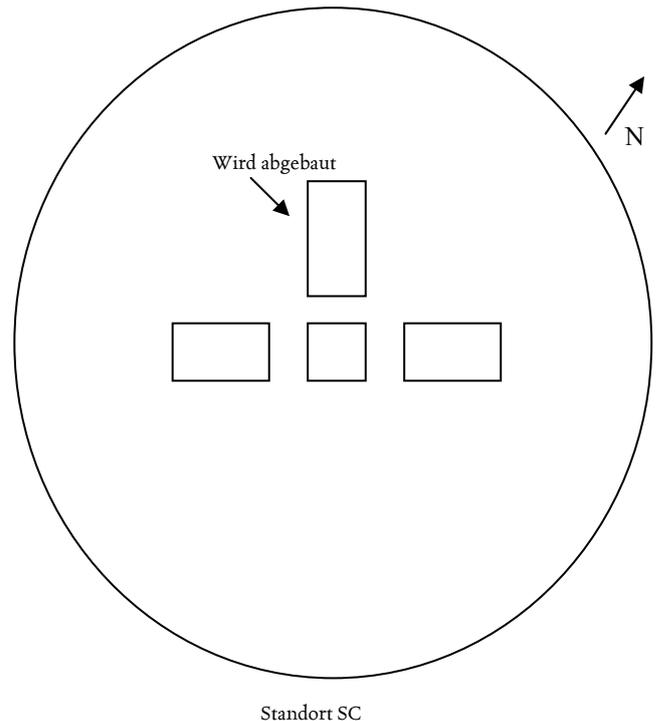
Am Vormittag kommen die SC endlich an das Ziel ihrer Suche: das Lager der Räuber.

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 SC 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.

Denke daran, dass die Gruppe eventuell von den Waldläufern aus Begegnung 4 gewarnt wurde, dann sind der Vorlesetext und die Begegnung anzupassen.



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.

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 SC ein gute Taktik überlegen, sollte die zahlenmäßige Überlegenheit eigentlich kein Problem darstellen. Außerdem ist die Moral der Gruppe sehr schlecht. Die Menschen fliehen, sobald sie feststellen sollten, dass ein anderer Mensch getötet wurde. Die Orks 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 (er hat seine Ehre durch eine Flucht bei der Belagerung von Kantersfeld durch Molils Truppen verloren!). Horlbock wird erst nach einigen Runden (SL-

Entscheidung) in den Kampf eintreten. Bis dahin legt er seine Rüstung an. Er ist aber nicht so gerissen, dass er in seinem Zelt abwartet, um die SC zu überraschen.

Beachte bitte die Maßangaben der Lichtung: Die Orks werden mindestens 2 Runden rennen müssen, bevor sie nahe an den SC sind (vorausgesetzt, diese bleiben am Waldrand), und dann werden sie noch eine Standard-Aktion benötigen um einen Nahkampf-Angriff zu platzieren (BR 9m [6 Kästchen] x 4 [Rennen] = 36m, die Orks sind aber mindestens 80m von den SC entfernt). Da außer dem Anführer keiner der Feinde einen Geschicklichkeits-Bonus hat, macht ihnen das Rennen über die offene Lichtung nicht viel aus (regeltechnisch!), aber dumm sind sie deswegen nicht und werden nur dann in das offene Feuer der Angreifer laufen, wenn sie keine andere Angriffsmöglichkeit sehen. Da die SC den Waldrand als Schutz nutzen können, wird dies allerdings recht schnell der Fall sein! Die Zelte bieten der Orks aber vorerst Schutz. Durch den Regen scheinen sie zwar schwer entflammbar zu sein, aber du solltest das nicht zu genau nehmen.

BS 5

Ork (6): HG ½; TP5, siehe MHB S.231 / MM I S. 203

Mensch (3) Krieger 1: HG ½, mittelgroßer Humanoide, (etwa 1,80 m); 1W8+2, TP 7; INI +0; BR 9m; 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 -1, Zäh +4. ST 14, GE 10, KO 14, IN 8, WE 10, CH 7. Fertigkeiten: *Entdecken +2, Klettern +4, Lauschen +2, Springen +2* Talente: *Ausdauer, Wachsamkeit* Ausrüstung: Langschwert, Leichte Armbrust, Kettenhemd

Horlbock, Halbork, männlich, Barbar 2: HG 2, mittelgroßer Humanoide (1,95 m); 2W12, TP 23; INI +1 (GE); BR 9; RK 15 (GE, Rüstung); A +7 (Zweihändige Axt, 1W12+7 [Krit x3], Dolch, 1W4+5 [Krit 19-20 x2], +3 Fernkampf (Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2) (1W8+2 [Krit x3])); BE Dunkelsicht 20m., Barbarenwut, Schnelle Bewegung, Unbewusstes Ausweichen; GES NB; RW Ref +1, Wil +0, Zäh +5. ST 20, GE 13, KO 15, IN 12, WE 10, CH 10. Fertigkeiten: *Einschüchtern +5, Handelssprache (lesen), Lauschen +4, Klettern +10 (mit Rüstung +8), Springen +10 (mit Rüstung +8), Überlebenskunst +5* Talente: *Spuren lesen* Ausrüstung: Zweihändige Axt, Dolch, Kompositbogen (lang) (ST Bonus +2), Kettenhemd, Kiste mit sehr gutem Schloss (siehe unten), Seidenseil (15 m), Papier, Schreibwerkzeug, Schriftrollenbehälter, Tinte, Wasserschlauch, Zelt.

Wenn die SC 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) 310 GM, 2 Heiltränke je 50 GM, 1 Brief (Anlage 3) und Kupfer- bzw. Silbermünzen im Gesamtwert von 510 GM.

Beim Anführer der Banditen finden sie zudem noch einen Kompositbogen (lang) für einen Stärke-Bonus +2 im Wert von 300 GM.

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 Zeltes 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. 154) und ist in gutem Zustand (es sei denn, es ist im Kampf beschädigt worden). Der SL sollte die SC *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 SC achten. Die Waldläufer werden die SC beim Transport nur unterstützen, wenn sie entsprechend an den Schätzen beteiligt werden.

Als letztes entdecken die SC 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 SC nicht finden, ist die eigentliche Beute der Banditen. Diese liegt wahrscheinlich irgendwo im Wald vergraben!

Epilog

Wenn die SC das Lager durchsucht haben, dann sind sie sehr wahrscheinlich auf den Brief (Anlage 4) gestoßen:

„Sei gegrüßt, Feldwebel Horlbock!

Wie wir aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen in Herbergsbad erfahren haben, zeigen Deine Bemühungen erste Früchte.

Karasin verdächtigt Molil, sie zu sabotieren. Und Molil schiebt das ganze auf die almorianischen

Freiheitskämpfer. Wenn es Dir gelingt noch 2 Monde weiter zu machen, könnte es sein, dass wir Molil lange genug abgelenkt haben, um ihm auf dem Schlachtfeld eine entsprechende Antwort für seine ungebührliche Belagerung unserer Stadt zu geben.

Wir werden dem Fürsten dann berichten, dass Deine Schuld gesühnt ist!

Kommandant Ihrer Fürstlichen Gnaden Jendrich“

Der Brief spielt darauf an, dass Molil seit geraumer Zeit (mindestens schon 5 Jahre) versucht die Stadt Kanterfeld im Nördlichen Königreich zu erobern. Er möchte sie gern zur Hauptstadt des Marklandes machen, aber bis jetzt ist es ihm nicht gelungen auch nur einen Anerkennungserfolg zu erreichen. Seine Truppen sind zu schwach, seine Geldmittel begrenzt und die verlorene Schlacht am Druidenborn im Jahr 591 AZ (bei der er Alfurfurt unter seine Herrschaft bringen wollte, um endlich ausstehende Steuerschulden zu kassieren) hat die Moral seiner Truppen extrem geschwächt.

Was die SC nun mit dem Brief machen ist ungewiss. Dieser letzte Teil ist zu einem großen Teil vom SL zu improvisieren. Für eine Reise nach Alfesfurt benötigen die SC von ihrem jetzigen Aufenthaltsort circa zwei Tage, nach Herbergsbad etwa sechs Tage.

Die SC könnten den Brief einfach ignorieren.

Sie könnten aber auch mit dem Brief zu Parren Ludern nach Alfesfurt zurückkehren. Ob nun mit oder ohne Brief - Parren begrüßt sie erfreut, und nachdem er von der Vernichtung der Banditen gehört hat, wird er die SC beglückwünschen, sie zu einem Festmahl einladen und ihnen seine tiefste Dankbarkeit zusichern. Die Spieler erhalten dafür ein Regionalzertifikat. Den Brief nimmt er in Verwahrung, um ihn eines Tages zum Vorteil von Alfesfurt zu verwenden.

Die SC 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 SC andeuten, um was es geht, wird ihnen ihr Kämmerer und enger Vertrauter Graulem von Atirr Audienz gewähren. Er wird das Schreiben entgegennehmen und mit unerschütterlicher Miene lesen. Dann wird er sich bei den SC bedanken und ihnen die immerwährende Dankbarkeit der Regierung von Herbergsbad bekunden. Danach wird er sie entlassen. Sollten die SC eine Belohnung fordern, so wird er diese zuerst an ihre Bürgerpflichten erinnern und bei weiterer Nachfrage nach einer Belohnung wütend anschauen und fragen, was ihnen denn ihr Leben lieb sei. Angesichts der Palastwache sollten die SC diesen Wink mit dem Zaunpfahl verstehen und sich aus dem Staub machen. Graulem wird sich nur in der Form an die „Dankbarkeit“ der Regierung erinnern, dass er die SC bei nächster Gelegenheit wieder einmal für eine vertrauliche Mission ansprechen wird.

Anschließend wird Graulem eine Untersuchung einleiten, wer mit den „gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen“ gemeint sein könnte, da er einen Verräter im Stab der Prinzessin befürchtet.

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 SC freundlich empfangen, den Brief entgegennehmen, ihnen eine Überprüfung zusichern, den SC seine ewige Dankbarkeit erklären und sie aus dem Palast befördern. Spätestens bei der nächsten Gelegenheit würde er sich an nichts mehr erinnern.

Am wahrscheinlichsten ist, dass der Brief in die Mühlen der markländischen Bürokratie gerät und keine weitere Beachtung erfährt.

Sollten die SC nochmals auf Parren Ludern treffen und die Räuber erfolgreich bekämpft haben, so bietet Parren ihnen an, Mitglied bei der Miliz von Alfesfurt zu werden. Sofern die SC tatsächlich die Voraussetzungen erfüllen, können sie jetzt, oder wann immer es ihnen passend erscheint Mitglied in dieser Meta-Spielorganisation werden. Weitere Infos zu Meta-Spielorganisationen findest du und deine Spieler unter www.livinggreyhawk.de.

Du solltest in deinem Bericht an die Kampagnenleitung unbedingt erwähnen, wem der Brief übergeben wurde. Schlaue SC könnten auf die Idee gekommen sein, den Brief zu kopieren und an alle möglichen Fraktionen verteilt haben. Hier wäre wichtig, festzuhalten an wem das Original gegeben wurde, da Karasin und Molils Beamte eine Fälschung sicherlich irgendwann aufdecken und unter Umständen auch verfolgen werden...

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 3

Auslösen oder Entschärfen der Falle 30

Begegnung 4

Besiegen der Banditennachhut 120

Begegnung

Für die Entscheidung im Sturm Schutz zu suchen 90

Begegnung 7

Für den Sieg über die Banditen 150

Abschluß / Epilog

Für das Überbringen des Briefes an Parren Ludren, Prinzessin Karasin oder Prinz Molil 60

Summe der möglichen Erfahrungspunkte 450

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 Abenteuers 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.

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

--, 130 GM, -- = 130 GM

Begegnung 6

--, 25 GM, -- = 25 GM

Begegnung 7

218 GM, 85 GM, 2 Heiltränke 17 GM = 320 GM

0 + 130 + 25 + 320 = 475 GM begrenzt auf 450 GM

Abschluss / Epilog

Dankbarkeit von Graulem von Atirr
Gefallen von Parren Ludern

Anlage 1: Werte NSC

Wenn du dir die Arbeit erleichtern willst, kannst du Jowall auch mit diesen Werten von einem Spieler führen lassen.

Jowall, Mensch, männlich, Waldläufer 1: HG 1; mittelgroßer Humanoide (1,89 m); TW 1W8; TP 9; INI +5 (Verbesserte Initiative); BR 9; RK 14 (GE, Rüstung); A +1 Nahkampf einhändig (Krummsäbel, 1W6+1 [Krit 18-20 x2]), +4 Fernkampf (1W8 [Krit x3], Kompositbogen (lang, MA)); BE Erzfeind: Orks, Tierempathie, Ges RG, RW Ref 4, Wil +2, Zäh +3. ST 10, GE 15, KO 12, IN 14, WE 14, CH 10. Fertigkeiten: *Entdecken +6, Heilen +6, Klettern +4, Leise Bewegen +6, Schwimmen +4, Suchen +6, Überlebenskunst +8 (Spuren Suchen +12)*, Verstecken +6, Wissen (Geographie) +6* *Bonus als Mitglied der Miliz von Alfertsfurt (siehe Beschreibung der Meta-Spielorganisation) Talente: *Kernschuss, Spuren Lesen, Verbesserte Initiative* **Ausrüstung:** Krummsäbel, Kompositlangbogen (Meisterarbeit), 40 Pfeile, Lederrüstung, Entdecker Kleidung, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche, Rucksack, Seidenseil (15m), Wasserschlauch (2L).

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 Ludern und Prisstyne Carnhuis.

Parren Ludern agiert mit seiner Gruppe vornehmlich in der Region um Alfertsfurt. Seit dem 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 Alfertsfurt 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 Ränge 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 Alfertsfurt (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 Alfertsfurt wieder aufzunehmen, und so kommen nun in regelmäßigen Abständen kleinere Handelskarawanen über den Handelsweg durch den Adri nach Alfertsfurt. Dies brachte Parren nicht unerhebliches Ansehen in Alfertsfurt und dessen unmittelbarer Umgebung. In der Ehlonna-Priesterin Lisara Ulmeck, die wie er meist in Alfertsfurt 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 Sternenwächtern und dem Feenvolk. Im Gegensatz zu Parren beschützen sie nicht nur die großen Siedlungen in und um Alfertsfurt, sondern fühlen sich als Wächter des ganzen Waldes. Prisstynes Basis ist ihr kleines Baumhaus, das tief im Wald irgendwo zwischen Alfertsfurt und Scharfenwall liegt. Hier findet man immer einige ihrer engsten Anhänger, die sie im Gegensatz zu Parren nicht als Untergebene betrachtet. Neben zwei menschlichen Waldläufern gehören hierzu noch zwei sich laufend streitende Heinzelmännchen-Brüder, ein Waldelfen-Priester des Rillifan Ralathil und ihr Wolf Harquan, der sie praktisch immer auf ihren Streifzügen begleitet.

Pristyne Carnhuis – Waldläuferin

Volk: Mensch (Flan)

Pristyne ist etwas über 1,80 m groß und von schlanker, athletischer Gestalt. Sie hat braune Haare, die sie an den Seiten kurz trägt und ansonsten zu einem langen, dünnen Pferdeschwanz bindet. Das Grün ihrer Augen ist so intensiv, dass man sich beim ersten Blick kaum davon losreißen kann. Auch ihre Hände sind bemerkenswert: sie sind sehr groß und die Fingernägel sind mandelförmig. Sie ist Mitte dreißig.

Ihr Stützpunkt ist ein Baumhaus tief im Wald zwischen Alfertsfurt und Scharfenwall. Von hier durchstreift sie ständig mit ihren engsten Anhängern den Wald.

Pristyne 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 Streitereien den Wald und seine Bewohner vergessen. Daher ist sie gegen jede Aktion, die Aufmerksamkeit auf die Bewohner des Waldes lenken könnte. Gelegentlich kann man sie auf dem Rücken eines Pegasus reiten sehen, wie sie die Außenwelt erkundet, um ihre Theorie zu überprüfen.

Parren Ludern – Waldläufer, Kommandant der Miliz von Alfertsfurt

Volk: Mensch (Oeridianer)

Parren ist etwa 1,80 m groß, schlank und eher drahtig, 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 38 Jahre erscheinen. Er ist gelegentlich ein Hitzkopf, kann sich aber schnell wieder beruhigen und ist normalerweise nicht nachtragend.

Er ist ständig auf der Suche nach Verbündeten, die ihn in seinem Kampf gegen Ahlissa unterstützen.

Sei begrüßt, Feldwebel Horlbock!

Wie wir aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen in Herbergsbad erfahren haben, zeigen Deine Bemühungen erste Früchte.

Karasin verdächtigt Molil, sie zu sabotieren. Und Molil schiebt das ganze auf die almorianischen Freiheitskämpfer. Wenn es Dir gelingt noch 2 Monde durch zu halten, könnte es sein, dass wir Molil lange genug abgelenkt haben, um ihm auf dem Schlachtfeld eine entsprechende Antwort für seine ungebührliche Belagerung der Stadt unseres Herrn zu geben.

Wir werden dem Fürsten dann berichten, dass Deine Schuld gesühnt ist!

Kommandant Ihrer Fürstlichen Gnaden Jendrich

Anlage 4: Die Miliz von Alfertsfurt

Die Miliz von Alfertsfurt ist eine para-militärische Organisation unter der Führung von Parren Ludern, deren Ziel es ist Alfertsfurt um jeden Preis vor äußeren Bedrohungen zu beschützen.

Sie besteht zum Großteil aus Waldläufern, die sich dem Schutz von Alfertsfurt und seiner Umgebung verschrieben haben. Diese Waldläufer zeichnet eine hohe Disziplin und Moral aus. Sie sind meist fähige Spurenleser und gut ausgebildete Kämpfer. Wer der Truppe beitreten möchte, muss eine vierwöchige Grundausbildung absolvieren und einmal im Jahr an ausgedehnten Übungen und Manövern teilnehmen.

Eintrittsvoraussetzungen

Gesinnung: NG, RG, RN

Fertigkeiten: *Überleben* 5 Ränge

Talente: Spuren lesen

Sonstiges: Tragen eines Abzeichens in der Öffentlichkeit, Wohnsitz in Alfertsfurt (d.h. Heimatregion Adri/Herbergsbad), Grundangriffsbonus +2.

Kosten

Eintrittskosten: 4 Zeiteinheiten für Grundausbildung.

Jährliche Kosten: 4 Zeiteinheiten für Übungen und Manöver.

Vorteile

- Folgende Ränge innerhalb der Miliz sind möglich:
 - Milizionär
 - Milizionär 1. Klasse (3 Monate Milizionär, mindestens 4. Stufe, in mindestens 2 Abenteuern erfolgreich Alfertsfurt oder den Adri verteidigt [auch schon vor Eintritt in die Miliz])
 - Ausbilder (3 Monate Milizionär 1. Klasse, mindestens 8. Stufe, in weiteren 3 Abenteuern erfolgreich Alfertsfurt oder den Adri verteidigt)
 - Leutnant (6 Monate Ausbilder, mindestens 12. Stufe, in weiteren 3 Abenteuern erfolgreich Alfertsfurt oder den Adri verteidigt)
- In Alfertsfurt und einem Umkreis von 50 Kilometern um den Ort herum erhalten Mitglieder der Miliz, die ihr Abzeichen offen tragen, einen Reaktionsbonus von +1. Bei Begegnungen im Adri außerhalb dieser Gegend wird den Trägern erhöhtes Misstrauen entgegengebracht (-1 Reaktionsbonus).
- Nach ihrer Grundausbildung haben Mitglieder der Miliz keinerlei Probleme sich selbst zu versorgen, daher dürfen sie bei Aufenthalt im Adri die Lebenshaltungskostenstufe „keine“ wählen und von der Natur leben, auch wenn sie nicht alle Voraussetzungen dafür erfüllen. Wenn sie den Adri länger als eine Zeiteinheit verlassen, müssen sie aber in jedem Fall mindestens die Lebenshaltungskosten „Abenteurer-Standard“ bezahlen oder den Wurf auf „von der Natur leben“ automatisch bestehen können, um ihre Uniform in Schuss zu halten.
- Ab dem Rang Ausbilder erhält ein Mitglied zu Beginn des Jahres 50 GM als Unterstützung. Dafür hat das Mitglied weitere 2 Zeiteinheiten der Miliz zur Verfügung stehen, um andere Mitglieder auszubilden.
- Ab dem Rang Ausbilder erhält ein Mitglied einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Charisma-Würfe wenn es um die Beeinflussung von Bewohnern Alfertsfurts oder Sicherwalds geht. Außerdem gilt dieser Bonus gegenüber niedrig rankigeren Mitgliedern der Miliz.
- Ab dem Rang Leutnant erhält ein Mitglied einen weiteren Kompetenzbonus von +2 auf alle Charisma-Würfe, wenn es um die Beeinflussung von niedrig rankigeren Mitgliedern der Miliz geht.
- +2 Kompetenzbonus auf alle *Überleben*-Würfe im Adri und weitere +2 Kompetenzbonus auf *Überleben*-Würfe, wenn das Talent *Spuren lesen* im Adri eingesetzt wird.
- **Zugang zu folgenden Gegenständen:** Armor Maintenance Kit (A&EG), Candle, insectbane (AE&G), Cloak, forester's (A&EG), Fast donning straps (RS), Greatbow, composite (für alle Stärken) (CW), Quick escape enhancement (A&EG), Signal arrow (A&EG), Shoes, silent (A&EG).
- **Zugang zu folgenden Talenten:** Ehlonna's Way (D315)