

HELDENWERK



Das Mädchen und der Menschenfresser

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Nathan Fürstenberg,
mit Texten von Thorsten Most

Lektorat

Tara Flink

Korrektorat

Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tristan Denecke

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
mit Elementen von Janina Robben

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke,
Janina Robben, Fabrice Weiss

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind ein-
getragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Inhalt

Das Mädchen, der Menschenfresser und das Geheimnis des Drachenritters	3
Was bisher geschah	3
Die Ankunft in Dusterode	5
Das verschwundene Mädchen	6
Das Dorf Dusterode	8
Der Weg zur Ogerhöhle	10



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind. • ○ • • • • •

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl von Betten an, die Angabe Preis modifiziert die Preise aus dem **Regelwerk** um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % der Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % der Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % der Normalpreise)

DAS MÄDCHEN UND DER MENSCHENFRESSER



»Krog Menschen mag. Menschen gut schmecken. Nicht so haarig wie Orks, nicht so zäh wie Winzigrots. Aber du Kleinmensch. Musst noch wachsen. Musst noch essen. Dann Krog irgendwann dich essen kann. Krog für dich Essen holen. Was fressen Kleinmensch? Schleimschneck? Glupschsupp? Flatterknack?«

—Krog der Oger zu seiner menschlichen Gefangenen Linje aus Düsterrode, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: ein entlegenes Dorf, ein entführtes Mädchen, ein menschenfressender Oger

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Baronie Gräflich Reichsend, Grafschaft Heldenrutz, Herzogtum Weiden, Mittelreich

Zeit: um 1040 BF

Komplexität (Spieler / Meister): gering / gering

Erfahrungsgrad der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampf



Naturtalente



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Das Mädchen, der Menschenfresser und das Geheimnis des Drachenritters

Dieses Abenteuer wurde als Ergänzung für die Einsteigerbox **Das Geheimnis des Drachenritters** verfasst. Es greift einen Handlungsfaden aus dem Heft **Der Turm im Nebelmoor** auf und kann nach dem entsprechenden Abenteuer als Szenario gespielt werden. Du erhältst jedoch alle Informationen, um **Das Mädchen und der Menschenfresser** auch ohne die Einsteigerbox spielen zu können.

Die Wertekästen der Gegner in diesem Abenteuer sind an die Einsteigerbox angepasst. Benötigst du weitere Werte, so kannst du diese entsprechend im **Aventurischen Almanach** nachschlagen. Der Begriff **Kampfunde** wurde durch **Runde** ersetzt, damit sich Spieler der Einsteigerbox leichter zurechtfinden. Proben sind gemäß dem DSA5-Regelwerk angegeben.



An einigen Stellen findest du aber das Symbol. Es zeigt dir an, wie die Probe in der Einsteigerbox bezeichnet wird, sodass die Kenntnisse des Regelstands aus **Das Geheimnis des Drachenritters** vollkommen ausreichen.

Was bisher geschah ...

Seit Menschengedenken bedrohen besonders feindselige Orks die Bewohner der Heldenrutz, ziehen plündernd und brandschatzend durch die Grafschaft und töten alle, die sich ihnen in den Weg stellen. In den letzten Jahren verhielten sich die Schwarzpelze des Finsterkamms ruhiger, so als ob sie auf eine passende Gelegenheit warteten, um ihre Feinde endgültig aus der Heldenrutz zu vertreiben.

Doch nicht alle Orks hielten sich zurück. Der Stamm der Gharrachai zog häufiger aus Habgier aus, um menschliche Siedlungen anzugreifen und zu plündern. Bei diesen „Kriegszügen“ kam der Gharrachai-Orkschamane  Karkwach ums Leben, was dazu führte, dass sein Streitog, den er durch finstere Rituale an sich gebunden hatte, frei in der Heldenrutz umherstreifte.  Krog (20, 3 Schritt groß,



Glatze, isst neben Fleisch gerne Zwiebeln, spricht gebrochen Garethi), so der Name des Ogers, ließ sich im Dunkeltann nieder, einem Wald in der Baronie Gräflich Reichsend. Er fing an, in der Nähe des Dorfes Düsterrode auf Jagd zu gehen, und ihm sind bereits drei Menschen zum Opfer gefallen (siehe Seite 8), sodass  Falber (43 Jahre, Halbglatze mit blondem Haarkranz, Bauchansatz, benutzt beim Reden sehr stark seine Hände), der Dorfschulze des Ortes (eine Art Bürgermeister), beschloss, nachts die Tore des Dorfes zu schließen und bewachen zu lassen, um nicht vom Oger überrascht zu werden. Zwar hat Falber bereits einen Boten zur Heldenrutzer Hauptstadt Reichsend gesandt, damit Vogt  Tiro Gernbach von Reichsend (48 Jahre, braune Haare, erste lichte Stellen auf dem Kopf, Adlernase, trägt gute Amtskleidung und goldene Ringe,

verhält sich gegenüber Untergebenen in der Regel arrogant) den Oger zur Strecke bringt, doch wird es einige Tage dauern, bis er und die gräflichen Soldaten eingetroffen sind. Wie sich herausstellen wird, kommen sie zu spät, um Düsterrode vor einem Unglück zu bewahren ...

Zur selben Zeit, als Krog den Dunkeltann erreichte und zu seinem Refugium machte, tauchte ein kleines Wolfsrudel im Wald auf. Einer der Wölfe wurde bei einem nächtlichen Streifzug von einem Gharrachai-Ork schwer verletzt und zog sich in einen Unterschlupf nahe Düsterrode zurück. Dort wurde der Wolf von **Linje** (15 Jahre, kurze blonde Haare, ordentliche Kleidung, sehr neugierig) entdeckt, der Tochter des Dorfschulzen. Dem Mädchen gelang es, das Vertrauen des Wolfes zu gewinnen, und sie versorgt ihn seitdem mit Essen (in das sie heimlich Wirselkraut aus dem Bestand des Kräutergartens des Perainetempels beimischte, um die Heilung zu beschleunigen), damit sich ihr neuer Freund von seinen Verletzungen erholen kann, ohne zu verhungern. Linjes Wolf ging es von Tag zu Tag besser, doch als ihr Vater wegen der Ogergefahr beschloss, nachts die Tore zu schließen und seiner Tochter sogar während des Tages verbat, das Dorf zu verlassen, konnte sie das Tier nicht mehr besuchen. Linje entdeckte jedoch eine Schwachstelle in der Palisade Düsterrodes, durch die sie sich durchzwängen konnte. Unbemerkt von den Wachposten schlich sie sich nach Sonnenuntergang weiterhin zum Versteck des Wolfes. In der Nacht, in der die Helden das Dorf erreichen, schlüpft sie abermals durch den Palisadenzaun, aber sie erreicht das Wolfsversteck nicht mehr – Krog fängt sie ab. Der Oger schlägt Linje nieder und nimmt das Mädchen gefangen, aber frisst es nicht sofort auf. Er weiß, dass Menschen üblicherweise größer sind, und begreift, dass er es mit einem Kind zu tun hat. Aus diesem Grund will er zunächst abwarten. Krog bringt sie zu seiner Wohnhöhle, sperrt sie in einen Käfig ein und füttert sie, in der Hoffnung, dass sie wie eine Mastgans an Gewicht zunimmt.

Krog, ein kluger Oger

Im Vergleich zu anderen Ogern ist Krog durchtrieben und intelligent. Es gelang ihm, sowohl die Sprache der Orks als auch die Sprache der Menschen zu erlernen. Zudem ist ihm bewusst, dass Linje durch eine Fütterung noch wachsen wird, und er kann seinen Heißhunger auf Menschenfleisch unterdrücken und warten. Krog zeigt zudem eine ausgeprägte Begabung für das Handwerk. Seine selbsthergestellten Keulen und seine übrigen Habseligkeiten zeugen von großer Kunstfertigkeit – für einen Oger.

Trotzdem ist Krog nur ein Oger – und damit im Vergleich zu Menschen nicht sonderlich intelligent. Er kann leicht abgelenkt werden, hat immer Hunger und gibt einen Kampf nicht mal dann auf, wenn er bereits schwer verwundet ist.

... und was noch geschehen könnte

Die Helden befinden sich in Düsterrode, als Linje von Krog entführt wird. Sie bemerken ihr Verschwinden, genauso wie ihre entsetzten Eltern, erst am darauffolgenden Tag. Der Dorfschulze bittet die Abenteurer, seine vermisste Tochter zu finden und in Sicherheit zu bringen. Mithilfe des Jägers **Tannfried** (33 Jahre, mittellange schwarze Haare und Bart, trägt Lederkleidung, schweigsam, aber freundlich), der weiß, wo sich die Ogerhöhle befindet, können die Helden einem von drei gefährlichen Wegen durch den Dunkeltann folgen, um die Wohnstätte des Menschenfressers zu erreichen.

Auf dem Weg zur Ogerhöhle müssen die Helden einige Hindernisse überwinden und sich mit den Kreaturen des Dunkeltanns auseinandersetzen. Dabei treffen sie zudem auf einen Trupp von Gharrachai-Orks, der den Oger wieder einfangen will, damit **Bartak** (20 Jahre, struppiges Fell, unerfahrener Schamane, hasste seinen Vorgänger), der Nachfolger des Schamanen Karkwach, einen Menschenfresser zu seinem Schutz an sich binden kann.

Warum sind die Helden in Düsterrode?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, was die Helden an einen solch abgelegenen Ort wie Düsterrode führen kann. Wir haben dir an dieser Stelle einige Beispiele aufgeführt. Selbstverständlich weißt du am besten über die Motivation der Helden Bescheid und kannst auch einen eigenen Grund festlegen, der die Abenteurer an den Rand des Finsterkamms führt.

- Die Helden haben Düsterrode während der Ereignisse im Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** zu schätzen gelernt, und ihr Weg führt sie nach den Ereignissen aus der Kampagne **Das Geheimnis des Drachenritters** wieder dorthin. Sie kennen vermutlich Falber, Linje und andere Dorfbewohner und haben zu ihnen eine persönliche Beziehung aufgebaut, sodass sie motiviert sein sollten, den armen Eltern zu helfen.
- Möglicherweise begleiten die Helden **Mirnhilde** (41 Jahre, schwarze Zöpfe, beschwert sich ständig über ungünstiges Reisewetter, liebt ihre Arbeit und ihre Familie), die Mutter von Linje, von einer Handelsreise nach Trallop, Baliho oder Greifenfurt wieder zurück in ihr Heimatdorf. Mirnhilde lädt ihre Reisebegleiter in die Waldschänke ein, und die Helden erfahren am nächsten Morgen vom Verschwinden des Mädchens.
- Die Gerüchte um den Oger haben sich möglicherweise schon herumgesprochen, und die Helden wurden von der Hauptfrau der gräflichen Garde, **Erlgard Hohenwald** (32 Jahre, hochgewachsen, schulterlange braune Haare, hageres Gesicht, oft ein verschmitztes Lächeln auf den Lippen tragend, bei Bedarf aber auch streng, fordernd und autoritär), beauftragt, sich in der Baronie umzuhören und den Oger auszuschalten. Ihre Spurensuche führt dabei direkt nach Düsterrode.

- Denkbar wäre ebenfalls, dass die Helden von **Vogt Tiro Gernbach von Reichsend** (siehe Seite 3) entsandt wurden, um sich um das Scheusal zu kümmern. In diesem Fall sind es die Abenteurer,

die statt der Soldaten Dusterrode erreichen. Natürlich kommen sie in diesem Fall rechtzeitig, um das Mädchen noch zu retten.

Die Ankunft in Dusterrode

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Helden Dusterrode kurz vor Beginn der Dunkelheit erreichen. Die Tore des Ortes sind verschlossen, die Abenteurer erhalten jedoch Zutritt und erfahren durch eine Wächterin oder einen der Dörfler in der Waldschänke von dem Grund für die Vorsichtsmaßnahmen. Linje wird in dieser Nacht unbemerkt von Krog entführt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch liegt ein kleiner Weiler, bestehend aus etwa einem Dutzend Gebäuden. Und doch erkennt ihr in der Dunkelheit, dass das Dörfchen wehrhaft ist. Eine Palisade umgibt Dusterrode, das Eingangstor ist verschlossen, und der Wachturm, das höchste Gebäude des Dorfes, ist beleuchtet und besetzt.

Dusterrode liegt zwar in der Nähe des gefährlichen Finsterkamms, aber selbst hier wird der Wachturm nur dann bemannt, wenn eine ernste Gefahr droht. Den Helden muss jeweils eine Probe auf **Kriegskunst (Belagerung)** +2 gelingen, um zu begreifen, dass diese Vorsichtsmaßnahmen ungewöhnlich sind und die Dörfler sich offenbar vor etwas fürchten.

Am Tor müssen die Helden sich kurz vorstellen, aber nachdem die Torwächterin **Alrika** (25 Jahre, kräftig gebaut, bewaffnet mit einem Streitkolben, redet gerne) vom Turm heruntergekommen ist, sich an das Tor gestellt hat und ihr klar ist, dass von den Helden keine Gefahr ausgeht, wird das Tor für sie kurz geöffnet. Fragen die Helden nach dem Grund für die Vorsichtsmaßnahme, wird Alrika ihnen wahrheitsgemäß antworten.



Jeder Held muss eine Probe auf **Kriegskunst** +2 ablegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

„Verzeiht, dass wir die Tore für unsere Gäste nicht offenhalten, aber vor ein paar Tagen wurde ein Oger im Wald gesehen. Er hat sich den Ettel geholt. Seitdem verschließen wir die Tore Tag und Nacht und halten Ausschau nach ihm. Der Falber, unser Schulze, hat schon den Vogt verständigt. Wir warten darauf, dass endlich die Soldaten kommen und dem Menschenfresser den Garaus machen.“

Zu so später Stunde wird der Weg der Helden höchstwahrscheinlich in die einzige Taverne des Ortes, die **Waldschänke (02)**, führen. Sollten die Helden sich an einen anderen Ort begeben wollen, kannst du dazu die Beschreibung des Dorfes auf Seite 8 benutzen. Allerdings sind die meisten Bewohner entweder in der Waldschänke, auf dem Wachturm oder liegen schlafen.

Der Besuch der Schänke

In der Waldschänke haben sich die meisten Bewohner des Dorfes versammelt, um sich bei einem kühlen Bier und gutem Essen über den Tag auszutauschen, über den Oger zu reden oder um Karten zu spielen.

Trinken / Preis

Billiges Landbier, Krug	6 Kreuzer
Brachfelder Bärenbeiß (Rübenschmups), Becherchen	2 Heller
Kuhmilch, Becher	6 Kreuzer

Essen/Preis

Wildgulasch mit kandierten Veilchen	10 Heller
Knoblauchhartwurst aus Rind	9 Kreuzer
Steckrübeneintopf	2 Heller
Weidener Kartoffelkuchen mit Erbsen	2 Heller

Übernachtung pro Tag / Preis

Doppelzimmer*	5 Silbertaler
---------------	---------------

*) Die Waldschänke verfügt über drei Doppelzimmer.

Als Meister, der nur die Einsteigerbox kennt, kannst du bei den Proben die Begriffe in den Klammern einfach ignorieren. Du wirst aber am Ende der jeweiligen Abschnitte immer auch noch mal auf die Probe hingewiesen, die in diesem Fall zu würfeln ist.

Die Helden können hier auch auf Falber, seine Frau Mirnhilde, den Jäger Tannfried, die Schmiedin ♣ *Fenia* (siehe Seite 10) und die Perainegeweihte ♣ *Peraike* (siehe Seite 10) stoßen. Sie alle sind beunruhigt wegen des Menschenfressers. Fenia nimmt die Bedrohung jedoch mit Galgenhumor und spielt Würfel- und Kartenspiele, zu denen sie interessierte Helden gerne einlädt. Das Dorfschulzenpaar diskutiert hingegen mit Peraike über die Ankunft der gräflichen Soldaten und ihre Chancen gegen den Oger.

Sollten die Helden von Alrika noch nichts über die Sichtung des Ogers erfahren haben, wird einer der geschwätzigen Dörfler über das Ungetüm berichten. An diesem Abend gibt es für die Helden zunächst nicht viel zu tun. Sie können etwas essen und trinken und sich in ein Zimmer für die Nacht einmieten. Erst am nächsten Tage werden sich die Ereignisse überschlagen.

Das verschwundene Mädchen

In diesem Abschnitt bemerken die Helden das Verschwinden des Mädchens und sammeln erste Spuren. Sie entdecken die Fußabdrücke des Ogers und das Versteck des Wolfes und werden inständig von Linjes Eltern darum gebeten, ihre Tochter zu retten.

Hilfe der Dusterrodener

Die Bewohner des Dorfes beteiligen sich alle an der Suche nach Linje. Die Helden sollten auf jeden Fall entscheiden, ob sie allein oder in Begleitung der Dörfler die Spuren, die sie entdecken, verfolgen wollen. Dies wird insbesondere bei der Entdeckung des Wolfes eine Rolle spielen.

Der nächste Tag

Die Helden werden am nächsten Morgen von der läutenden Glocke des Wachturms geweckt. Sollten sie dorthin eilen, erfahren sie, dass Linje verschwunden ist. Das Mädchen muss sich gestern Nacht, als ihre Eltern in der Waldschänke waren, irgendwie aus ihrem Zimmer geschlichen haben. Das ganze Dorf sucht nach Linje, doch keiner der Dusterrodener findet eine Spur von ihr.

Linjes Spuren im Dorf

Die Helden können sich ebenfalls an der Spurensuche beteiligen, und jeder von ihnen darf eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –1 ablegen. Gelingt die Probe, so findet der Held in der Nähe des Wachturms, zwischen zwei Pfählen des Palisadenzauns, ein paar Stofffäden aus Baumwolle, die von Linjes Hemd stammen. Linje ist an dieser Stelle durch die Palisade hindurchgeschlüpft. Ein erwachsener Mensch hätte schon ein Schlangenmensch sein müssen, um sich dort hindurchzuzwängen, für ein Mädchen von Linjes Statur ist es aber machbar.

Sollte die Probe misslingen, so wird nach einer halben Stunde der Jäger Tannfried die Spuren von Linje finden und alle Anwesenden verständigen. Merke dir als Meister, ob zumindest einem Helden die Probe gelungen ist.



Jeder Held muss eine Probe auf *Sinnesschärfe* –1 ablegen.

Linjes Spuren außerhalb des Dorfes

Außerhalb des Dorfes können die Helden auf weitere Spuren von Linje stoßen. Die Helden können eine Probe auf *Fährstensuchen (humanoide Spuren)* ablegen. Ist ihnen die Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* im Dorf gelungen, so ist die *Fährstensuchen*-Probe um +1 erleichtert.

Gelingt einem Helden die Probe, entdeckt er eine Spur. Es sind die Abdrücke von kleinen Schuhen, die vom Palisadenzaun Richtung Nordwesten führen. Es handelt sich dabei um Linjes Spuren.

Nach etwa 100 Schritt finden die Helden noch weitere Spuren, dieses Mal große, nackte Füße: Spuren von Krog. Es wird schnell klar, dass Linje offenbar von dem Oger überwältigt und verschleppt wurde. Leider verlieren die Helden nach weiteren 50 Schritt in Richtung Westen die Spuren des Ungeheuers.

Weiterhin bemerken die Helden, dass es Spuren von Linje gibt, die schon etwas älter sind und noch weiter in den Wald führen. Gehen sie etwa 20 Schritt nach Nordwesten, entdecken sie zwischen einigen Sträuchern das Versteck des Wolfes.

Sollte die Probe allen Helden misslingen, wird auch in diesem Fall nach einer halben Stunde Tannfried die Spur entdecken. Merke dir als Meister, ob zumindest einem Helden die Probe gelungen ist.



Jeder Held muss eine Probe auf *Fährstensuchen* ablegen.

Linjes Wolf

Der von Linje gefundene Wolf ist immer noch geschwächt und misstraut allen Menschen außer Linje. Wenn die Helden sich ihm nähern, können sie versuchen, ihn zu beruhigen. Jeder Held kann hierfür eine Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* –2 ablegen. Gelingt die Probe, so lässt der Wolf sie näherkommen und der Held entdeckt weitere Spuren von Linje sowie die Pelle einer Hartwurst und Reste von Wirselskräutern.

Sollte die Probe misslingen, so wird der Wolf die Helden angreifen. Seine Werte findest du auf Seite 12, allerdings verfügt der Wolf nur noch über 8 Lebenspunkte und seine AT und sein AW sind um 3 gesenkt.



Ein Held, der sich dem Wolf vorsichtig nähern will, muss eine Probe auf *Tierkunde* ablegen.

Den Wolf versorgen

Die Helden haben die Möglichkeit, dem Wolf zu helfen. Gelingt ihnen eine Probe auf *Heilkunde Wunden* (Heilung fördern oder Schmerzen nehmen), haben sie den Wolf so gut versorgt, dass er das Versteck langsam verlässt und zu seinem Rudel zurückkehrt. Merke dir, ob die *Heilkunde*-Probe gelungen ist, dies kann Auswirkungen auf die Begegnungen mit den anderen Wölfen haben (siehe Seite 12). Es wird dann später deutlich einfacher für die Helden, das Wolfsrudel zu umgehen. Sollte die Probe misslingen, so wird der Wolf die Helden angreifen. Seine Werte findest du auf Seite 12, allerdings verfügt der Wolf nur noch über 8 Lebenspunkte und seine AT und sein AW sind um 3 gesenkt.



Möchte ein Held den Wolf versorgen, so muss er eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ablegen.

Die Dörfler und der Wolf

Sind die Helden nicht allein auf den Wolf gestoßen, sondern haben sie ihn in Begleitung der Dörfler entdeckt, beginnen die Dusterrodener, den Wolf für den Schuldigen zu halten. Sie glauben, dass er Linje gefressen hat. Wenn die Helden nicht eingreifen, werden die Dörfler nach kurzer Diskussion versuchen, den Wolf zu töten. Die Helden können die aufgebrachten Dusterrodener mit einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren) gegen Willenskraft beruhigen.

Die Probe ist hier um -1 erschwert, weil nach den Regeln der Einsteigerbox keine Vergleichsproben vorkommen. Stattdessen wird diese Probe um -1 Punkt erschwert.



Dusterrodener

INI 12+1W6

LeP 29

GS 8

AT 9

PA 5

AW 6

TP 1W6+2 (Mistgabel)

RS 0



Um die aufgebrachten Dörfler zu beruhigen, muss einem Helden eine Probe auf *Überreden* -1

Sollten die Helden die Tötung des Wolfes verhindern wollen, dann müssen sie nach einer misslungenen *Überreden*-Probe den Wolf verteidigen. Entscheide anhand der Situation, wie viele Dörfler beim Wolfsversteck sind und wie viele bereit sind, den Wolf anzugreifen. Maximal sollten (Anzahl der Helden) Dörfler eingreifen. Sie führen jeweils eine Attacke gegen den Wolf aus, jeweils 1 Held kann versuchen, eine Attacke eines Bauern zu parieren. Die Parade ist in diesem Fall um 2 erleichtert. Attacken, die nicht pariert werden, treffen den Wolf, der sich aber noch verteidigen kann. Nach der ersten Attacke verzichten die Dörfler auf weitere Angriffe und hören auf die Helden. Sollten die Helden die Dusterrodener angreifen, werden diese sich wehren. Sollten die Helden einen der Dörfler ernsthaft angreifen, können sie ganz schnell das ganze Dorf gegen sich aufbringen. In diesem Fall wird aber Falber spätestens nach 2 Runden eingreifen und die Lage beruhigen – er braucht die Helden, und sie haben bewiesen, dass sie ein gutes Herz haben.

Falbers und Mirnhildes Bitte

Nachdem die Spuren darauf hindeuten, dass der Oger Linje entführt hat, bitten Falber und Mirnhilde die Helden um Hilfe. Die gräflichen Soldaten würden zu spät eintreffen, da sind sie sich sicher, deswegen sind die Helden die einzigen, die Linje noch rechtzeitig aus den Händen des Ogers befreien können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das Dorfschulzenpaar ist so schockiert von der bitteren Wahrheit, dass ihre Tochter wohl Opfer eines Ogers geworden ist, dass sie sich nur umarmen, aber kaum sprechen können. Ein wenig später hat Falber sich etwas beruhigt. Er sieht euch an und spricht mit der Verzweiflung eines Vaters, der nicht weiß, ob seine Tochter noch lebt oder bereits in Borons Hallen weilt: „Im Namen der Zwölfgötter, ich flehe euch an. Ihr Recken seid die einzigen, die meiner Tochter noch rechtzeitig helfen können. Vielleicht hat das Scheusal sie noch nicht gefressen. Ihr müsst meine Kleine finden und retten.“

Wir warten einfach auf die Soldaten

Die Helden könnten auf die Idee kommen, dass sie einfach auf die Soldaten aus Reichsend warten können. Falber und Mirnhilde werden die Helden eindringlich darum bitten, nicht länger zu warten, da jede Stunde zählen könnte und die Soldaten erst in einigen Tagen erwartet werden. Sollten die Helden dennoch warten, dann erscheinen nach 3 Tagen (Anzahl der Helden) Soldaten. Diese werden auf die Suche gehen, jedoch haben die Gharrachai-Orks in diesem Fall Krog beim Versuch, ihn zu fangen, bereits getötet und Linje als Sklavin verschleppt. Die Soldaten geben die Suche dann auf und Falber und Mirnhilde bitten die Helden erneut, ihre Tochter zu retten. In diesem Fall müssen die Helden sich nicht dem Oger, sondern der Ork-Patrouille stellen.

Krogs Weg

Krog ist den kürzesten der drei Wege gegangen: durch die Spinnenschlucht. Die Höhlenspinnen greifen Wesen in Krogs Größe nicht an. Für den Menschenfresser war es ein Leichtes, durch die Schlucht zu laufen und seine Wohnhöhle zu erreichen. Den Gharrachai ist Krog noch nicht begegnet. Sie haben ihr Lager erst aufgeschlagen, als er die Stelle schon längst passiert hatte.

Falls die Helden auf die Idee kommen sollten, Wege auszuschließen, weil ein Oger sie nicht genommen haben kann: Tannfried geht davon aus, dass der Menschenfresser jeden der Wege gewählt haben könnte und keine Schwierigkeiten hat, seine Höhle zu erreichen (siehe Seite 10).

Die Opfer des Ogers

Neben Linje sind Krog bislang drei Menschen zum Opfer gefallen:

- *Ettel Hohlwang*, ein Bauer aus Dusterode. (Seine Überreste wurden am Waldrand bei Dusterode gefunden.)
- *Dorlen Lowanger*, eine Gelehrte aus dem Svellttal, die in der Heldenruz unbekannt Pilze kategorisieren wollte. (Ihr größter Teil wurde in Richtung der Schlucht der Spinnen gefunden.)
- *Willgrim Teufensteher*, ein reisender Gemischtwarenhändler. (Die Reste seiner Leiche lagen im Wald der Wölfe – bis die Wölfe kamen.)

Falber und Mirnhilde versprechen den Helden, sie auch gut zu bezahlen. Zwar sind sie nicht reich, aber als die wohlhabendsten Bewohner von Dusterode können sie zumindest jedem Helden 20 Silbertaler versprechen. Schaut an dieser Stelle nun nach, ob mindestens ein Held bei der Spurensuche nach Linje die Probe auf *Sinnesschärfe* und *Fährtsuchern* bestanden hat. Ist eine Probe gelungen, erhöht sich der Betrag auf 25 Silbertaler, bei zwei gelungenen Proben auf 35 Silbertaler. Wenn die Helden wirklich feilschen wollen, können sie eine Probe auf *Handel* (*Feilschen*) ablegen. Bei Gelingen erhöht sich die Summe um 5 weitere Silbertaler, allerdings erhalten die Helden am Ende des Abenteuers dann keine weiteren Vergünstigungen (siehe Seite 15).



Jeder Held kann eine Probe auf *Handel* ablegen. Bei Gelingen erhöht sich die Summe (20, 25 oder 35 Silbertaler) um 5 weitere Silbertaler, allerdings erhalten die Helden am Ende des Abenteuers dann keine weiteren Vergünstigungen (siehe Seite 15).

Das Dorf Dusterode

Die Gebäude

An dieser Stelle wollen wir dir zunächst die wichtigsten Örtlichkeiten Dusterodes kurz vorstellen.

Das Haus des Schulzen (01)

In dem gepflegten, weiß getünchten Fachwerkhaus leben Falber und Mirnhilde zusammen mit ihrer Tochter Linje. Sie betreiben hier außerdem einen kleinen Gemischtwarenhandel. Falls die Helden ihre Ausrüstung für den bevorstehenden Auftrag erweitern wollen, können sie sich hier mit Lebensmitteln und einfachen Gegenständen ausstatten lassen. Das Dorfschulzenpaar wird den Helden die Ausrüstung gerne leihen, da ihnen nichts so wichtig ist wie die Sicherheit ihrer Tochter.

Waldschänke (02)

In dem kleinen, eingeschossigen Fachwerkhaus (Q3/P3) können die Helden auch ein Zimmer bekommen und den Abend gemeinsam mit den Dorfbewohnern verbringen.

Schmiede (03)

Die Schmiede gehört Fenia. Hier übt sie ihr Handwerk aus und stellt ihre Stücke aus, die sie an Reisende verkauft. Im Haus befinden sich noch ein Kohlenlager, ein Schlafraum und ein Lagerraum für Vorräte und Werkzeuge. Bei Fenia können die Helden auch Metallgegenstände kaufen und sogar einfache Waffen erwerben (etwa Dolche, Kurzschwerter, Speere).

Perainetempel (04)

Wie in vielen Dörfern des Mittelreiches steht auch in Dusterode ein Tempel der Göttin Peraine. Das Gebäude ist ein weiß getünchter, eingeschossiger Bau. Neben einer kleinen Andachtshalle mit einer Storchenfigur, dem heiligen Tier der Göttin, enthält der Tempel auch die Wohnräume der einzigen Priesterin des Ortes, der Geweihten Peraike. Der Göttinnendienst findet kurz nach Sonnenaufgang statt, die Bauern beten im Tempel gemeinsam für eine gute Ernte.

Hütte des Jägers (05)

Hier wohnt Tannfried. Die Hütte befindet sich außerhalb Düsterrodes, aber Tannfried verbringt in den letzten Tagen die Nächte in der Waldschänke, da auch er sich vor dem Oger fürchtet.

Friedhof (Boronanger) (06)

Dieser Ort ist der Friedhof Düsterrodes, der nach dem Totengott Boron benannte Boronanger. Die Dörfler haben für Ettel, eines der Opfer des Ogers, ein frisches Grab ausgehoben.

Brunnen (07)

Der Brunnen des Dorfes versorgt Düsterrode mit köstlichem, frischem Wasser.

Bauernhof (08)

Hier leben Bauernfamilien, die die umliegenden Äcker bestellen.

Wachturm (09)

Zu friedlichen Zeiten ist der Wachturm von Düsterrode nur selten besetzt. Im Falle eines Angriffs können sich die Menschen hierhin zurückziehen. Im Inneren des Wachturms wird Brennholz und Öl gelagert, um ein Signalfeuer zu entzünden, welches man bis in die Nachbarortschaft Scheutzen sehen kann.

Nach der Sichtung des Ogers durch Tannfried halten hier sogar nachts regelmäßig mindestens zwei Wachen Ausschau nach dem Menschenfresser. Als die Helden in Düsterrode ankommen, halten Alrika und zwei weitere Dörfler Wache.

Dorfbewohner

An dieser Stelle findest du eine Übersicht über die wichtigsten Dörfler Düsterrodes:

♣ **Falber**, der Dorfschulze (43 Jahre, Halbglatze mit blondem Haarkranz, Bauchansatz, benutzt beim Reden sehr stark seine Hände), ist ein angesehener Bürger des Ortes und bei allen beliebt.

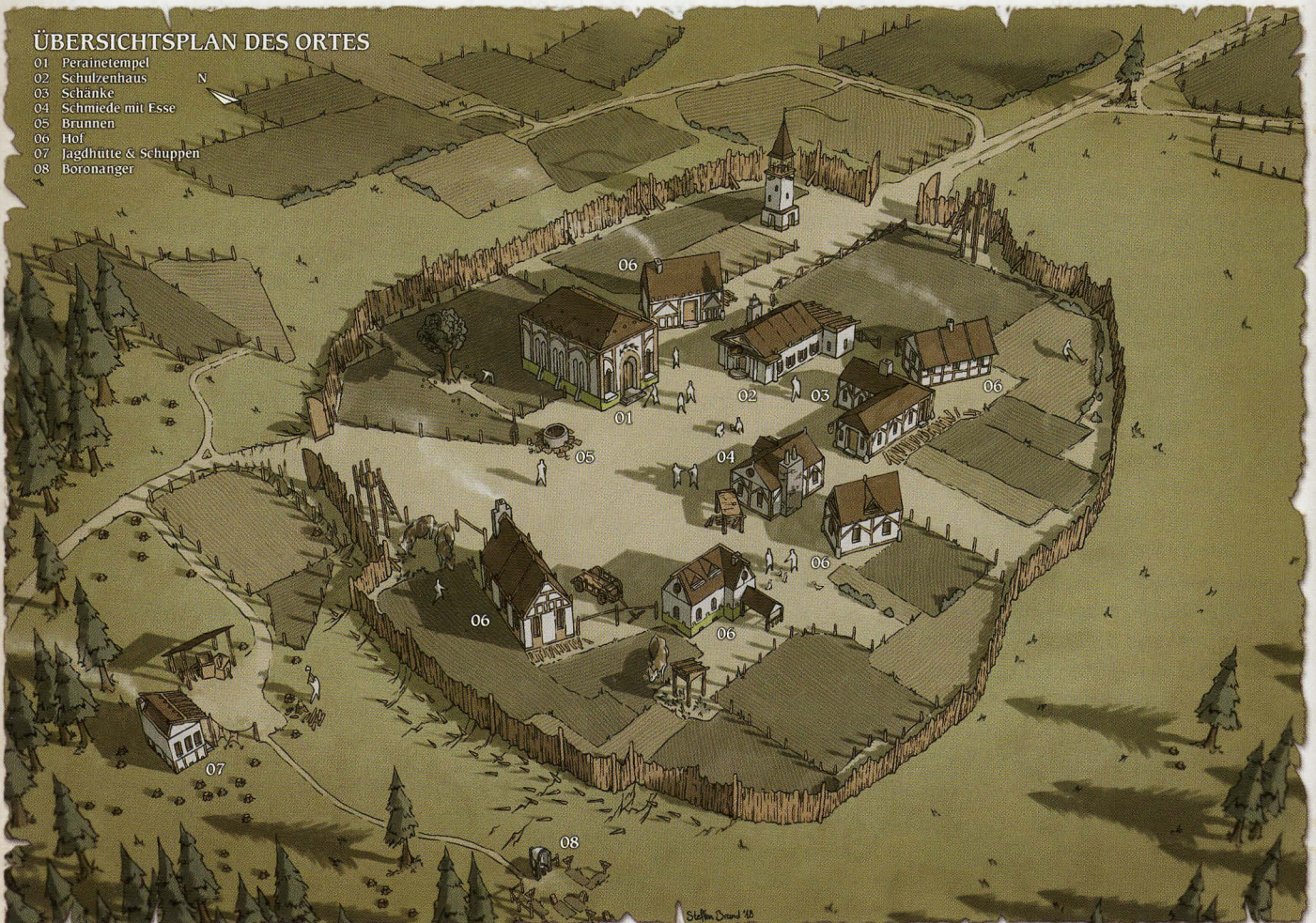
♣ **Mirnhilde** (41 Jahre, schwarze Zöpfe, beschwert sich ständig über ungünstiges Reisewetter, liebt ihre Arbeit und ihre Familie), seine Frau, weilte eine Zeit lang in Reichsend, nun ist sie aber wieder da.

♣ **Linje** ist die Tochter des Dorfschulzenpaares (15 Jahre, kurze, blonde Haare, ordentliche Kleidung, sehr neugierig).

♣ **Peraike** (64, graue Haare, als Zopf getragen, grünes Geweihtenornat mit Ährenstickerei, meist erdige Flecken auf den Fingern von der Feldarbeit) betreut neben dem Tempel auch ein kleines Feld. Sie ist die gute Seele des Dorfes, die für die Einwohner immer ein offenes

ÜBERSICHTSPLAN DES ORTES

- 01 Peraintempel
- 02 Schulzenhaus
- 03 Schänke
- 04 Schmiede mit Esse
- 05 Brunnen
- 06 Hof
- 07 Jagdhütte & Schuppen
- 08 Boronanger



Ohr hat. Zudem ist sie eine erfahrene Landwirtin und Heilerin, die auch bei der Geburt fast jedes Einwohners in den letzten 30 Jahren mitgeholfen hat.

♂ *Fenia* (38 Jahre, rotblonde Haare, muskulös, Tätowierung von Hammer und Amboss, dem Zeichen des Schmiede- und Handwerkergottes Ingerimm, auf dem rechten Oberarm, kräftiger Händedruck) ist die Schmiedin des Dorfs.

♂ *Derlinde* (52 Jahre, braune Haare mit vielen kleinen Zöpfen, umarmt jeden Gast, der die Schänke betritt, persönlich) und ihr Sohn ♂ *Arnulf* (34 Jahre, kurze braune Haare mit anfangender Glatze, wischt sich oft mit einem Tuch den Schweiß von der Stirn) bewirten in der Waldschänke die Gäste.

♂ *Tannfried* (33 Jahre, mittellange schwarze Haare und Bart, trägt Lederkleidung, schweigsam, aber freundlich) ist der Jäger des Dorfes. Er hat die Spuren des Ogers vor einer Woche gefunden und Falber informiert. Von ihm können die Helden auch Informationen über den Weg zur Höhle erhalten (siehe siehe unten).

♀ *Alrika* (25 Jahre, kräftig gebaut, bewaffnet mit einem Streitkolben, redet gerne) ist eine der stärksten Frauen der Gegend und deswegen Wachfrau. Außerdem fällt sie Bäume als Holzfällerin.

Eine Liste mit weiteren Nebenfiguren

Diese Liste mit weiteren Kurzbeschreibungen von Personen kann du für dieses Abenteuer nutzen, um Nebenfiguren etwas facettenreicher darzustellen. Da bei den Namen vielleicht nicht immer das Geschlecht

der Person klar ist, steht hinter dem Namen jeweils, ob es sich um einen männlichen (m) oder einen weiblichen (w) Charakter handelt.

♂ *Firutin Kolenbrander* (m), 44 Jahre, schwarzer Haarkranz und Halbglatze, Linkshänder, vom Kohlenstaub geschwärzte Kleidung und Hände

♂ *Dylga Ibendorn* (w), 42 Jahre, zum Zopf geflochtene braune Haare, hat verschiedene Narben aus Kämpfen mit Orks, über deren Entstehen sie gerne erzählt

♂ *Rondreich Finsterbacher* (m), 32 Jahre, lange schwarze Haare und gepflegter Kinnbart, schwächling gebaut, redet etwas geschwollen

♂ *Herdlinde Teichenberger* (w), 36 Jahre, lockige rote Haare, lächelt viel und redet schnell

♂ *Darwolf Danckert* (m), 25 Jahre, schulterlanges braunes Haar, hustet häufiger, verlangt für Hilfe immer eine Gegenleistung

♂ *Nalle Orkendräu* (w), 23 Jahre, kurze blonde Haare, hat ein grünes und ein blaues Auge, zieht gerne Leute auf, mit denen sie redet

♂ *Olin Rohleder* (m), 15 Jahre, blond mit Bürstenhaarschnitt, bewegt sich etwas ungenau, unsicher, schaut seinem Gegenüber beim Sprechen nie in die Augen

Falls du Werte für die Dörfler benötigst, kannst du die der Bürgerin aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 benutzen.

Der Weg zur Ogerhöhle

Nachdem die Helden von Falber darum gebeten wurden, seine Tochter zu retten, können sie Vorbereitungen für die Reise treffen. Eine der wichtigsten Fragen ist die nach dem Standort der Ogerhöhle. Glücklicherweise kann den Helden der Jäger Tannfried helfen. Er hatte den Oger schon vor einigen Tagen entdeckt und ihn bis zu dessen Höhle verfolgt. Deshalb weiß er, wo die Höhle liegt, und wird den Helden davon erzählen. Zudem weiß er, welche Wege dorthin führen, und kann von den jeweiligen Gefahren berichten. Die Helden müssen sich für einen der drei Wege entscheiden.

Der erste Weg führt durch ein Waldstück, in dem ein Wolfsrudel lebt. Es ist nicht ganz ungefährlich, denn die Wölfe reagieren manchmal aggressiv auf Menschen, und die Helden müssen damit rechnen, dass sie von einem guten halben Dutzend Wölfen angegriffen werden könnten.

Der zweite Weg führt über einen kleinen Berg, den die Helden passieren müssten. Hierbei besteht die Gefahr, dass die Helden abstürzen und sich verletzen.

Der dritte Weg führt durch die Schlucht der Spinnen. Er ist der kürzeste Weg, aber die Helden werden eine Schlucht passieren müssen, in der einige bedrohliche Höhlenspinnen leben, die auch Menschen angreifen.

Zufallsergebnisse

Die Helden erleben zunächst, gleich welchen Weg sie einschlagen, einige Zufallsergebnisse. Dazu würfelst du (Anzahl der Helden / 2) Mal auf diese Tabelle.

Ergebnis	Ereignis
1	Waldabschnitt mit kleinen Hügeln und Wurzeln, Stolpergefahr; jeder Held muss eine Probe auf <i>Körperbeherrschung</i> bestehen, bei Misslingen 1W3 SP
2	ein einzelner Orkspäher, es kommt zum Kampf; Werte siehe rechts unten
3	nichts geschieht
4	primitive Kaninchenfalle; von den Gharachai ausgelegt, Hinweis auf Orks
5	Menschenknochen; Überreste von Krogs Opfern
6	verschiedene Heilkräuter, sie geben jedem Helden bei Verzehr sofort 1 LeP zurück

Notwendige Begegnungen

Die beiden nachfolgenden Begegnungen finden auf jeden Fall nach den Zufallsbegegnungen statt, allerdings bevor die Helden die drei Wegmarken (Wald der Wölfe, bedrohliche Berge oder Schlucht der Spinnen) erreichen.

Der Orkspährtrupp

Gleich für welchen der drei Wege sich die Helden entscheiden, bevor sie zu der jeweiligen Herausforderung kommen, müssen sie zunächst an einem Trupp von Gharrachai-Orks vorbei. Diese wurden von dem Orkschamanen, der den Platz von Krogs ehemaligen Herrn eingenommen hat, ausgesandt, um den Oger wieder einzufangen – oder notfalls zu töten. Die Orks lagern auf einer kleinen Lichtung im Wald, als die Helden sie bemerken.

Noch haben die Abenteurer die Wahl, was sie tun können, denn die Orks haben sie bislang nicht bemerkt.

- Die Helden können versuchen, einen Überraschungsangriff auf die Orks zu starten. In diesem Fall kommen die Regeln zum *Hinterhalt* zum Tragen (siehe **Regelwerk** Seite 237). Spielst du ausschließlich mit den Regeln aus der Einsteigerbox, dann dürfen die Helden eine Runde lang die Orks angreifen, ohne dass diese sich verteidigen können (sie können also weder eine Probe auf PA noch auf AW ausführen).
- Wenn die Helden eine Konfrontation mit den Orks vermeiden wollen, können sie auch versuchen, an ihnen vorbei zu schleichen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) +1 gegen *Sinnesschärfe* -1 der Orks notwendig. Gelingt den Helden die Probe, so haben sie die Orks passiert, ohne bemerkt zu werden. Allerdings werden sie den Orks dann später bei der Ogerhöhle wieder begegnen (siehe Seite 15).
Misslingt die Probe, so wurden sie entdeckt und es kommt zum Kampf.
- Sollten die Helden versuchen, mit den Orks zu reden, wird ihnen das nicht gelingen. Die Gharrachai greifen sie sofort an.

Anzahl der Gegner: Bei bis zu 3 Helden haben es die Helden mit 3 Orks zu tun, ab 4 Helden stehen ihnen 4 Gegner gegenüber.



Die Probe auf *Verbergen* ist wegen knackender Äste um -1 erschwert, statt um +1 erleichtert.



Ein Ork ist gerade auf Patrouille, sodass die Helden es mit einem Gegner weniger zu tun haben.



Wollen die Helden einen Überraschungsangriff starten, so können die Orks in der ersten Runde weder angreifen noch verteidigen.

Um an den Orks vorbei zu schleichen, muss jedem Helden eine Probe auf *Verbergen* gelingen.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus der Einsteigerbox verfügst, kannst du den Plan des Waldes benutzen und die Kreaturenmarker der Orks beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und/oder Marker für Räuber dargestellt werden.



Ork

INI 14+1W6

LeP 36

GS 8

AT 12

PA 6

AW 6

TP 1W6+3 (Säbel)

RS 0



Die diebische Elster

Während ihrer Reise durch den Dunkeltann wird den Helden hin und wieder eine Elster auffallen, die sie offenbar neugierig beobachtet und begleitet. Sollten die Helden die Elster vertreiben wollen, beispielsweise, indem sie einen Warnschuss abgeben oder etwas nach ihr werfen, wird sie verschwinden und nicht zurückkehren.

Falls die Abenteurer allerdings bei einer Rast ein paar Brotkrumen oder ein kleines glitzerndes Schmuckstück (etwa einen Ring) zurücklassen, wird sich die Elster freudig das Geschenk schnappen und wegfliegen, um es in Sicherheit zu bringen. Die Helden haben in diesem Fall mit ihrer Wohltat Phex erfreut, sodass sie beim Erreichen der Ogerhöhle alle ihre Schicksalspunkte wieder zurückerhalten.

• Auch hier gilt: Da bei der Einsteigerbox keine Vergleichsprobe genutzt wird, ist an dieser Stelle die Probe um zusätzlich -1 erschwert.

•• Ja, es handelt sich um die Elster aus dem Abenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann*.

Die drei Wegmarken

Je nachdem, welchem Weg die Helden gefolgt sind, werden sie nun mit dem Hindernis einer der drei Wegmarken konfrontiert: dem Wald der Wölfe, den bedrohlichen Bergen oder der Schlucht der Spinnen. Du als Meister kannst die beiden nicht gewählten Wege einfach ignorieren und dich ganz mit der Wegmarke beschäftigen, die die Helden ausgewählt haben.

Der Wald der Wölfe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Dunkeltann macht seinem Namen alle Ehre. Mit jedem Schritt dringt weniger Licht der Praiosscheibe auf den Boden des Waldes. Ihr nehmt süßlichen Tannengeruch und das Rauschen des Windes zwischen den Zweigen wahr. Plötzlich seht ihr einige gelbleuchtende Augenpaare vor euch – und ihr hört ein tiefes Knurren. Wölfe!

Die Helden erreichen den Waldabschnitt, in dem ein kleines Wolfsrudel lebt. Die Tiere sind nicht besonders gut auf Menschen zu sprechen, da sie von ihnen bislang nicht viel Gutes erfahren haben. Dennoch haben die Helden mehrere Möglichkeiten:

- ☛ Sie können versuchen, die Wölfe direkt anzugreifen. Es entbrennt dann ein regulärer Kampf.
- ☛ Sie können versuchen, die Wölfe mit etwas fleischlicher Nahrung (Speck, Hartwürste) abzulenken, um so den Abschnitt zu passieren, ohne angegriffen zu werden. Dazu ist eine Probe auf *Tierkunde* –3 erforderlich. Bei Gelingen greifen die Wölfe nicht an, bei Misslingen stürzen sie sich auf die Helden, und diese können sich in der ersten Kampfrunde nicht verteidigen.
- ☛ Sollten die Helden sich um die Verletzungen von Linjes Wolf gekümmert haben, so ist dieser auch anwesend und die Helden können, ohne angegriffen zu werden, passieren. Linjes Wolf bleibt bei seinem Rudel und die Helden erreichen bald darauf die Ogerhöhle.

Anzahl der Gegner: Bei bis zu 3 Helden haben es die Helden mit 3 Wölfen zu tun, ab 4 Helden stehen ihnen 4 Gegner gegenüber.

☛ Die Helden haben es mit einem zusätzlichen Wolf zu tun. Er erscheint, sobald ein Wolf des kleinen Rudels getötet wurde.

☛ Die Probe auf *Tierkunde* ist nur um –2 erschwert.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus der Einsteigerbox verfügst, kannst du den Plan des Waldes benutzen und die Kreaturenmarker der Wölfe beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und/oder Marker für Räuber dargestellt werden.



Wolf

INI 14+1W6

LeP 22

GS 12

AT 14

AW 7

TP 1W6+3 (Biss)

RS 0



Die bedrohlichen Berge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Vor euch erhebt sich eine Bergkette. Sie ist zwar nicht so gigantisch wie der eigentliche Finsterkamm, aber sie zu umgehen, würde viel zu lang dauern. Allerdings sind die Berge wohl nicht unüberwindbar. Ihr seht genug Griffmöglichkeiten, um einen Aufstieg zu wagen. Ein etwas mulmiges Gefühl habt ihr dennoch, als ihr das Skelett eines Hirsches seht, der offenbar von einem der Felsen in seinen Tod gestürzt ist.

Mitten im Wald befindet sich eine kleine Bergkette, die die Helden passieren müssen.

Jeder Held muss, eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1 ablegen. Sollten die Helden Kletterseil (mindestens 10 Schritt lang) und -haken dabei haben, dann ist die Probe nicht um –1 erschwert, sondern unmodifiziert.

Ein Gelingen der Probe bedeutet, dass der Held ohne Blessuren zu erleiden den Berg erklommen hat und auf der anderen Seite wieder heruntergeklettert ist. Ein Misslingen bedeutet, dass ein Held sich verletzt hat und 1W6+1 SP erleidet. Er muss jedoch keine weitere Probe ablegen und schafft es ebenfalls über den Berg.

Zeit: Die Helden haben in jedem Fall sehr lange für diesen Weg gebraucht, sodass Krog bereits wieder in seiner Höhle sein wird, wenn sie ankommen (siehe Seite 14).

Die Schlucht der Spinnen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Im Wald selbst habt ihr immer zwitschernde Vögel oder das Röhren eines Hirschs vernommen. Doch über der kleinen Schlucht vor euch herrscht ein eisiges Schweigen. Ihr könnt einige Spinnweben ausmachen, die von gewaltigen Spinnen stammen müssen, aber noch seht ihr diese selbst nicht.

Die Schlucht der Spinnen ist ein Abschnitt des Dunkelanns, durch den sich eine kleine Schlucht zieht. In dieser Schlucht gibt es mehrere Felsspalten, die Höhlen beherbergen, in denen Höhlenspinnen leben.

Dieser Weg ist der schnellste zur Ogerhöhle, und Krog hat sich auch für diesen entschieden.

Sollten die Helden durch die Schlucht gehen, werden sie auf jeden Fall von den Höhlenspinnen entdeckt, und es kommt zu einem Kampf.

Anzahl der Gegner: Bei bis zu 3 Helden haben es die Helden mit 1 Höhlenspinne zu tun, ab 4 Helden stehen ihnen 2 Gegner gegenüber.



 Sollten die Helden die erste Spinne getötet haben, kommt eine weitere aus einer Höhle gekrabbelt und greift an.

 Die Höhlenspinnen haben erst vor kurzem ein Rehkitz erbeutet und viel von ihrem Gift verbraucht, sodass sie die Helden nicht vergiften können. Ignoriere einfach die Giftregeln. Bisse der Höhlenspinnen sind in diesem Fall einfach nicht giftig.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus der Einsteigerbox verfügst, kannst du den Plan der Schlucht benutzen und die Kreaturenmarker der Höhlenspinne beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und/oder Marker für Räuber dargestellt werden.



Höhlenspinne

INI 13+2W6

LeP 22

AW 5

GS 7

TP 1W6+2 (Biss)

AT 14

RS 2

Anmerkungen: Wer mindestens 1 SP durch den Biss einer Höhlenspinne erleidet, bekommt die Auswirkungen ihres Gifts zu spüren. In den nächsten 24 Stunden ist der Held leicht gelähmt, und alle seine Proben sind um 1 erschwert. Die Wirkung tritt sofort nach dem Biss ein. Mehrfache Bisse verändern nichts an der Wirkung. Sollte eine Probe auf *Heilkunde Gift* -2 durch einen anderen Helden gelingen, so kann die Wirkung des Giftes sofort gestoppt werden. Jeder Held kann bei einem Vergifteten einmal alle 24 Stunden diese Probe versuchen.



Die Ogerhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon vor einer Weile habt ihr umgeknickte Bäume und Knochenreste gefunden, sichere Anzeichen für einen Oger. Vorsichtig seid ihr weitergegangen. Nun könnt ihr endlich vor euch die Ogerhöhle sehen. Ein Eingang von über 3 Schritt Höhe, dahinter eine dunkle Höhle. Ein übler, nicht näher zu identifizierender Geruch dringt an eure Nase. Zwar seid ihr noch über zwanzig Schritt von der Höhle entfernt, aber der Gestank ist so intensiv, dass ihr ihn bis hier riecht. Von dem Oger seht ihr weit und breit nichts.



Krogs Wohnhöhle liegt mitten im Dunkeltann und ist eine Höhle, in der früher ein Höhlenbär geschlafen hat. Der Oger hat den Bären beim Einzug in die Höhle im Schlaf überrascht, erschlagen und sich aus dessen Fell eine Decke für sein Nachtlager gemacht.

Die Höhle besteht nur aus einem einzigen Raum mit einer Größe von 10 x 8 Schritt. Wenn die Helden vor dem Höhleneingang in der Südwand stehen, wird ihnen ein unangenehmer Geruch entgegenwehen – der verbliebene Gestank des Höhlenbären, der Ogersuppe (bestehend aus ranzigem Fett und Augen) und von Krog. Wenn die Helden sich umsehen, können sie folgende Dinge entdecken:

- Krog verfügt über eine Sammlung von einem Dutzend verschiedener Keulen. Seine Lieblingskeule, die er fast immer bei sich trägt, besteht zum Beispiel aus dem Holz einer Steineiche. Daneben verfügt er unter anderem noch über eine Dornenkeule, eine Keule mit Metallbeschlagen und eine Keule, durch die ein riesiger Nagel durchgetrieben wurde. Alle Keulen sind liebevoll nebeneinander an die Ostwand der Höhle angelehnt.
- In der Mitte der Ogerhöhle steht ein großer Kupferkessel, den Krog einem reisenden Gemischtwarenhändler abgenommen hat, nachdem der Oger ihn erschlagen und verspeist hatte. Im Kessel befindet sich immer ein großer Holzlöffel zum Umrühren von Fleischartopf oder Menschengesichtsuppe. Von der Suppe geht ein muffiger, ranziger Gestank aus.
- Die Schlafstätte des Ogers im Norden der Höhle ist ein aufgeschichteter Heuhaufen. Als Kopfkissen dient ihm die Reisefibel eines Magiers (der *Hilffreyche Leytfaden des Wandernden Adepten*), als Decke das Fell des vorher in der Höhle lebenden Höhlenbären.
- Auf einem Holztisch an der Westwand steht eine grobgetöpferte Schale aus Ton, die mit einer fettigen, übelriechenden Salbe gefüllt ist. Diese Ogersalbe benutzt Krog, um sich einzureiben, und sie ist einer der Gründe für seinen unsäglichsten Gestank. Sollten die Helden sie ausprobieren

wollen, so erreichen sie damit nichts, außer dass sie für 1 Woche übel riechen und -1 Punkt Erschwernisse auf alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) hinnehmen müssen. Der Geruch lässt sich nur durch ein gründliches Bad vorher entfernen.

- In einer Ecke der Ogerhöhle im Nordosten befindet sich der Käfig, in dem Linje eingesperrt ist. Um den Käfig zu öffnen, ist eine Probe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) +2 erforderlich. Der Käfig hat kein Schloss im üblichen Sinn, sondern nur einen einfachen Hebelmechanismus, der einiges an Kraft erfordert, um ihn zu öffnen.

Wo ist der Oger?

Je nachdem, welchen der drei Wege die Helden eingeschlagen haben, brauchen sie unterschiedlich lang, und Krog begegnet ihnen jeweils an einer anderen Stelle.

A) **Schlucht der Spinnen:** der schnellste Weg. Die Helden begegnen Krog erst, nachdem sie aus der Höhle hinausgehen.

B) **Der Wald der Wölfe:** der mittellange Weg. Krog kommt zurück, als die Helden gerade den Käfig von Linje öffnen.

C) **Die bedrohlichen Berge:** der längste Weg. Krog ist bereits wieder in der Höhle, als die Helden sein Zuhause erreichen.



Die Gharrachai-Orks

Optionaler Inhalt

Sollten die Helden die Gharrachai-Orks bereits besiegt oder vertrieben haben, so hat dieser Abschnitt keine Auswirkungen. Falls die Helden die Orks aber nur umgangen haben, so treffen sie kurz nach den Helden an der Ogerhöhle ein. Sie müssen feststellen, dass Krog sich nicht überzeugen lässt mitzukommen. Statt ihn einzufangen, führen sie den zweiten Befehl ihres neuen Schamanen aus: Kommt der Oger nicht freiwillig mit, tötet ihn!

Es wird sich die Situation ergeben, dass die Helden, die Orks und der Oger gleichzeitig aufeinandertreffen und sich gegenseitig bekämpfen.

In dieser Situation musst du zu Beginn jeder Kampf-
runde 1W6 würfeln. Bei 1-3 greift der Oger einen Ork an, bei 4-6 einen Helden.

Die Orks werden nicht bereitwillig gemeinsam mit den Helden gegen den Oger kämpfen. Für sie sind die Menschen Feinde, mit denen man sich nicht verbündet.

Anzahl der Gegner: Gleich wie viele Helden am Abenteuer teilnehmen, sie haben es immer mit 1 Oger zu tun. Bei den optionalen Orks kommt es auf die Heldenanzahl an: Bei bis zu 3 Helden haben es die Helden mit 3 Orks zu tun, ab 4 Helden stehen ihnen 4 Gegner gegenüber. Sollten die Helden einzelne Orks schon bei der ersten Begegnung getötet haben, müssen diese von der Anzahl abgezogen werden. Sollte nur noch 1 Ork vorhanden sein, hat er sich nicht allein zur Ogerhöhle getraut.



Krog ist nicht nur intelligenter als andere Oger, sondern auch stärker und kampferfahrener. Setze seinen AT-Wert auf 11 und seine PA auf 8. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP für seine Keule.



Krog hat sich auf der Jagd leicht verletzt und besitzt nur noch 50 LeP.

Kampf mit Kreaturenmarker und Spielplan

Falls du über die Kreaturenmarker und das Heft mit den Spielplänen aus der Einsteigerbox verfügst, kannst du den Plan des Waldes benutzen und die Kreaturenmarker des Ogers (und optional der Orks) beliebig platzieren. Die Helden können durch die Heldenmarker und/oder Marker für Räuber dargestellt werden.



Oger

INI 13+1W6

LeP 60

GS 8

AT 9

PA 7

AW 6

TP 1W6+8 (Waffenlos) /
2W6+7 (Ogerkeule)

RS 2



Anmerkungen: Durch den Gestank sind Elfen mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* im Kampf gegen einen Oger abgelenkt, wenn ihnen zu Beginn der 1. Runde nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 gelingt. Bei Misslingen erleiden sie eine Erschwerung von 1 auf AT, PA, AW und FK bis zum Ende des Kampfes. Wenn ein Held einen Oger im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als großes Ziel, was eine zusätzliche Erleichterung von +4 für die FK-Probendeutet. Da der Oger ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit einer aktiven Schildparade parieren oder ausweichen.

Wir laufen einfach weg!

Die Helden können versuchen, mit Linje einfach zu flüchten und Krog (und eventuell die Orks) hinter sich zu lassen. In diesem Fall muss jedem Helden eine Probe auf *Körperbeherrschung (Laufen)* -3 gelingen. Jeder Held, dem die Probe misslingt, wird von Krog eingeholt, gestellt und es kommt unweigerlich zum Kampf. Alle Helden, denen die Probe gelungen ist, sind sofort entkommen. Sie können jedoch innerhalb 1 Runde wieder zu ihren eingeholten Kameraden zurückkehren, wenn sie sie nicht allein lassen wollen.



Jeder Held kann eine Probe auf *Körperbeherrschung* -3 ablegen. Bei Gelingen entkommt der Held, kann aber nach 1 Runde freiwillig zurückkommen, um nicht entkommenen Gefährten im Kampf zu helfen.

Der Helden Lohn

Wenn es den Helden gelungen ist, Linje zu befreien, haben sie sich eine Belohnung in Höhe von **10 Abenteuerpunkten** verdient. Haben sie den Oger besiegt, sodass er keine Gefahr mehr darstellt, erhält jeder Held **2 weitere Abenteuerpunkte**. Kehren die Helden nach Dürsterode zurück, um Eltern und Tochter wieder zu vereinen, so ist ihnen Mirnhildes und Falbers ewiger Dank gewiss. Sie erhalten die versprochene Belohnung, außerdem sind die Dörfiler so froh, dass Linje wieder da ist, dass sie den Helden einen Preisnachlass von 10 % auf alle Waren und Dienstleistungen gewähren. Haben die Helden den Oger ausgeschaltet, dann sind es sogar 20 %.

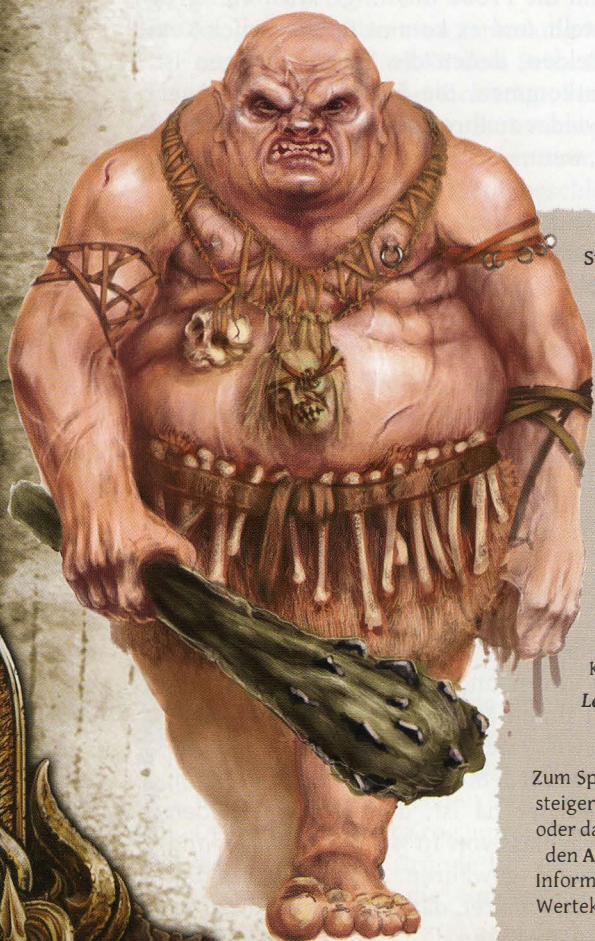
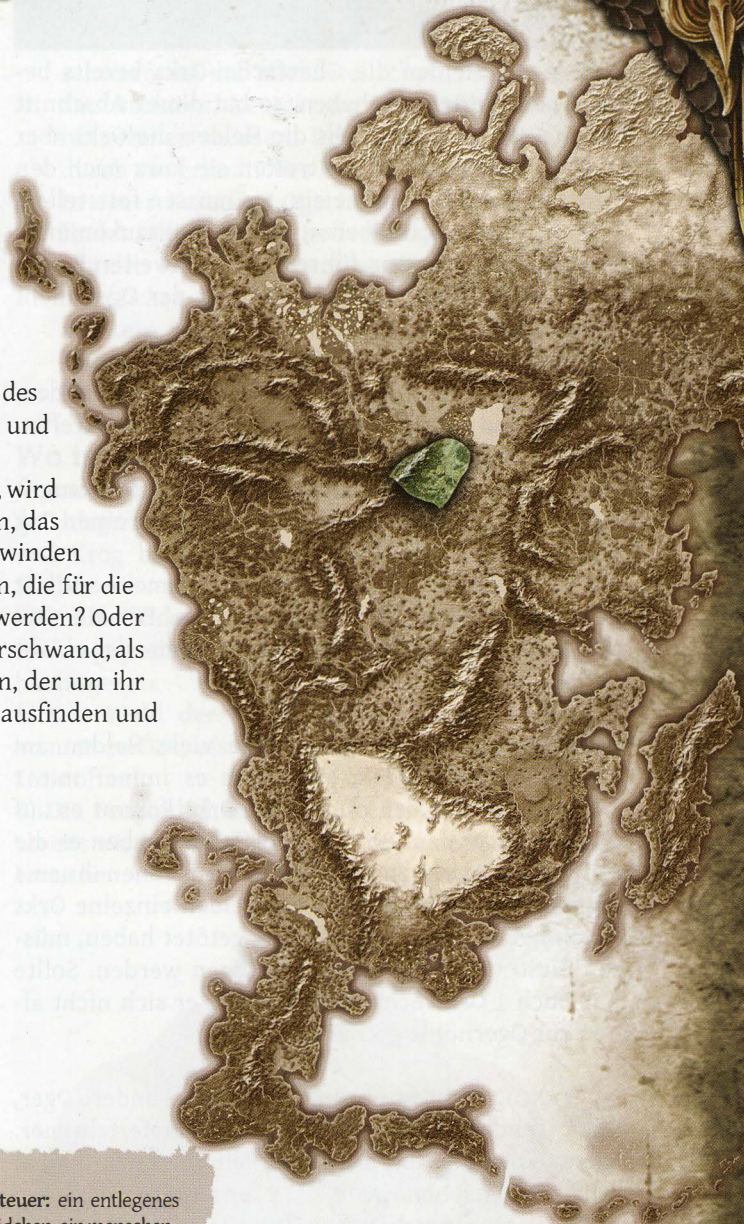


DAS MÄDCHEN UND DER MENSCHENFRESSER

Nathan Fürstenberg, mit Texten von Thorsten Most

Die Heldentrutz ist ein gefährlicher Landstrich im Norden des Mittelreiches. Ständig marodieren Orks durch die Grafschaft und bedrohen die Dörfer der menschlichen Bewohner.

In Düsterrode, einem kleinen Dorf am Rande des Dunkeltanns, wird ein Mädchen vermisst. Ist sie Opfer des Wolfsrudels geworden, das sich in der Gegend niedergelassen hat? Oder hängt ihr Verschwinden mit den Schwarzpelzen vom Stamm der Gharrachai zusammen, die für die Menschen in der Heldentrutz zu einer ständigen Bedrohung werden? Oder ist es kein Zufall, dass das Mädchen zum gleichen Zeitpunkt verschwand, als die Düsterrodener Spuren eines Menschenfressers entdeckten, der um ihr Dorf herumschlich? Nur die Helden können die Wahrheit herausfinden und das Mädchen retten.



Stichworte zum Abenteuer: ein entlegenes Dorf, ein entführtes Mädchen, ein menschenfressender Oger

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Hilfsbereitschaft

Ort: Baronie Gräflich Reichsend, Grafschaft Heldentrutz, Herzogtum Weiden, Mittelreich

Zeit: um 1040 BF

Komplexität (Spieler / Meister): gering / gering

Erfahrungsgrad der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Kampf

Naturtalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich die DSA5-Einsteigerbox **Das Geheimnis des Drachenritters** oder das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW024