

ADVENTURIEREN

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 6 EINSTEIGER-HELDEN

NR. 13
EINSTEIGER

SPÄTE POST



Das Schwarze Auge

SPÄTE POST

EIN ABENTEUER FÜR 3 BIS 6 HELDEN
NIEDRIGER ERFAHRUNG

VON TIM NICLAS SCHEFFLER
UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT ILLUSTRATIONEN VON KLAUS SCHERWINSKI,
FLORIAN STITZ UND PATRICK REINEMANN
KARTEN VON DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK AN TINA HAGNER FÜR DAS NORDMÄRKISCHE
KORREKTORAT UND AN SVEN RIEDEL FÜR DIE FREIHEIT,
SICH IN KRANICKAUSTOBEN ZU KÖNNEN.

EINLEITUNG UND HINTERGRUND

PRÄLUDIUM

"Bei Praios, es langt! Nehme Er sich ein Banner der Flussgarde und ergreife oder besser noch erschlage Er diese vermaledigten Kobolde. Dies ist der unverbrüchliche Wille des Herrn vom Großen Fluss."

—vor etwa 100 Jahren ein Herzog der Nordmarken in Eilenwäld über-den-Wässern zu seinem Heermeister

"Wir werden die Höhlen versiegeln und den Schatz solange hüten, bis die Popanze in Elenvina nicht mehr an uns denken – dann holen wir uns unser Gold."

—vor etwa 100 Jahren der Anführer der Räuberbande Kobolde

"Glaubt ihr das mal, ich verschwinde mit dem magischen Schlüssel – und ihr könnt allesamt verrecken!"

—nur fünf Minuten später, derselbe Räuberhauptmann

"Nun, wenn denn Dein mandra, Dein Seelenfrieden, so sehr davon abhängt: Ich verspreche Dir, dass ich Deinen Brief übergeben werde, wenn ich in die Gegend von Moorsend, so hieß Dein Dorf, nicht wahr, komme. Und ja, ich werde ihn nur Eberhelm ... Wie? Auch gut, also ich gebe ihn dann nur dem telor Witniken. Eberwin, Deinem Spross. Eorla – es soll so geschehen."

—zwei Jahre später irgendwo bei Niemith, die Auelfe Amaran-del Quelllanz zu eben jenem Räuberhauptmann

DAS ABENTEUER

Dieses Szenario spielt in den Nordmarken, genauer in der Gegend der Koschberge, die an die Landgrafschaft Gratenfels angrenzen. Es ist nicht an ein spezielles Jahr gebunden, so eignet es sich gut dafür, vor oder während den Ereignissen der Kampagne **Jahr des Feuers** gespielt zu werden, denn es greift keinerlei hohe Politik oder sonstige Geschehnisse aus der relevanten aventurischen Geschichte auf.

Auf jeden Fall aber spielt **Späte Post** im Herbst; genauer Anfang Travia, nachdem die Felder abgeerntet sind und man der Göttin Peraine für die Früchte des Bodens dankt.

HINTERGRÜNDE UND VORGESCHICHTE

Vor etwa hundert Jahren drangsalierte eine Räuberbande die Gegend der Koschberge, die wegen ihrer Dreistigkeit und aufgrund der Tatsache, dass die Adligen der Region, allen voran der Landgraf von Gratenfels, ihrer nie habhaft werden konnten, in den Erzählungen der Bauern schnell die *Kobolde* genannt wurde.

Die Kobolde überfielen die einträglichen Handelszüge von Havena nach Gareth, stets bevor diese den Greifenpass erreicht hatten, und konnten so großen Reichtum gewinnen, ja einen regelrechten Schatz anhäufen.

Schließlich jedoch wurde es dem Herzog vom Großen Fluss in Elenvina zuviel und er schickte Kriegsknechte aus, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Doch die Räuber entkamen den ausgesandten Häschern. Sie zogen sich zurück und beschlossen, ihre Höhlen in den Bergen zu versiegeln, um irgendwann später zurückzukehren und den Schatz unter sich aufzuteilen, wenn die Gefahr gebannt und Gras über die Sache gewachsen war.

Der Anführer der Kobolde, ein gewisser *Patras Okdarn*, machte sich allerdings mit dem Schlüssel davon. Bei diesem Schlüssel handelte es sich um eine Karte, genauer um einen Lageplan der Kobold-Höhle in den Bergen und einen magischen Ring, der allein das versiegelte Tor der Kobold-Höhle öffnen konnte. Sogleich begannen die anderen Mitglieder der Kobolde, sich maßlos erzürnt auf die Fersen Okdarns zu heften. Nach langer Flucht vor seinen ehemaligen Kameraden beschloss Patras, den Schlüssel seinem Sohn zu schicken, *Eberwin Witniken*, der im Dorf Moorsend lebte.

Im Garetischen, genauer in der Grafschaft Waldstein bei Niemith an der Breite, traf Okdarn eine Elfe des Auvolkes und bat sie, seinem Sohn den Schlüssel zu überbringen. Die Elfe, *Amarandel Quelltanz*, willigte ein, wenn sie zufällig nach Moorsend käme, den Schlüssel zu überbringen. Aber irgendwann vergaß sie es, als sie dem Lied der Bäume und dem Singen des Windes lauschte – nach dem Treffen der beiden jedenfalls verliert sich die Spur Patras Okdarns. Ob er in den Tiefen des Reichsfortes verschwand, oder seine Häscher ihn fingen und erschlugen, wissen vermutlich nur die Schlangengöttin Hesinde und die Greisenmaid Ymra.

Eines Tages jedoch, vor noch gar nicht allzu langer Zeit, fiel Amarandel der Beutel Okdarns wieder in die Hand und nach nunmehr über 80 Jahren überbringt sie tatsächlich Patras' Botschaft dem Urenkel des Sohns, *Alrik Witniken*.

Im Dorf Moorsend und in der Umgebung der Baronie Kranick haben sich im Laufe der Zeit weitere Nachfahren anderer Bandenmitglieder niedergelassen, die immer noch darauf warten und hoffen, dass der Schlüssel wieder auftaucht.

Aus den Reihen dieser ehemaligen Räuber hat sich vor noch gar nicht allzu langer Zeit erneut eine kleine Räuberbande gebildet, die im Verlauf des Szenarios *Gisbert Glimmerdieck*, den Sohn des reichsten Bauern Moorsends, gefangen nimmt, als dieser versucht, einer arrangierten Hochzeit zu entkommen.

Die Flucht Gisberts und die Hochzeit bilden die zweite Ebene der Szenarienhandlung, die immer wieder mal in den Hauptplot um die Kobolde hineinfunkt und zugleich auch den Einstieg der Helden in das Szenario leistet.

ÜBER DIE AUSWAHL DER HELDEN

Explizit ungeeignet für dieses Szenario sind alle orkischen, goblinischen und echsischen Charaktere. Helden aus den ersten beiden Völkern würden sicherlich kurzerhand von den Gratenfelsen erschlagen, sollten sie ihrer habhaft werden. Achaz hingegen würden schlicht Panik auslösen – sehen Sie also davon ab, solche Figuren zuzulassen.

Zwerge und Elfen hingegen sind ohne Probleme spielbar, wenngleich elfische Figuren mit unverhohlenem Aberglauben betrachtet werden, wohingegen Zwerge ein alltäglicher Anblick sind. Südländische Charaktere können ebenfalls ohne weiteres am Spiel teilnehmen. Alle mittelreichischen oder nordländischen Charaktere sind ohne Einschränkungen für das Szenario verwendbar.

Insbesondere Krieger, Söldner, Feldscher und Marketender oder Barden, also eigentlich alle Professionen, die sich in einem Heerestross oder an einem Adelshof finden lassen, sowie alle wildniserfahrenen Professionen, wie Jäger, Späher oder Prospektoren sind gut für **Späte Post** geeignet.

Geweihten der Zwölf (insbesondere des Praios, der Travia und der Peraine) wird höchste Achtung entgegengebracht. Adlige hingegen könnten etwas hinderlich sein, weil sie es die ganze Zeit nur mit einfacher Landbevölkerung zu tun haben und die Meisterpersonen im Szenario sicherlich einigen Respekt vor solchen Figuren haben werden.

Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich. Bei der praiotischen Gesinnung der Nordmärker müssen alle Gildenmagier, die nicht der Weißen Gilde angehören, damit rechnen, einen etwas schweren Stand bei der Bevölkerung zu haben. Druiden, die im Nordmärkischen ungewöhnlich präsent sind, erfahren auch von der Bevölkerung einigen Respekt (was sich im weiteren auch auf Hexen übertragen lässt). Tierkrieger und Schamanen jedoch werden argwöhnisch beäugt und teilweise offen angefeindet.

DER EINSTIEG

DIE WASSERMÜHLE AM TOMMEL

Es wäre sehr hilfreich, wenn Sie es im Vorfeld des Szenarios einrichten könnten, dass sich die Helden irgendwo auf der Reichstraße III von Honingen nach Gratenfels befinden.

Gegen Abend erreichen die Charaktere die Stelle, wo sich der Tommel der Reichstraße III wieder nähert und gelangen an eine Wassermühle (*Iriansmühl* auf der Übersichtskarte, Seite 4). Sie sollten die Gelegenheit nutzen, hier zu übernachten, denn man ist mehr als gastfreundlich (und auch sehr geschäftstüchtig in diesem Landstrich).

So schließen die Charaktere Bekanntschaft mit dem Müller *Robak John* und seiner Tochter *Gunelda*. Der Müller ist seit fünf Jahren Witwer und hat sich ganz in seine Arbeit zurückgezogen, seit seine Frau Odrud gestorben ist. Nun führt seine resolute Tochter Haushalt und Geschäft und es hat den Anschein, als habe sie ihren Vater gut unter Kontrolle. Robak ist ein kleiner Mann, der tiefe Lachfalten um die Augen hat und dessen hellbraunes Haar wirr nach allen Seiten absteht, Gunelde hingegen hat ihre Größe, ihre honigblonden Haare und die rosigen Wangen von ihrer Mutter geerbt.

Die Baronie Kranick für den eiligen Leser

Lehnsherr: Baron Bärhardt von Kranick zum Kranichfluchs

Wappen der Baronie: aufsteigender, goldener Kranich auf grünem Grund

Einwohner: rund 2.100, etwa 30 Angroschim

Lage: gelegen im Norden der Landgrafschaft Gratenfels am Fuße des Vorderkosch, am Oberlauf des Tommel, unweit der Stadt Gratenfels

Hauptort: Tsadansgrund (225 Einwohner), Stammsitz des Barons ist Burg Kranichstein.

Weitere Ansiedlungen: Grafenfurt (190 Einwohner), Kranick (160 Einwohner), Kranichfurt (125 Einwohner), Selsengrund (120 Einwohner)

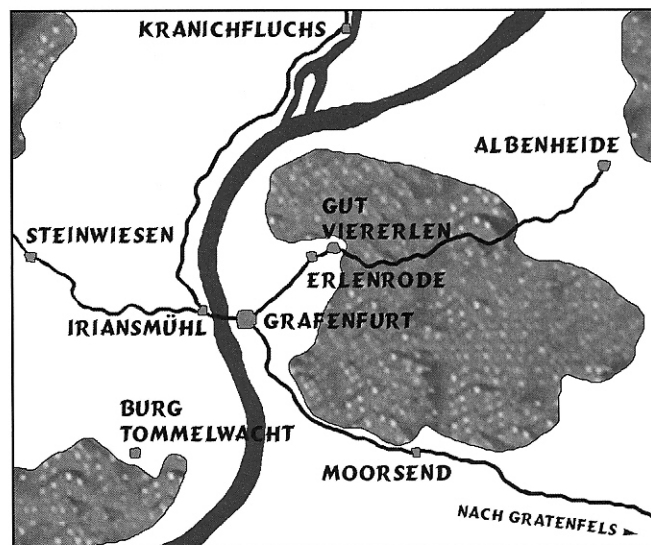
Tempel und Kapellen: Peraine (in den fünf größeren Dörfern), einige Kapellen und Schreine, Travia (Burg Kranichstein)

Burgen: Burg Kranichstein, Burg Hohenkranick; dazu Burgruinen (Tommelwacht, Vairningswall, Wegerichseck, Dunkelstein); Wehrbauten (Baldurstein, Geronseck, eigentlich nur zwei halbfertige Türme, aus Geldmangel unvollendete Burgen)

Untergeordnete Lehen: Edlengut Aelgarsfels (Edler Moiral von Aelgarsfels), Rittergut Viererlen (Ritter Thallian von Viererlen), Rittergut Harschfeld (Ritter Egilhardt von Berg j. H.), Rittergut Schwarzweiher (Ritter Yendan von Ellerbruch), Burg Hohenkranick (Ritter Basin von Hohenkranick – der griesgrämige Nordmärker vom Frühlingsturnier zu Gareth; Schlacht in den Wolken)

Wundersame Orte: Tommelfall (Feentor), Selsenquelle (Hexenplatz), Burgruine Dunkelstein (Spuk), Praioskapelle Lechminsglanz (nur einem Dutzend Leuten bekannt, zumeist Praioten, bekannter ist die Sage hierzu)

Besonderheiten: Therbûnitenkloster Lichtengrund (klein), Rugoschs Hallen ("Zwergenbinge", weitestgehend unbekannt), Erzmiene und Schwefelquelle (Stiegenthal)



ZWEITER TAG – DER ÜBERFALL

Als die Helden am nächsten Tag aufbrechen wollen, begleitet Bosper sie – offenbar hat sich in der Nacht noch alles nach seinen (und Guneldes) Wünschen gefügt; die Hochzeit scheint unter Dach und Fach und Bosper wirkt gelöst und vergnügt. Er erzählt viel (redet eigentlich die ganze Zeit unablässig) und seine Lieblingsthemen sind das Dorf Moorsend, die eigenen Verdienste um das Dorf (die er als wahre Heldentaten hinstellt) und zu guter Letzt, wie reich er doch sei.

Am frühen Mittag werden die Helden plötzlich von fünf Wegelagerern überfallen. Heimlich umkreisten sie die Helden, springen nun aus dem Dickicht des Wegrandes und greifen nach dem kurzen Zuruf: "Geld oder Leben!" an. Bosper ist nun gar nicht mehr so heldenmütig, sondern umklammert seinen Geldbeutel, geht in die Knie und beginnt jämmerlich zu schluchzen.

Gratenfeler Wegelagerer

Streitkolben: INI 9+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK N

Faust: INI 9+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+1(A) DK H

LeP 29 AuP 36 WS 6 RS 2 (Gambeson) GS 6 MR 2

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil (Bornländisch), Finte, Wuchtschlag

Neben den beiden ist ein wohlbeleibter Mann anwesend. Er stellt sich als *Bosper Glimmerdieck* vor, Großbauer aus dem Dorf Moorsend nur wenige Meilen weiter östlich. Bosper ist kein verkehrter Kerl, er hört sich jedoch gerne reden und ist davon überzeugt, dass er viel geleistet hat und die Götter dies nun mit einigem Wohlstand vergelten. Bosper ist beim Müller der Gegend, um alle Einzelheiten für die geplante Hochzeit zwischen der Müllerstochter und seinem Sohn *Gisbert* auszuhandeln.

Gestalten Sie einen schönen ruhigen Abend mit einfachen Leuten, machen sie den Helden klar, wie sehr der Müller unter der Knute seiner Tochter steht und wie erpicht diese und Glimmerdieck sind, die geplante Hochzeit schnellstmöglich zu vollziehen.

Die Helden sollten bei diesem Kampfeindeutig die Oberhand behalten und somit Bosper und seinen Geldbeutel retten. Die Wegelagerer kämpfen keinesfalls bis zum Tode, sondern ergreifen die Flucht, wenn klar wird, dass sie mit den Helden kein leichtes Spiel haben. Eine Verfolgung der Räuber jedoch scheint ob deren Ortskenntnis und Fluchtgeschwindigkeit jedoch aussichtslos.

BOSPERS DANK

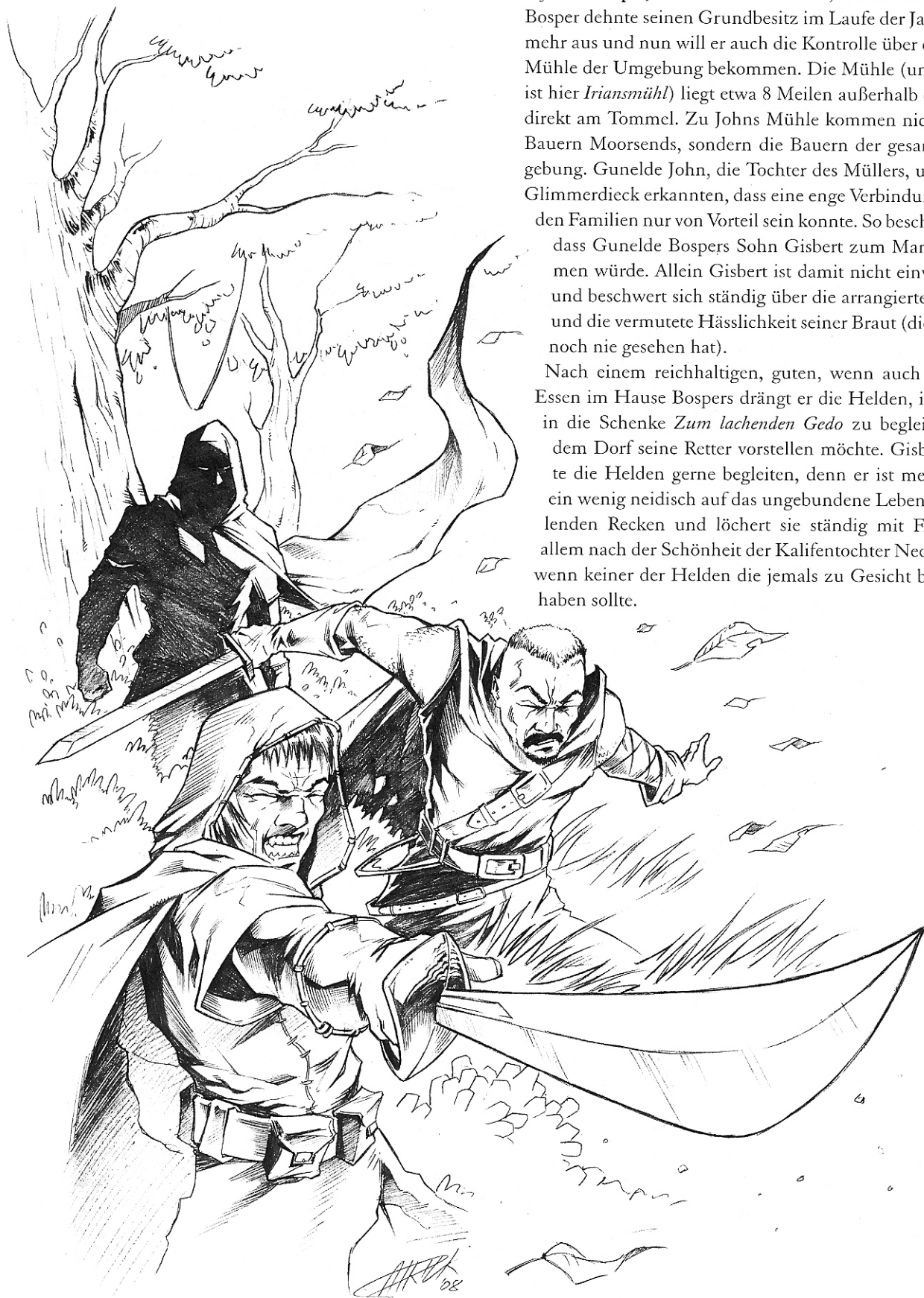
Sind die Wegelagerer vertrieben, fasst Bosper sich sehr schnell wieder und lädt die Helden (die er von nun an mit wirklich tief empfundenen Dank betrachtet und sie ständig als 'wahre Helden' tituliert) in sein Haus nach Moorsend ein, um ihnen ihre Hilfe angemessen entlohnen zu können.

Dabei erwähnt er auch das Erntedankfest, dass er als herausragende Feierlichkeit darstellt, das den Höhepunkt im Jahreslauf Moorsends markiert und am morgigen Abend begangen werden soll (das ist genauer der 3. Travia – der letzte Tag des *Fests der eingebrachten Früchte*, des höchsten Peraine-Feiertages in den Landregionen Mittel-Aventuriens).

Bosper ist tatsächlich der reichste und mächtigste Mann in Moorsend. Er lebt mit seiner Familie, seiner Frau Gissa, seinen Töchtern Larona und Nella, sowie seinem Sohn Gisbert, im größten Gut des Dorfes, das entgegen der typischen Gratenfelder Berghöfe mit ihren tief herabgezogenen Dächern ein *Garetischer Dreiseitenhof* ist (als Beispiel kann der *Tatzelwurmhof* aus **Tempel, Türme und Tavernen**, S. 14ff. dienen).

Bosper dehnte seinen Grundbesitz im Laufe der Jahre immer mehr aus und nun will er auch die Kontrolle über die einzige Mühle der Umgebung bekommen. Die Mühle (und gemeint ist hier *Iriansmühl*) liegt etwa 8 Meilen außerhalb des Dorfes direkt am Tommel. Zu Johns Mühle kommen nicht nur die Bauern Moorsends, sondern die Bauern der gesamten Umgebung. Gunelde John, die Tochter des Müllers, und Bosper Glimmerdieck erkannten, dass eine enge Verbindung der beiden Familien nur von Vorteil sein konnte. So beschlossen sie, dass Gunelde Bospers Sohn Gisbert zum Mann bekommen würde. Allein Gisbert ist damit nicht einverstanden und beschwert sich ständig über die arrangierte Hochzeit und die vermutete Hässlichkeit seiner Braut (die er jedoch noch nie gesehen hat).

Nach einem reichhaltigen, guten, wenn auch einfachen Essen im Hause Bospers drängt er die Helden, ihn abends in die Schenke *Zum lachenden Gedo* zu begleiten, da er dem Dorf seine Retter vorstellen möchte. Gisbert möchte die Helden gerne begleiten, denn er ist mehr als nur ein wenig neidisch auf das ungebundene Leben der strahlenden Recken und löchert sie ständig mit Fragen, vor allem nach der Schönheit der Kalifentochter Nedime, auch wenn keiner der Helden die jemals zu Gesicht bekommen haben sollte.



EIN VERDORBENES ERNTEDANKFEST

Das Dorf Moorsend

Einwohner: etwa 50

Herrschaft: Großbauer Bosper Glimmerdieck (hat sich eigenmächtig zum Dorfsprecher gemacht)

Anzahl der Gebäude: weniger als ein Dutzend

Tempel: Peraine-Schrein

Gasthof: *Zum lachenden Gedo*

Handwerker: Kräuterhändler und Heiler Alrik Witniken, Schmied Noting Krummau, Tischlerin Helswind Sebelgarn

Stimmung: Ein typisches Bauerndorf, in dem hart gearbeitet aber auch ausgelassen gefeiert wird. Man ist den Besuch von Fremden nicht gewohnt und betrachtet Hochgerüstete, Geweihte und Adlige voller Ehrfurcht – Zauberer hingegen voller Angst.

Die Bauern kennen viele Legenden und Sagen um die Gefahren aus den Bergen und Wäldern, vor allem über den Riesen Gedo, Kobolde und die gleichnamige Räuberbande – und erzählen sie auch bei jeder sich bietenden Gelegenheit.

Das Dorf besteht nur aus wenigen eingeschossigen Fachwerkhäusern mit Steinfundament oder massiven Blockhäusern, deren spitzgieblige Dächer mit Holzschindeln gedeckt sind. Das Dorf liegt in den ersten Ausläufern der Koschberge, das Massiv des Gebirges erhebt sich majestätisch im Nordosten hinter dem Dorf. Der vulkanische Ursprung dieser Berge und die häufigen Regenfälle machen den Boden hier äußerst fruchtbar, und so liegen die Ernteerträge stets etwas höher als anderswo im Mittelreich. Für den Landmann bleibt auch nach dem Zehnt genug für einen bescheidenen Wohlstand und der Anteil Freier ist hoch. Denn wo der Schwarzpelt eine reale Gefahr ist, konnten sich die Bauern immer schon einfacher gegen den Adel behaupten.

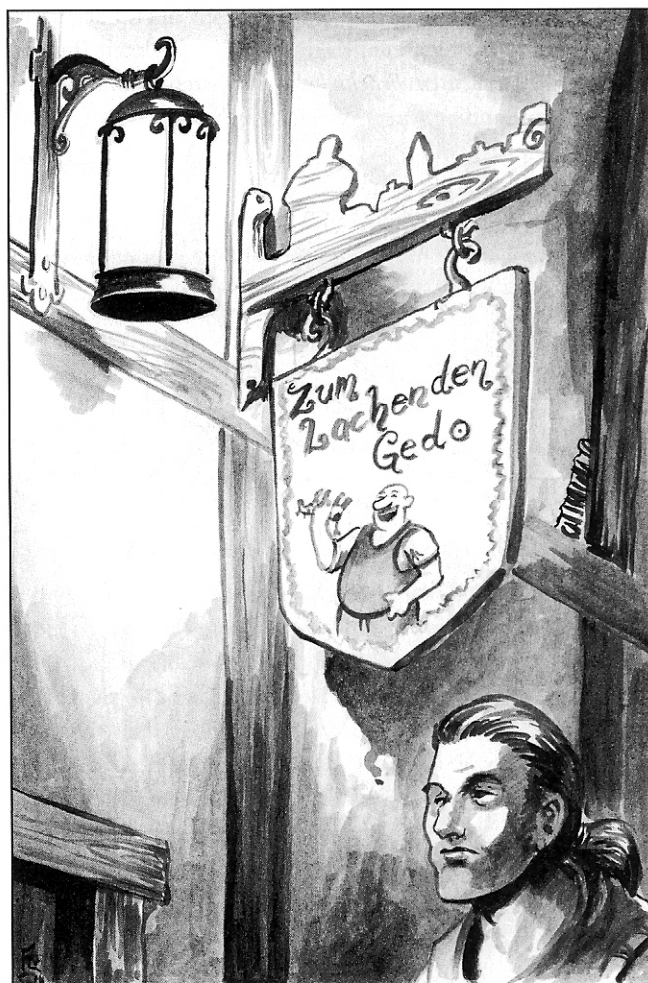
Sie können als Vorlage für Moorsend perfekt das garthische Angerdorf *Gerbaldsruh* aus **Tempel, Türme und Tavernen**, S. 8 verwenden.

Wichtige Örtlichkeiten

Schänke *Zum lachenden Gedo*: siehe unten

Peraine-Schrein: Der kleine Schrein, der nur durch reisende Geweihte betreut wird, ist mit einfachen grünen Leinenbahnen mit aufgestickten Ährensymbolen ausgehängt und an seiner Stirnwand steht eine lebensgroße Storchstatue aus braunem Stein. Davor ist eine Opfererschale mit vielerlei Kräutern zu finden. Überall sind Äpfel, Korngaben und kleine Töpfe mit Lauch zu finden.

Der Gedo-Stein: Auf dem Anger im Mittelpunkt des Dorfes steht ein großer, aufgerichteter Stein. Tatsächlich erinnert die Form des Steines an einen großen Menschen und es geht eine Sage um, dass es der versteinerte Riese Gedo sei.



EIN ABEND IM LACHENDEN GEDO

Direkt am Anger gibt es die weit und breit einzige Schänke. Sie heißt *Zum lachenden Gedo*, denn der Wirt *Jasper Gellenbrinck* glaubt felsenfest an die Wahrheit der Legende, die mit dem Stein auf dem Dorfplatz verwoben ist, und er ist überzeugt, dass Gedo tatsächlich lächle, denn er habe ja nun seine Ruhe vor den schrecklichen Kobolden.

Jasper ist ein herzenguter Wirt, der ganz allein und nur für seine Schänke lebt. Er braut gutes obergäriges Bier, das selbst Zwergen ein feines Lächeln hinter die Bärte zaubert. Da sehr wenige Reisende übers Jahr kommen, hat er keinen separaten Schlafsaal, aber er kann mit ein paar geschickten Handgriffen an der Feuerstelle in der Küche Platz für gut und gerne sechs Reisende schaffen. Er selbst lebt in einem angebauten Raum, der von der Küche abgeht.

Wie an eigentlich jedem Abend, so ist auch an diesem die Schänke gut gefüllt und es wird viel gelacht und getrunken. Zwei hübsche, dralle Mädchen aus dem Dorf gehen Jasper zur Hand und servieren, nicht ohne so manchen begehrlischen Blick eines Jungbauern zu kassieren. An manchen Stellen erzählen Bauern lebhaft Geschichten.

Im Verlaufe des Abends kommt das Gespräch erneut auf das Erntedankfest. Es ist Tradition in Moorsend, dass der reichste

DER RIESE GEDO

DIE ALTE SAGE VOM RIESEN GEDO

»Einst lebte ein kleiner Riese namens Gedo in den nahen Bergen. Er war ein sehr freundlicher Riese, nur leider ein wenig einfältig. So war er ein gefundenes Fressen für die Neckereien der Kobolde, von denen damals noch viele in den Wäldern hausten. Sie foppten ihn den ganzen Tag und als sie es wieder einmal zu weit getrieben hatten, wurde der Riese furchtbar wild und erschlug einen der Kobolde.

Doch die Kobolde waren nun ihrerseits über Gedo erzürnt und sann auf Rache. Mit ihrer Magie, die Gedo besonders fürchtete, jagten sie ihn einen ganzen Tag lang, bis der Riese erschöpft ins Gras fiel und nur noch japste.

Und in dem Keuchen hörte einer der Kobolde den ganzen Namen Gedos. So begannen die Kobolde einen Ringelreigen mit lautem Singsang um den gefallen Riesen und verwandelten Gedo in Stein. Einen lächelnden Stein wohl gemerkt, denn nunmehr braucht der einfältige Gedo ihre Neckereien nicht mehr zu ertragen.

Es heißt, dass in lauen Tsanächten noch heute Kobolde auf der Nasenspitze des Riesen saßen, mit den Beinen baumelten und ihm die Zunge herausstreckten ...«

EINE MAGISCHE ANALYSE GEDOS

Sollte ein Magier auf die Idee kommen, den Gedo-Stein zu analysieren, so können Sie sich grob an den folgenden Angaben orientieren:

ODEM ARCANUM:

- **bis zu 5 ZfP*:** Nein das ist ein ganz normaler Stein, wenngleich auch in elementarer Harmonie gewachsen

- **über 6 ZfP*:** Hm, doch, wartet mal, ganz tief drin, da weht ein Hauch von Zauberei. Völlig natürlich, so als ob hier freie Astralenergie geflossen wäre.

ANALYS (oder OCULUS + entsprechende Probe auf Sinnenschärfe):

- **bis zu 6 ZfP*:** Zauberei haben hier einst gewirkt. Doch weder Merkmal noch Repräsentation werden erkennbar.
- **7 bis 11 ZfP*:** Das Merkmal hier ist Form, das habe ich so aber noch nie gesehen.
- **über 12 ZfP*:** Form eindeutig, eine schelmenverwandte Zauberei mit einem natürlich harmonisierten erz-elementaren Wirken. Sehr chaotisch gewoben. Und da blitzt noch mehr im Hintergrund.
- **über 18 ZfP*:** Ein Wahrer Name – diese Zauberei basiert auf dem freien Fluss der Madakraft und dem Fokus eines Wahren Namens.

In Grunde genommen entspricht die Legende um Gedo also der Wahrheit – nur hat es sich bei Gedo nicht um einen Riesen gehandelt, sondern um einen übergroßen Menschen (vielleicht gar einen Trollzacker).

Jeder Versuch, die Koboldzauberei zu brechen, sollte von vorneherein an den hohen Aufschlägen scheitern (Probe auf den REVERSALIS TINARG ist um + 43 erschwert), spätestens aber am Widerstand der Dorfbevölkerung, die gut auf einen verwirrten Riesen inmitten ihres Dorfes verzichten kann (und auch nicht gerne ihre einzige Attraktion aufgeben würde).

Bauer des Dorfes, und das ist bereits seit mehreren Jahren Bosper Glimmerdieck, zum Erntedankfest seinen besten Bullen spendiert, den einer der Bauern dann ohne Hilfsmittel überwältigen muss. Ist das geschehen, wird das Tier geschlachtet und auf dem Anger zubereitet, woraufhin alle an dem folgenden Festschmaus teilhaben können. Das Fest endet mit der traditionellen Verbrennung der gedroschenen Ährenscheiden, die in eine grobe, große Storchform zusammengebunden wurden. Damit erbitten die Moorsender den Segen Peraines für das nächste Jahr.

In diesem Jahr allerdings ist es der Wunsch Bospers, dass die Ehre, gegen den Ochsen anzutreten einem der Helden zuteil wird. Das zumindest verkündet er im direkten Anschluss an seine Lobeshymne auf die Charaktere (die er im Übrigen eingeladen hat, was heißt, dass die Helden ihre Börsen für diesen Abend getrost stecken lassen können).

Der Held wird fortan mit Respekt behandelt, obwohl er sich auch einige neidische Blicke zuzieht. Damit niemand brüskiert wird, könnte der Held aber, als Ausweg aus dieser Zwickmühle, den (oder auch die) anderen Kandidaten zu einem Wettstreit herausfordern, um zu klären, wem die Ehre zuteil werden soll. Armdrücken, Ringen, Dolchwurf oder

auch ein Trinkspiel wären zu diesem Zweck gut geeignet. Lassen Sie sich von den Vorschlägen Ihrer Spieler inspirieren und gestalten sie dann einen spannenden aber auch vergnüglichen Wettstreit.

An diesem Abend sollten die Helden auch den alten Kräuterrhändler und Heiler *Alrik Witniken* kennenlernen, der ihnen zu berichten weiß, dass schon sein Urgroßvater sich als Kräuterrhändler hier niedergelassen hatte, eben jener Eberwin Witniken, dem die Elfe Amarandel den Schlüssel Patras' überbringen sollte.

DAS ERNTEDANKFEST

Für das Erntedankfest ist eigens der junge Meister der Ernte *Adelar Kätner* (Mitte 20; wirres, blondes Haar und braune Augen; trägt eine grüne Robe, einen Überwurf mit geschlitzten Ärmeln und Ährenstickerei auf der Brust) angereist, der das Fest zunächst leicht argwöhnisch beäugt, dann aber sowohl seinen Segen gibt, als auch kräftig mitfeiert.

Bosper spendiert natürlich nicht seinen besten Bullen, was einige der Bauern bemerken und verstimmt kommentieren. Wenn einer Ihrer Helden die Ehre hat, spielen Sie den Och-

EIN DORF LEBT

Sie dürfen nicht vergessen, die Dorfbewohner zum Leben zu erwecken, denn alle Bewohner haben ein eigenständiges Leben, das durch ihren meist eintönigen Tagesablauf geprägt ist. Lassen Sie sich also ruhig Grillen und Macken einfallen, an denen die Helden die einzelnen Dorfbewohner identifizieren können.

Eine knappe Liste wichtiger Moorsender finden Sie im Anhang. Zögern Sie aber keinesfalls, sich selbst weitere Einwohner auszudenken, die die Szenerie während des Festes oder auch schon während des Besuchs des Lachenden Gedo am Vorabend beleben.

senfang aus (mit vielen *Ausweichen*-, *Ringen*- und *Körperkraft*-Proben) und gestalten sie dann seinen Zug auf den Anger und die Zubereitung, während der viel obergäriges Bier fließt. Alle sind in prächtiger Stimmung.

SPÄTE POST

Kurz nach Beginn des eigentlichen Festes, tritt plötzlich eine wunderschöne Elfin in den Schein des großen Feuers, über dem der Ochse grillt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erstirbt das grölende Lachen neben Euch. Leichtfüßig und lautlos ist eine hochgewachsene Frau von vollendeter Schönheit in den Schein des Feuers getreten und wartet gerade am Rand des Lichtscheins in völliger Ruhe, während sie das Treiben regungslos und mit leicht geneigtem Haupt mustert. Die schräggestellten saphirblauen Augen und das weiche silberblonde Haar künden von ihrer Abstammung und die spitzen Ohrmuscheln schließlich bestätigen diese – die Frau gehört dem Elfenvolk an. Leicht weht ihr schilfgrüner Bauschmantel im Wind, und ihre reich und mit verwirrenden organischen Mustern bestickte Kleidung betont ihren schlanken Körper. Am Gürtel ist ein flacher Holzköcher mit eleganten Schnitzereien zu sehen, auf der anderen Seite ein leicht gebogenes und mit floralen Ornamenten verziertes Jagdschwert. In der Hand hält sie einen Elfenbogen.

Nach und nach kehrt völlige Stille ein, unterbrochen nur vom Knacken der brennenden Holzscheite und dem Brutzeln des Ochsen. Singend und kristallklar erklingt dann die Stimme der Elfin: "Sanya bha, tala! Feydha Amaranandel."

Als niemand reagiert wechselt sie ins Garethi, in dem ein liebreizend klingender Akzent mitschwingt. "Seid begrüßt, ich bin Amaranandel aus dem Auvolk und ich suche Eberwin Witniken."

Langsam erhebt sich der alte Kräuterhändler Alrik und tritt vor. Nach einem Räuspern blickt er die Elfe an und antwortet ihr: "Das war mein Urgroßvater." Die Elfin überlegt kurz, schüttelt den Kopf und winkt ihn zu sich. "Ich habe eine Botschaft für Deinen Urgroßvater. Und den Schlüssel", sagt sie und drückt dem verdutzten Witniken einen Lederbeutel in die Hand, bevor der sie zur Seite zieht.

Es ist einerlei, wie weit Sie die Gegenwart Amaranandels weiter ausbauen wollen. Sie berichtet in jedem Fall Alrik noch von Patras Okdarn und ihrem Auftrag. Mehr darüber weiß sie ohnehin nicht. Im Verlaufe des Festes, dass in der Deutung des Gänsegangs und Adelars Peraine-Segen endet, haben die Helden Gelegenheit alle wichtigen Leute des Dorfes kennen zu lernen. Kurz nach dem Segen und bevor die große Storchenpuppe entzündet werden kann, geschieht jedoch folgendes:



DAS FEUER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich schreit jemand "Feuer! Feuer! Die Felder brennen!"

Und sofort bricht auf dem Festplatz eine regelrechte Panik aus. Alles wird stehen und liegen gelassen und jeder rennt so schnell er kann zu den Feldern.

Während die Helden noch nicht so recht begreifen, was das Feuer für eine Katastrophe für das Dorf bedeuten kann, tritt Bosper an sie heran und bittet sie, einige Leute um sich zu scharen, um das Feuer zu bekämpfen, bevor es die Heuschober und Scheunen zerstört. Während die Helden mit den Löscharbeiten beschäftigt sind, verschwindet Gisbert spurlos vom Anger und ohne bei den Löscharbeiten zu helfen, was sofort zu Verdächtigungen von Seiten der Dorfbewohner führt. Selbstverständlich wird sofort auch die Elfin verdächtigt. Dann stellt sich heraus, dass auch Jasper verschwunden ist. Tatsächlich hat Jasper sofort die Verbindung vom Schlüssel zum Schatz der Kobolde gezogen und ist bei Alrik Witniken eingestiegen. Er war es auch, der das Feuer legte, um sich die Ablenkung zu verschaffen, die er brauchte, um die Botschaft zu stehlen – und so die Lage der alten Höhlenfestung der Kobolde zu erfahren und den Schlüssel zum Schatz an sich zu bringen. Mit der Karte und dem magischen Ring in seinem Besitz brach er sofort nach Norden auf, um den Schatz für sich alleine zu gewinnen.

Gisbert hat derweilen den Abend genutzt, um seiner erzwungen Hochzeit mit Gunelda John zu entfliehen. Dabei beobachtete er den Wirt Jasper, der mit gepacktem Säckel aus Alriks Haus kam, und folgte ihm bis ins Tal der Kobolde, wo er aber Jaspers Spur verlor.

Bevor die Helden irgendwem nachsetzen können, müssen sie jedoch erst einmal Moorsends Heu- und Kornvorräte vor den Flammen retten.

DAS FEUER AUF MOORSENDS FELDERN

Ziel dieses kleinen Strategiespiels ist es, die Scheunen und die Heuschober des Dorfes Moorsend vor den Flammen zu retten und so die Wintervorräte der Bauern vor der Vernichtung zu bewahren. Dabei können Sie den Ausbruchsort des Feuers selbst festlegen, je zentraler er liegt, desto mehr Schwierigkeiten werden die Helden jedoch beim Löschen haben. Das Spiel ist in Runden eingeteilt, innerhalb derer sich die Windrichtung ändern kann, sowie die Stärke des Feuers. Desweiteren können die Spieler ihre Löschrupps bewegen und das Feuer sich ausbreiten.

DAS FEUER

Das Feuer hat eine Stärke von minimal 1 bis maximal 4 Punkten. Bei Spielbeginn

wird mit dem W20/5 die Anfangsstärke festgelegt. Zu Beginn jeder Runde wird die aktuelle Stärke des Feuers bestimmt. Dazu wird mit dem W20 gewürfelt. Bei 1 bis 10 nimmt seine Stärke um einen Punkt zu, bei 11 bis 20 nimmt die Feuerstärke um einen Punkt ab. (Wenn Ihnen das zu leicht erscheint oder auch zu schwierig, können Sie die Feuerstärke auch um +2 anheben oder um -2 senken).

In jeder Runde kann ein Feuer so viele Nachbarfelder in Brand setzen, wie seine momentane Stärke beträgt. Dabei kann es nur Felder entzünden, die in der momentanen Windrichtung oder schräg dazu liegen. Niemals jedoch in die Gegenwindrichtung!

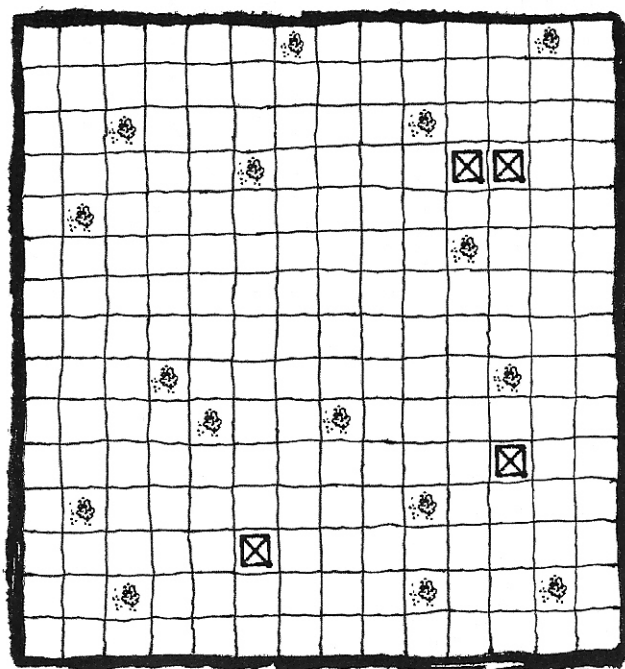
Dazu wird mit dem W20 am Anfang jeder Runde bestimmt, woher gerade die Windböen kommen: 1 bis 5 Norden, 6 bis 10 Osten, 11 bis 15 Süden und 16 bis 20 Westen.

DIE LÖSCHTRUPPS

Jeder Spieler führt zwei Löschrupps, die zu Beginn des Spiels eine Stärke von 15 haben und die in der ersten Runde außen an einer Seite des Spielfeldes stehen (das genaue Planquadrat können die Spieler auswählen). Will eine Gruppe ein Feuer austreten oder -schlagen, oder sonst wie löschen, so muss sie eine Stärkeprobe ablegen, die mit der doppelten Feuerstärke modifiziert wird (Bsp.: Runde 1: Feuerstärke 3, Löschstärke 15. Probe muss gegen 9 ($15 - (3 \times 2) = 9$) gewürfelt werden). Misslingt einer Gruppe ein Löschversuch, so sinkt ihre Stärke um 1 Punkt, gewinnt sie ihn, so steigt sie um 1 Punkt. Dabei können jedoch das Minimum von Stärke 5 und das Maximum von Stärke 15 niemals überschritten werden.

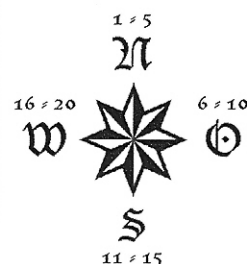
Jeder Gruppe kann sich pro Runde um ein Feld bewegen (auch diagonal), dabei aber nicht über Felder gehen, in denen Feuer wütet. Das Spiel endet, wenn das Feuer gelöscht ist oder alle Heuschober und Scheunen verbrannt sind.

Im Folgenden wird jedoch davon ausgegangen, dass die Helden die meisten der Schober und Scheunen retten konnten – oder zumindest alles Menschmögliche unternommen haben, um das Feuer einzudämmen.



 Heuschober

 Scheune



AUF JASPERS FÄHRTE

NACH DEM FEUER

Während die Helden noch auf den glühenden Feldern stehen, werden sie von Alrik Witnicken angesprochen. Von ihm können sie folgendes erfahren:

- Die Elfe Amarandel war im Auftrag seines Ururgroßvaters unterwegs, dem berüchtigten Mitglied oder gar Anführer der Räuberbande 'Die Kobolde', *Patras Okdarn*.
- Amarandel selbst war sehr verschwiegen und hat seit der Übergabe durch Patras in Niemith niemandem von der Botschaft erzählt.
- Kurz nach der Übergabe der Botschaft durch Patras in Richtung der Salamandersteine weitergezogen und kam erst jetzt (nach über achtzig Jahren!) in die Gegend, um ihr Versprechen einzulösen.
- Die Botschaft besteht aus einem alten Pergament und einem Ring, in den ein schillernder Stein eingefasst ist.
- Das Pergament handelt vom Ende der Räuberbande 'Kobolde', einem riesigen Schatz in den Bergen und enthält eine grobe Karte.

Falls die Helden mehr wissen wollen, so sagt Alrik, dass er die Botschaft bisher nur flüchtig gelesen habe und dass die Helden sie sich lieber bei ihm zu Hause selbst ansehen sollten.

DER DIEBSTAHL

Das Dorf ist relativ leer, da die meisten der Bewohner sich noch am Feuer aufhalten. So gelangen die Helden über den nun verlassen daliegenden Festplatz schließlich zu Alriks kleiner Hütte.

Der erste Raum ist sein Laden, der von Regalen mit den unterschiedlichsten Kräutern und einem langen Tresen beherrscht wird. Durch einen Vorhang gelangt man in die Küche, in der Alrik offensichtlich auch seinen Kräuterabsude und sonstigen Gebräue herstellt. In der Küche finden sich neben den normalen also auch allerlei wundersame Gerätschaften.

Der gute Alrik wird zunächst einen Kräutertee aufsetzen, der die von Rauch geschundenen Lungen beruhigen soll. Während sich die Helden erholen, sucht er in seinem Schlafzimmer die Botschaft. Bald schon schreit er erschreckt auf. Die Botschaft ist gestohlen.

Schaut ein Held unter das Bett im Schlafzimmer Witnikens, so kann er dort einen Armreif entdecken, der das Wappen einer alten albernischen Adelsfamilie zeigt (*Heraldik*-Probe +4), den er mit einer einfachen Klugheits-Probe als einen der klingenden Armreife von Jasper Gellenbrinck identifizieren kann. Auch Alrik kann diese Schlussfolgerung ziehen. Nach dieser Entdeckung ist er völlig aufgelöst, denn er hielt Jasper immer für einen guten Freund. Falls die Helden den Armreif nicht entdecken, bleibt die Identität des Diebes vorerst unbekannt, was aber auf den weiteren Spielverlauf keinen Einfluss

hat – tatsächlich kann dies sogar zu einem interessanten Verwechslungsspiel mit Gisbert führen.

Weil das Original gestohlen wurde, versucht Alrik nun, die Botschaft aus der Erinnerung zu rekonstruieren:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Tatsächlich gab es eine Räuberbande in jenen Tagen in dieser Gegend. Ihr Name war 'Die Kobolde'. Ich spreche nicht gern darüber, da, wie ich bisher nur vermutete, nun aber die Gewissheit habe, einer meiner Vorfahren, besser gesagt mein Ururgroßvater, ein Mitglied dieser Bande war.

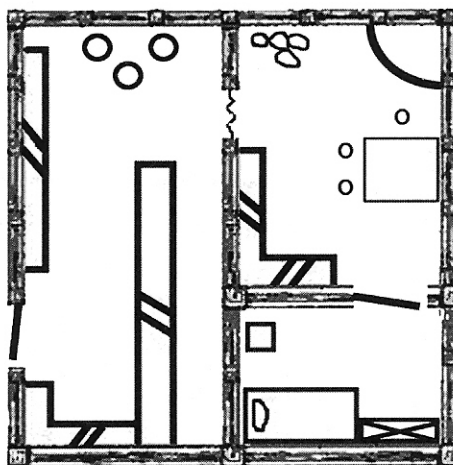
Sein Name war Patras Okdarn, wie ihr schon wisst. Sie überfielen die reichen Handelszüge, die über die Reichsstraße von Gareth nach Havena zogen, die südlich von hier verläuft. Nachdem sie sich so ein recht großes Vermögen 'erwirtschaftet' hatten, beschloss der damalige Herzog in Elenvina, ihrem Treiben ein Ende zu setzen. Tatsächlich rief ein kleiner Heerbann schließlich die Kobolde auf.

Bis hier war die Geschichte bereits hinreichend bekannt. Nun aber erfuhr ich, dass mein Vorfahre es schaffte, in die geheimen Höhlen der Bande zu flüchten. Hier bewahrten die Kobolde ihre Schätze auf. Patras, mein Vorfahr, beschloss nun zunächst aus der Gegend zu flüchten, um später wiederzukehren, wenn sich die Aufregung gelegt hatte, und die Schätze zu heben.

Zu diesem Zweck versah er die Höhlen mit einigen zusätzlichen Fallen und, da er ein sehr gebildeter Mann war, mit einem, von einem Magier geraubten Stein als Schloss, damit sich kein anderer in seiner Abwesenheit von dem Schatz bedienen würde. Er floh nach Norden.

Nun stellte sich allerdings heraus, dass noch zwei weitere Bandenmitglieder, deren Namen ich vergessen habe, den Angriff überlebten. Im Weiteren, soweit ich mich erinnere, verfolgten sie Patras bis zu seinem Lebensende. Doch kurz vorher übergab er einer Elfin, jener Amarandel Quellentanz, die Botschaft. Sie solle sie möglichst schnell seinem Sohn, meinem Ururgroßvater, Eberwin Witnicken, überbringen. Sein Sohn hatte aus Vorsicht einen anderen Namen angenommen und war in der Nähe geblieben. Er zumindest sollte den Schatz seines Vaters heben.

Wie dem auch sei, er bekam die Botschaft wohl nicht und unsere Familie hat im Laufe der Generationen die Erinnerung an ihren Vorfahren verdrängt. Wir wollten einfach normale Bürger dieses Dorfes sein."



Über Jaspers Verwicklung in die Sache möchte Alrik keine Vermutungen anstellen, er hat den Wirt immer als guten Freund betrachtet – vermutlich jedoch hat er seine Vergangenheit ebenso geheimgehalten, wie die Witnikens. Alrik hat keinerlei Ambitionen, was den Schatz anbelangt, ja er hält

ihn sogar für ein Hirngespinnst, denn wer wisse überhaupt, ob es einen Schatz gäbe. Wenn überhaupt möchte Alrik bloß verhindert haben, dass der Schatz in die Hände eines Verräters und Diebes (und damit meint er in maßloser Enttäuschung Jasper) gelangt. So wird er den Helden noch eine grobe Karte zeichnen, wie er sie aus der Botschaft in Erinnerung hat. Zudem weiß Alrik, dass Jasper kurz vor dem Ausbruch des Feuers vom Festplatz verschwand.

DIE VERFOLGUNG

Die Helden sollten die Verfolgung Jaspers möglichst noch in der Nacht beginnen. Aus der Karte sollte ersichtlich werden, dass es nur in die Wälder im Norden gehen kann.

Auf dem Dorfplatz begegnen sie dem völlig aufgelösten Bosper Glimmerdieck. Als er nach Hause kam, stellte er fest, dass sein Sohn Gisbert verschwunden war. Er habe seine sieben Sachen gepackt und sei einfach fortgezogen. Bosper bittet die Helden eindringlich, seinen Sohn zu finden und wiederzubringen. Der verzweifelte Vater bietet sich sogar an, mitzukommen. Er weiß zu berichten, dass die Kinder des Dorfes Gisbert zuletzt auf dem Weg in den Wald nördlich des Dorfes gesehen haben.

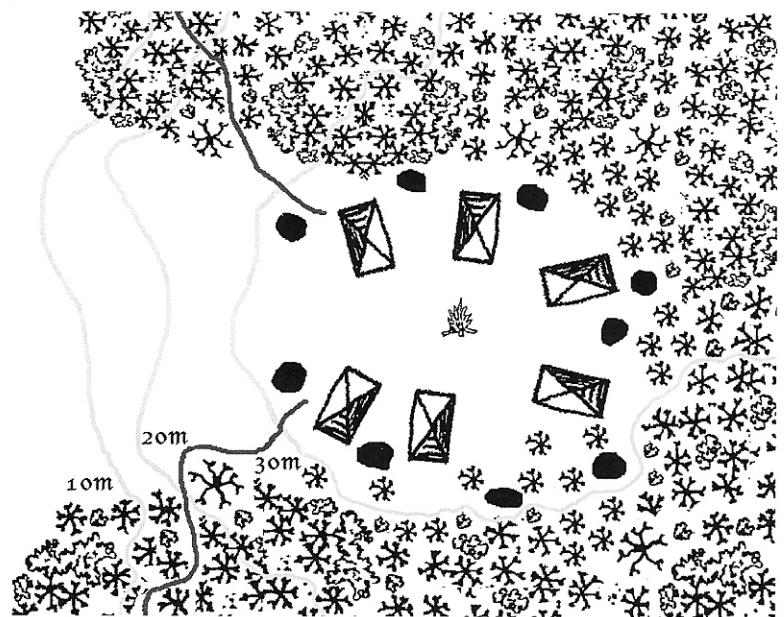
Die Helden sollten dem armen Mann versprechen, Gisbert zu suchen und den schuldgeplagten Bosper (*"... ein Göttergericht bricht über mich herein! Ich war zu hart zu Gisbert ... Hätte ich doch nur auf Gissa gehört ... ojemine, ojemine ..."*) irgendwie davon überzeugen, nicht an der Verfolgung teilzunehmen. Bosper wäre aufgrund seiner Unbeweglichkeit nicht nur eine Last bei der Verfolgung, sondern zudem auch ein überzähliger Mitwisser, was den Schatz der Kobolde angeht.

Jasper ist nach dem Diebstahl des Schlüssels den Weg nach Norden die Felder entlang gelaufen. Es ist trocken, doch mit einer *Fährtsensuche*-Probe +5 kann man die Spur des Wirts recht gut verfolgen. Ein aufmerksamer *Fährtsensucher* (+7 TaP*) bemerkt, dass es eigentlich zwei Spuren sind. Das liegt daran, dass Gisbert Jasper verfolgt, denn er sah Jasper bei seiner Flucht aus dem Hause Alriks kommen und vermutete dunkle Machenschaften. Die Spur kann einige Zeit gut verfolgt werden. Doch an einem Bach verläuft sie sich und kann in der Dunkelheit so schnell nicht wiedergefunden werden. Die Suche in der Dunkelheit scheucht nur ein paar kleine Tiere auf (wenn Sie möchten kann es hier z.B. zu einem kurzen Kampf mit

erbosten Wildschweinen kommen, deren Werte sich in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf S. 173 finden lassen). Nach dem Kampf vernehmen die Helden leise Stimmen und einen entfernten, gedämpften Lichtschein.

DIE RÄUBER

Es ist die den Helden bereits bekannte Räuberbande. Sie nahm Gisbert gefangen, als dieser Jaspers Spuren aus den Augen verloren hatte und in der Nähe ihres Lagers herumgeschlichen war. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 kann abgeschätzt werden, dass es sich um etwa zehn Räuber handelt. Mit einer weiteren *Sinnenschärfe*-Probe können die Helden feststellen, dass die Räuber Gisbert als Bospers Sohn identifiziert haben und ein Lösegeld von dem Großbauern erpressen wollen. Die Helden können den Räubern unbemerkt zum Lager folgen. Für einen offenen Kampf sollten es zu viele Räuber sein; ein klügeres Vorgehen bestünde darin, sich an das Lager anzuschleichen und Gisbert heimlich zu befreien. Um das Lager herum wurden mehrere Fallgruben ausgehoben, die die wilden Tiere des Waldes aufhalten sollen. Gewähren sie den Helden *Sinnenschärfe*- und *Gefahreninstinkt*-Proben, um die Gruben zu umgehen. Stürzt ein Held hinein, so ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe fällig, um nicht laut aufzuschreien und sich dadurch zu verraten. Anschließend muss dem Charakter von seinen Kameraden aus der Grube geholfen werden.



DER SCHATZ IM BERG

Die alte Höhlenfestung der 'Kobolde' liegt in einem abgeschiedenen Tal der Koschberge. Gisbert kann den Helden den Weg dorthin beschreiben, denn er verfolgte Jasper bis dorthin. Er kann sich auch daran erinnern, wo er die Spur verloren hat, bevor die Räuber ihn erwischten. Mit Hilfe dieser Informationen und ein wenig Ausdauer sollten die Helden das Tal finden. Nach kurzer Suche im Tal selbst bemerken sie einen

halb zugewachsener Eingang zu einem natürlichen Höhlensystem (A). Die Gänge des Systems sind allesamt natürlichen Ursprungs, unbearbeitet und selbstverständlich unbeleuchtet.

Überall in dem Höhlensystem sind, nach einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe*, Kotsuren zu entdecken. Eine *Tierkunde*-Probe identifiziert diese als Bärenkot.

GERÖLLHAUFEN (1)

An dieser Stelle ist die Decke des Gangs teilweise eingestürzt. Eine Probe auf *Klettern* (oder auch GE +3) wird beim Übersteigen des losen Geröllhaufens fällig, ansonsten gibt der Schutt unter den Füßen nach und man macht Bekanntschaft mit den spitzen und durchaus scharfen Steinen (2 SP).

LOCH IN DER DECKE (2)

An dieser Stelle findet sich ein kopfgroßes Loch in der Decke, durch das zum einen Wasser tropft und zum anderen ein feiner Lichtstrahl fällt. Obwohl von ihm eine 'überderische' Atmosphäre ausgeht, ist auch dieses Loch natürlichen Ursprungs und schon so manchem Reh zum Verhängnis geworden, wovon einige Knochen zeugen.

BÄRENHÖHLE (3)

Dies ist die Rückzugshöhle eines alten und mächtigen Höhlenbären, wie man unschwer am beißenden Geruch darin erkennen kann. Zwar kann der Bär den Helden auch schon vorher im System begegnen, hier jedoch ist die Wahrscheinlichkeit am größten. Da er die Helden für Eindringlinge in seinem Revier hält, wird er sie sofort mit lautem Brüllen angreifen.

Höhlenbär (Zoo-Botanica Aventurica, S. 73)

Tatze: INI 6+W6 AT 11 PA 6 TP 2W DK H
 Biss*: INI 6+W6 AT 12 TP 2W+4 DK H
 LeP 70 AuP 30 WS 10 RS 3 MR 4/6 GS 8 GW 11

Besondere Kampffregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 4), großer Gegner, Gelände (Höhle)

*Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

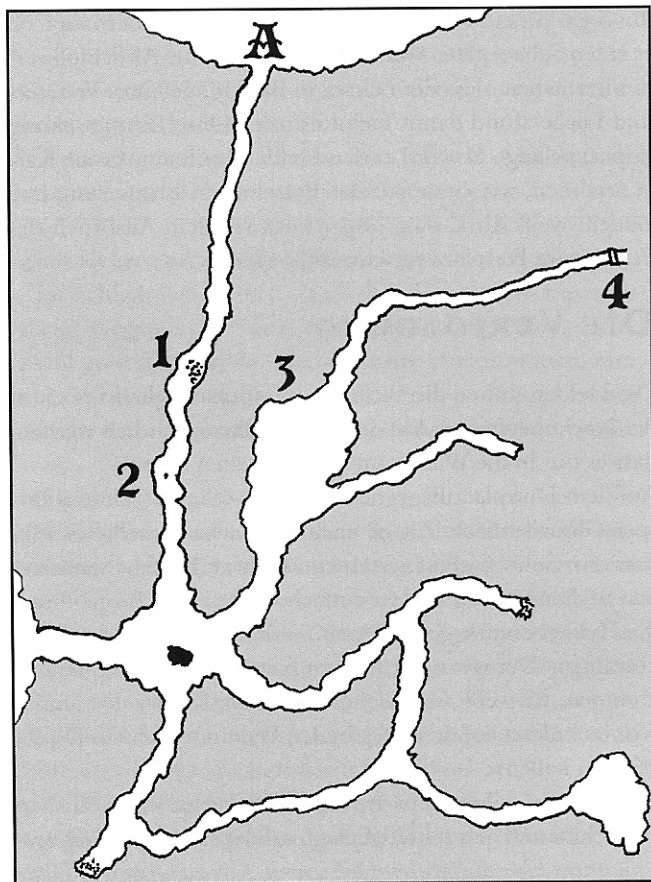
STEINTÜR (4)

Am Ende eines langgezogenen Ganges finden die Helden schließlich eine mächtige Tür aus Stein, die offen steht. Auch der Stein des Magiers kann von den Helden leicht identifiziert werden – einem Magier werden angesichts dieses Juwels sicherlich die Augen übergehen.

Proben auf *Bergbau* oder *Gesteinskunde* / *Baukunst* +5 oder *Steinmetz* +7 verraten den Helden, dass sich der Berg offenbar in den Jahren bewegt hat und der Rahmen der Tür dadurch verzogen wurde. Die Tür ist verklemmt und kann nun nicht mehr geschlossen werden.

Hinter der Tür findet sich ein Stollen, der sich zur Decke hin verjüngt und mit mächtigen Holzstempeln abgestützt wird. Auch diese Stempel haben schon bessere Zeiten gesehen: Sie wirken vermodert und morsch, einige sind unter der Last des Gesteins schon vor Jahren geborsten. Weisen Sie die Helden immer wieder mal auf unheimliche Geräusche aus dem Fels hin, damit ihnen klar wird, dass es hier bei weitem nicht wirklich sicher ist.

Auch die Stollen sind unbeleuchtet, aber im Staub auf dem Boden lassen sich Jaspers Fußspuren ausmachen.



STOLLEN (5)

Der Stollen führt etwas abschüssig nach unten und macht dann einen abrupten Knick, bevor er in einem Blindgang endet. Der Stollen ist etwa 1,5 Schritt breit und etwas über 2 Schritt hoch.

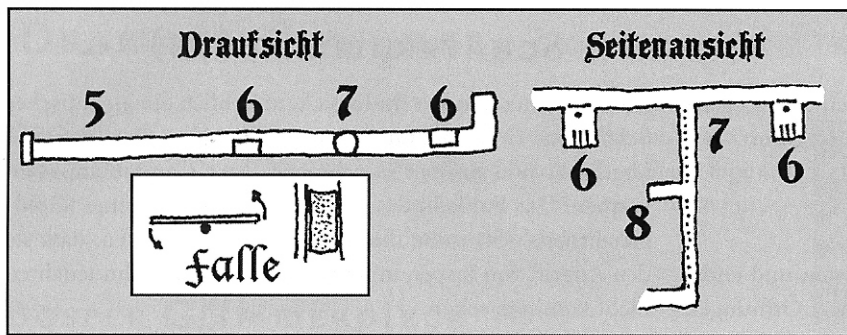
FALLEN (6)

Fein mit Staub und Schotter bedeckt, haben die 'Kobolde' in dem Stollen zwei Fallengruben angelegt. Es gibt einen festen Rand von etwa 15 Fingern Breite. Der Rest des Gangstücks ist jedoch eine Schwingklappe, die nach unten nachgibt, wenn jemand darauf tritt. Die Folge ist ein Sturz in eine 4 Schritt tiefe Grube, deren Boden über und über mit angespitzten Holzpfählen bedeckt ist. Die Pfähle sind glücklicherweise ebenfalls verrottet, daher sind in diesem Fall nur 4W6 SP Sturzschaden fällig (es gelten die Verminderungsregeln aus *Wege des Schwerts*, S. 144).

Die Fallen können nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 (*Gefahreninstinkt* +3) entdeckt werden (bedingt durch Staub und schlechte Lichtverhältnisse). Mittels einer *Körperbeherrschungs*-Probe +4 kann sich ein Held retten und erleidet dann nur 2 SP.

SCHACHT (7)

Der runde Schacht hat einen Durchmesser von etwa 2 Schritt und eisernen Trittsprossen führen etwa 16 Schritt in die Tiefe. Auch die Trittsprossen sind eine Falle. Jede dritte Sprosse ist angesägt, so dass sie abbricht, wenn sie zu stark belastet wird. Nur eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 kann das Übelste zu



HÖHLENSSEE (II)

Wenn die Helden den See in Augenschein nehmen, können sie im Schein ihrer Fackeln einen Tunnelleingang an der Höhlenwand erkennen, der unterhalb des Wasserspiegels liegt. Zudem können die Helden erstmals Kringel und Wellen im See ausmachen und schnell auch einige Schatten erkennen. Der See wird von 2W20+20 Wasserratten bewohnt, alles in allem nicht

sehr angenehm. Jedoch scheint der einzige Weg, der weiter führt der natürliche Tunnel im See zu sein, den man jedoch nur tauchend erreichen kann.

verhindern helfen, ansonsten wird Sturzschaden (Wege des Schwerts, S. 144) fällig.

ZWISCHENHALT (8)

In der Mitte des Schachts ist ein enger Zwischenhalt angelegt, falls ein 'Kobold' einem anderen Platz machen wollte.

STOLLEN (9)

Der Schacht endet wiederum in einem Stollen, der, ebenfalls leicht abschüssig verlaufend, schließlich in einer riesigen Tropfsteinhöhle endet.

TROPFSTEINHÖHLE (10)

Der Stollen eröffnet sich in eine riesige Tropfsteinhöhle, deren Boden viele unterschiedliche Niveaus besitzt und in der Stalagmiten und Stalagiten die Sicht massiv erschweren. Der östliche Teil der Höhle wird durch einen See gebildet, dessen klares Wasser wie ein Spiegel daliegt.

Wenn die Helden die Höhle betreten, können sie einen Lichtschein wahrnehmen. Dieser Lichtschein kommt von einer Fackel, die Jasper hält, der vor dem See steht und zu überlegen scheint, was er tun soll. Auch wenn die Helden sich anschleichen, wird Jasper sie bemerken (er besitzt *Gefahreninstinkt*), sofort löscht er die Fackel im See und springt hinter einigen Stalagmiten davon – schnell ist er verschwunden.

Wasserratten (ähnlich Sumpfratten, Zoo-Botanica Aventurica, S. 155)

Biss*: INI 9+2W6 AT 5 PA 0 TP 1W-3* DK H

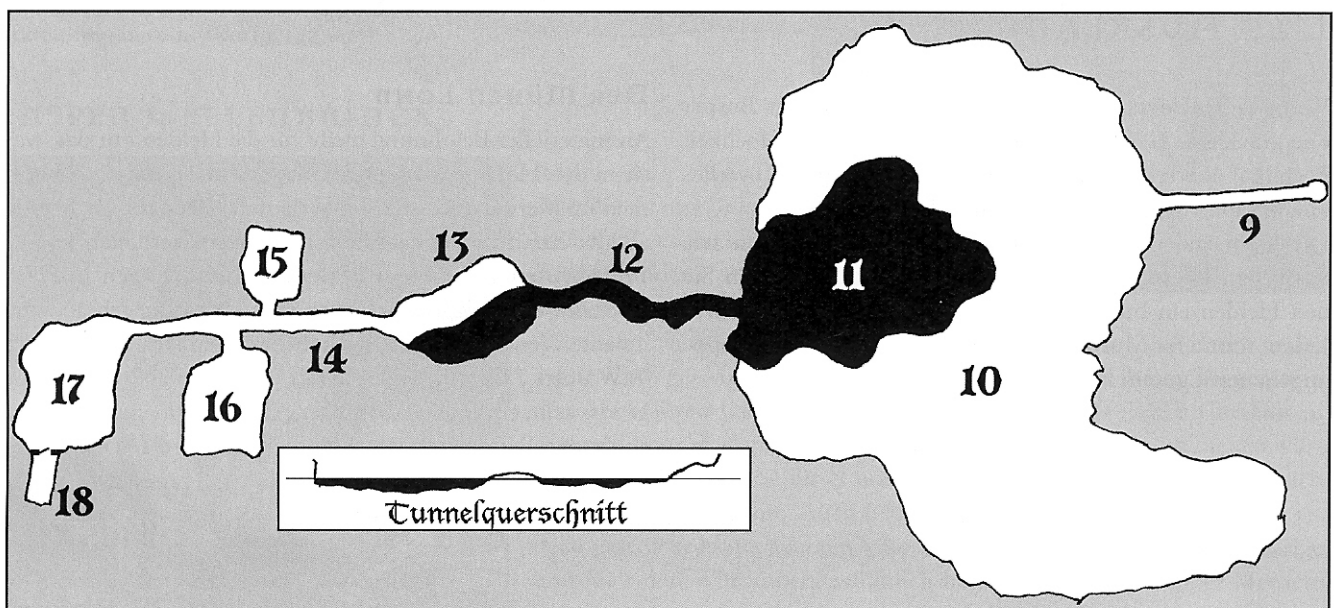
LeP 4 AuP 20 RS 1 MR 0 GS 4 GW 1

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

*) Wenn man durch einen Rattenbiss mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5% Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtenfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Tollwut (16-18), Jahresfieber (19-20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO Probe ab.

NATÜRLICHER TUNNEL (12)

Um in die eigentliche Festung der Kobolde zu gelangen muss man durch den See in ihrer Mitte tauchen. Auf dem Plan finden Sie einen Querschnitt des Tunnels, in seiner Mitte gibt es eine kleine Erhebung, auf der die Helden Luft holen können. Auch hier sind die Helden noch nicht vor den Wasserratten sicher (s.o.).



TROPFSTEINHÖHLE (13)

Bei dieser Höhle handelt es sich um eine kleinere Ausgabe der ersten Tropfsteinhöhle, aus der ein Stollen wegführt.

STOLLEN (14)

Dieser Stollen führt fast waagrecht nach Westen und endet in einem großen Saal. In seiner Mitte sind zwei Öffnungen zu sehen, die ebenfalls in zwei Räume führen. Der Stollen ist etwa 1,5 Schritt breit und etwas über 2 Schritt hoch.

SCHLAFSÄLE (15 UND 16)

Hier haben einstmals die Kobolde gelebt. Davon zeugen noch einige Bettkästen und Truhen. Alle Holz-, Leder- oder Stoffgegenstände sind durch die Feuchtigkeit und durch die Ratten, deren Kot hier überall herumliegt, völlig nutzlos und verrottet.

GROßER SAAL (17)

Hier haben sich die Kobolde meistens aufgehalten, davon zeugen Kritzeleien in den Wänden, eine große Feuerstelle und verrottete Bänke, Tische und Stühle. Alle Fässer, Körbe und Truhen sind durch die Ratten angenagt und ansonsten durch Satinavs Hörner arg in Mitleidenschaft gezogen worden.

In der Südwand fällt schließlich eine geschickt gemauerte und verfugte Mauer auf, die durch eine eisenverstärkte massive Holztür verschlossen ist. Hier war Satinav offenbar einsichtig, denn das Wasser, das die Tür über die Jahre aufgesogen hat, war derart mit Mineralien gesättigt, dass sie heute wie ein einziger Stein zu behandeln ist. Wider Erwarten lässt sich das Schloss aus feinstem Zwergenstein aber noch betätigen (Probe *Schlösser knacken* +5). Danach kann man die Tür mit insgesamt 17 KK-Punkten mühsam aufziehen.

DER AUSKLANG

Wenn die Helden Gisbert nach Hause bringen ist Bosper überglücklich. Garantiert wird er es sich mit der Hochzeit noch mal überlegen, denn der Schock, seinen Sohn zu verlieren, hat ihn von seiner Selbstsucht befreit.

Die Moorsender richten ein Fest zu Ehren der Helden aus, das ihrem Erntedankfest in nichts nachsteht. Schildern Sie den Helden ein buntes, ausgelassenes Fest mit reichlichem Essen, munterer Musik (man hat eigens eine Gauklertruppe angeheuert), gutem Bier und Brannt.

DIE SCHATZKAMMER (18)

Im der Schatzkammer findet sich tatsächlich ein gigantischer Schatz aus Gold, Schmuck und Waffen, den Sie sich selbst überlegen und an den Geschmack Ihrer Gruppe anpassen können. Das Funkeln des Goldes und der Edelsteine (Goldgier-Proben –5!) sollte die Helden soweit ablenken, dass sie den Angriff von Jasper, in dessen Gesicht der Wahn leuchtet, nicht kommen sehen.

Der wahnsinnige Jasper

Kusliker Säbel: INI 9+W6 AT 12 PA 9 TP 1W+3 DK N

LeP 26 AuP 28 WS 6 RS 1 (derbe Kleidung) MR 3 GS 6

Manöver: Finte, Wuchtschlag

FINALE UNTER DEM BERG

Noch während sich die Helden des völlig irrsinnig kichernden und schreienden Jaspers zu erwehren versuchen, ertönt plötzlich ein lautes Grollen. Große Risse tun sich in der Decke auf, kleine Felsstücke lösen sich daraus und Staub rieselt herab. Dann beginnt der Boden zu beben und zu wackeln, Teile davon senken sich urplötzlich um Handbreite.

Nicht nur bergkundige Helden können sofort erkennen, dass die Höhle bald völlig einstürzen wird. Schnell müssen sich die Helden für wenige, kleine Stücke des Schatzes entscheiden, bevor alles über ihnen zusammenstürzt. Anschließend sollten sie zusehen, dass sie Land gewinnen. Denn tatsächlich holt sich der Berg die gesamte Festung der 'Kobolde' zurück.

Gestalten sie eine atemlose Flucht mit wenigen Preziosen, die darin gipfelt, dass sich die Helden gerade so in Sicherheit bringen können. Was indessen aus dem wahnsinnigen Jasper wird, bleibt ungewiss. Vielleicht haben die Helden ihn bereits erschlagen, vielleicht ist er auch verschüttet worden – sein genaues Schicksal sei vertrauensvoll in Ihre kundigen Hände gelegt.

DER MÜHEN LOHN

An materieller Belohnung bleibt für die Helden nur das, was sie in den Höhlen erbeuten konnten, und dass liegt vollkommen im Meisterermessen. Im Verlauf des Szenarios haben sie allerlei Erfahrungen sammeln können und erhalten jeweils **150 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Führersuchen* und *Kriegskunst*, sowie anderen häufig gebrauchten Talenten (entsprechende Spezialisierungen kosten, wenn der TaW unter 7 liegt, nur die Hälfte). Vor allem aber können sie gewiss sein, ein echtes Abenteuer erlebt zu haben und gleichzeitig den Bauern von Moorsend einen guten Dienst erwiesen zu haben.

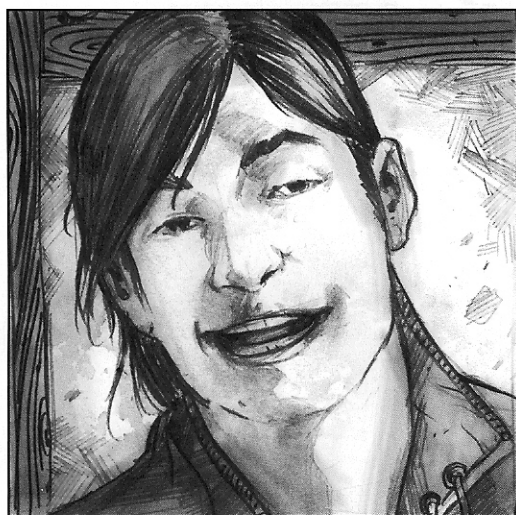
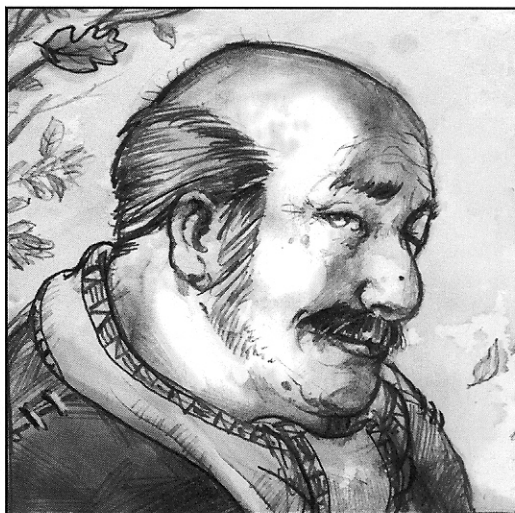
DRAMATIS PERSONAE

Hier finden Sie die wichtigsten bereits ausgearbeiteten Personen aus dem Dorf. Es bietet sich an, dass Sie nach eigenen Vorlieben weitere Figuren erstellen und mit Namen versehen, so dass Ihre Helden tatsächlich ein lebendiges Umfeld haben, dass Sie gut darstellen können.

BOSPER GLIMMERDIECK

Der Sechzigjährige, dessen Körperfülle von seinem Wohlstand zeugt, ist ein guter Geschäftsmann und ein Bauer mit glücklichem Händchen. Bosper redet gerne viel (und dabei am liebsten über sich selbst), ist aber dennoch meistens ein umgänglicher Kerl, dessen Halbglatze häufig glänzt, wenn er sich mal wieder in Rage geredet hat. Bosper kümmert sich liebevoll um seine Familie und ist nur zu seinem jüngsten Sohn Gisbert streng, wobei er das Beste für seinen Sohn will – und die arrangierte Hochzeit scheint

in seinen Augen genau das zu sein. Bosper wird jedoch erkennen, dass er sich verrannt hat und tatsächlich sein eigenes Wohl mehr im Auge hatte, als das seines Sohnes.



GISBERT GLIMMERDIECK

Der siebzehnjährige Gisbert träumt davon, Aventurien zu bereisen, denn er ist in seinem Leben noch nicht über die Grenzen Kranicks hinausgekommen. Die vielen Geschichten, die die Bauern sich an den Abenden erzählen, haben in ihm den Wunsch geweckt, als Barde weitere Sagen zu sammeln, ein heißblütiges tulamidisches Mädchen für sich zu gewinnen und dann wieder nach Moorsend zurückzukehren.

Der schwarzhaarige Gisbert hat ein hübsches Gesicht, neigt aber wie sein Vater zu einem stämmigen Körperbau und ist im Umgang mit Waffen ziemlich ungeschickt.

ALRIK WITPIKEN

Der Apothekarius ist der Enkel eines Mitglieds der 'Kobolde' und hat in Albenhus sein Handwerk erlernt. Der bereits mit 40 Jahren ergraute Alrik ist ein ruhiger und freundlicher Mann, dem seine Familienvergangenheit peinlich ist und der sich bemüht, durch Güte und Hilfsbereitschaft die Verfehlungen seiner Vorfahren zu sühnen.

JASPER GELLEBRINCK



Jasper ist ebenfalls der Nachfahre eines 'Kobolds', auch seine Familie änderte ihren Namen. Jasper jedoch

steht noch heute in der Tradition seiner Vorfahren. Sein Großvater war der ärgste Verfolger von Patras Okdarn, und nachdem es ihm gelungen war, den Nachfahren Okdrans ausfindig zu machen, ließ er sich ebenfalls in Moorsend nieder, darauf wartend, dass eines Tages Patras auftauchen würde, und man so den Schlüssel und damit den Schatz der Kobolde für sich selbst gewinnen könnte. Auch heute noch ist dies Jaspers Ziel, dass er jedoch geschickt hinter Herzensgüte zu verbergen weiß. Der braunhaarige und für einen Wirt außergewöhnlich hagere Jasper ist ein eitler Mensch, der seine Arme mit vielen Armreifen und -bändern behängt hat, so dass es stets leise klimpert, wenn er irgendwo auftaucht.



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unterge-
gangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit
Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit
ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen,
um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

SPÄTE POST

VON TIM NICLAS SCHEFFLER
UND DANIEL SIMON RICHTER

Die Helden werden von einem reichen Bauern in ein kleines Dorf unweit des
Tommel eingeladen, um als Ehrengäste am Erntedankfest teilzunehmen. Man
erzählt sich unheimliche Geschichten in dieser Gegend, von versteinerten Riesen, von
Kobolden und einer alten Räuberbande, deren Schatz noch heute in den Schluchten
des Kosch verborgen liegen soll.

Nachdem eine geheimnisvolle, wunderschöne Auelfe einen Brief in das Dorf bringt,
überschlagen sich die Ereignisse. Wer hat das Feuer gelegt, das die Ernte zu vernichten
droht? Und wohin ist der Sohn des Gastgebers der Helden verschwunden? All das
gilt es für die Helden zu erfahren und wer weiß, vielleicht lockt ja auch das Gold der
Kobolde.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie nur das Basisregelwerk *Das Schwarze Auge*; dieses Buch enthält alle weiteren
Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis des
Bandes *Am Großen Fluß* kann hilfreich sein, um den Hintergrund besser zu verstehen.

Mephisto



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 13

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
NIEDRIG / NIEDRIG

ERFAHRUNG

(HELDEN)
NIEDRIG

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT

NORDMARKEN,
ZU BELIEBIGER ZEIT

