

Das Schwarze Auge

DER TURM
IM NEBELMOOR

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



DER TURM IM NEBELMOOR

Der Weg ins Abenteuer

Dieses Heft solltest du nur lesen, wenn du die Rolle des Spielers übernommen hast! Außerdem sollte eure Gruppe zumindest das Gruppenabenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann* gespielt haben. Falls ihr den Spielleiter zwischen dem ersten und diesem Abenteuer wechseln wollt, sollte nur der Spielleiter für dieses Abenteuer den nachfolgenden Text lesen.



Willkommen beim zweiten Abenteuer der Einsteigerbox **Das Geheimnis des Drachenritters!** Wenn im ersten Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann** alles gut gegangen ist, dann konnten deine Helden die entführte Edle *Eldora von Wolfspfort* befreien und damit den wichtigsten Teil ihres Auftrags erledigen. Die Wiederbeschaffung des übergebenen Lösegelds gelang aber noch nicht, denn einer der Räuber konnte mit dem Gold fliehen, begleitet von einem geheimnisvollen Ork mit blauschimmerndem Fell, der bei den Räubern war. Deine Helden werden nun vermutlich vor einem Dilemma stehen: Einerseits wollen sie sicher den flüchtigen Schurken

nachsetzen, andererseits müssen sie auch die gerettete Edle und den überlebenden gräflichen Soldaten in Sicherheit bringen und möglicherweise einige gefangene Schurken der Obrigkeit übergeben.

Aber keine Sorge, das Abenteuer wird dir Argumente an die Hand geben, mit denen du den Spielern vermitteln kannst, dass eine längere Aufteilung der Gruppe in diesem Fall nicht sinnvoll

ist. Und eure Helden werden selbstverständlich Gelegenheit bekommen, die flüchtigen Räuber weiter zu verfolgen.

Das vorliegende Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** bietet den Helden mehr Freiheiten als das Einführungsabenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann**. Für dich als Spielleiter bedeutet das, dass du dich mit der Handlung des Abenteuers vertraut machen solltest, bevor ihr euch zum Spielen zusammensetzt. Aber keine Sorge: Um zu wissen, was auf dich und die Helden zukommt, musst du nicht gleich dieses ganze Heft lesen! Das Abenteuer ist nur der erste Teil des Heftes und endet auf Seite 40. Beim Lesen des Abenteuers kann es sinnvoll sein, wenn du dir ein paar Notizen als Gedächtnisstütze machst. Auf jeden Fall wirst du bei vielen Szenen freier entscheiden und womöglich häufiger improvisieren müssen, als dies beim ersten Abenteuer der Fall war.

Bevor es weitergeht

Bevor ihr mit eurem zweiten Abenteuer startet, solltet ihr euch gemeinsam noch einmal die Heldenbögen ansehen, euch über die Regeln unterhalten, die ihr bereits kennengelernt habt, und Verständnisfragen klären. Folgende Regeln kennt ihr bereits aus dem Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann**:

- Eigenschaften, 1W20-Probe
- Fertigkeiten, Zauber, 3W20-Probe
- Einsatz von Schicksalspunkten:
 - Erster im Kampf
 - Probe wiederholen
 - Schadenswurf wiederholen
 - Verteidigung
- Astralpunkte, Lebenspunkte
- Kampf:
 - Runden
 - INI: INI-Basiswert+1W6
 - AT: 1W20-Probe
 - PA: 1W20-Probe
 - AW: 1W20-Probe
 - FK: 1W20-Probe
 - TP: je nach Waffe, 1W6 oder 2W6, jeweils + Modifikator
 - RS: Schutz durch getragene Rüstung
 - SP: TP – RS = SP
 - Kampfsonderfertigkeiten (z. B. Finte, Präziser Schuss/Wurf, Wuchtschlag, Verteidigungshaltung)

Wenn du nicht mehr sicher bist, wie etwas genau funktioniert, kannst du im Abenteuer **Die Räuber vom**



Dunkeltann noch einmal zu der entsprechenden Stelle blättern. Ebenso kannst du in den **Spielregeln** nachschlagen, die der Box beiliegen und in denen auch alle Regeln noch einmal erklärt werden. Dort finden sich darüber hinaus noch weitere Anmerkungen und vertiefende Regeln. Auf den Heldenbögen sind ebenfalls kurze Erläuterungen der wichtigsten Regelbegriffe zu finden. Wenn euch bestimmte Regeln im Moment noch zu kompliziert erscheinen, dann lasst sie zunächst einfach weg. Denn: **Es ist euer Spiel, ihr sollt Spaß damit haben!**

Falls ihr nach dem Spielen des ersten Abenteuers Lust bekommen habt, mehr über Aventurien und die Grafschaft Heldentrutz – jene Region, in der die Abenteuer um **Das Geheimnis des Drachenritters** spielen – zu erfahren, dann könnt ihr vor diesem Abenteuer auch einen Blick in das Heft **Die Grafschaft Heldentrutz** werfen.

Aufbau des Abenteuers

Um dir einen Überblick darüber zu verschaffen, was die Helden in diesem Abenteuer erwartet, bekommst du als Meister zu Beginn eine Übersicht über dessen Aufbau. Dazu werden dir die wichtigsten Personen in diesem Abenteuer näher vorgestellt: der Geldbote *Thimorn Riemenschneider* und der Ork *Blaufell*. Das Abenteuer selbst besteht dann aus einzelnen Abschnitten, die nach dem Überblick beschrieben werden. Die möglichen Geschehnisse eines Abenteuers finden im Normalfall nacheinander statt, und die verschiedenen Abschnitte beschreiben jeweils einen Schauplatz, an dem ein Teil der Geschichte weitergesponnen wird. Du findest in jedem Abschnitt alle nötigen Detailinformationen, um die Beschreibungen als Meister mit deinen Spielern umsetzen zu können.

In der Regel legen Abenteuer wie dieses nicht alle Einzelschritte der Helden im Detail fest, denn für die Spieler besteht ein wesentlicher Teil des Spielspaßes darin, die eigenen Ideen im Spiel umzusetzen und frei zu entscheiden. Daher ist es für den Autor eines Abenteuers und auch für den Meister unmöglich, alle möglichen Einfälle der Spieler vorausszusehen. So kann der Abenteuerablauf im Detail schnell ganz anders aussehen, als du ihn dir beim Durchlesen vorgestellt hast. Doch keine Panik! Der Überblick über das Abenteuer bietet dir einen roten Faden für die Handlung, der aber nicht so strikt ist, dass die Spieler nicht hier und da von ihm abweichen können. Meistens ist es nicht schwer, die Spieler mit dem einen oder anderen Wink mit dem Zaunpfahl wieder zurück zur eigentlichen Handlung des Abenteuers zu locken. Und wenn du mit dem Inhalt des Abenteuers vertraut bist, wird es dir auch nicht schwerfallen, auf kreative Einfälle deiner Spieler, die vom Autor des Abenteuers nicht vorhergesehen wurden, spontan zu reagieren und den Gang der Ereignisse anzupassen.

Zusätzlich zur Handlungsübersicht findest du im Weiteren auch eine Beschreibung der beiden Hauptschurken dieses Abenteuers (siehe Seite 9), denen die Helden auf den Fersen sind. Wie die Geflohenen aussehen, haben die Helden am Ende des ersten Abenteuers **Die Räuber vom Dunkeltann** selbst gesehen, woran du die Helden

direkt zu Beginn dieses Abenteuers erinnern kannst. Am Ende werden die Helden mit Thimorn nur einem von beiden direkt gegenüberzutreten, doch bei dessen Verfolgung möchten die Helden sicher die Leute, denen sie begegnen, nach den beiden Schurken und ihrem Verbleib fragen, beispielsweise indem sie deren Aussehen schildern. Du als Meister kannst dir dann selbst überlegen, wie die beiden aufgetreten sind und auf die Befragten gewirkt haben, und damit die Antworten festlegen, welche die Helden erhalten.

Textstruktur

Das vorliegende Abenteuer ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt weist dabei verschiedene Texte auf, die dir als Spielleiter helfen, die Übersicht zu bewahren. Viele Texte sind dabei jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet, damit du sofort erkennen kannst, um was für eine Art von Text es sich handelt. Die verschiedenen Textarten und ihre Symbole wollen wir dir an dieser Stelle kurz vorstellen.

Im Gegensatz zu **Die Räuber vom Dunkeltann** wirst du aber weniger Handlungsanweisungen in diesem Abenteuer vorfinden. Du wirst deutlich mehr selbst entscheiden müssen.



Diese Texte geben dir als Spielleiter eine direkte Handlungsanweisung, die du befolgen solltest. Sie werden üblicherweise nach dem Vorlesetext relevant und folgen auf diesen.

Diese Informationen darfst du den Spielern teilweise mitteilen, dies ist jeweils angegeben.



Dieses Symbol weist dich auf Meisterinformationen hin. Meisterinformationen sind geheime Informationen, die nur für dich als Spielleiter gedacht sind. Sie sind für die Helden zunächst unbekannt, aber unter Umständen kannst du ihnen nach bestimmten Handlungen diese Informationen zugänglich machen. Diese Art von Text steht in *Der Turm im Nebelmoor* oft in einem grau unterlegten Kasten, aber nicht immer.

Diese Informationen darfst du den Spielern zunächst nicht mitteilen.

An einigen Stellen des Abenteuers gibt es Anmerkungen zu Proben und ihren jeweiligen Auswirkungen, wenn sie ge- oder misslungen sind.

✓ **Gelungen:** ...

✗ **Misslungen:** ...

Lies den Spielern entsprechend des Ausgangs der Probe den jeweiligen Textabschnitt vor.

Bevor ein Kampf beginnt, erhältst du hier Informationen über besondere Kampfsituationen und Angaben dazu, unter welchen Bedingungen er endet.



Diese Informationen solltest du den Spielern nicht vorlesen.

Kästen, die so aussehen, werden Wertekästen genannt. In ihnen werden die wichtigsten Werte von Gegnern zusammengefasst.



Du kannst diese Informationen den Spielern vorlesen, oder aber auch für dich behalten.

Wenn ein Text mit **Zum Vorlesen oder Nacherzählen** beginnt, dann kannst du ihn deinen Mitspielern vorlesen oder ihnen den Inhalt in deinen eigenen Worten wiedergeben. Anfang und Ende solcher Texte sind immer mit Zierbalken versehen, damit du nicht versehentlich zu viel vorliest.



Lies diese Informationen den Spielern vor.



Eine andere Art von Texten, die du deinen Mitspielern auf jeden Fall vorlesen solltest, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Diese Texte werden bis zu ihrem Ende von einer Zierleiste begleitet. Es handelt sich hierbei um Regelerklärungen. Wenn die linksstehende Zierleiste endet, hast du das Ende des Vorlesetextes erreicht. So weißt du immer ganz genau, welchen Text du vorlesen kannst und wo dieser endet.

Lies diese Informationen den Spielern vor, falls ihr mit der jeweiligen Regel noch nicht vertraut seid.

Stößt du auf dieses Symbol, bist du bei einem Beispiel für einen Regelmechanismus gelandet. Er befindet sich meist hinter einer Regelerklärung.



Lies diese Informationen den Spielern vor, falls ihr mit der jeweiligen Regel noch nicht vertraut seid.

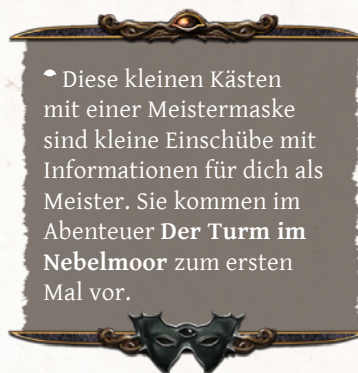
Diese Informationen kannst du den Spielern vorlesen, um eine Regel anhand eines Beispiels zu verdeutlichen.

Wenn du auf ein solches Symbol stößt, dann handelt es sich um zusätzliche Hintergrundinformationen. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht unbedingt notwendig und du kannst sie auch ignorieren. Sie dienen jedoch dazu, die Spielwelt lebendiger zu gestalten.



Du kannst diese Informationen den Spielern vorlesen oder nacherzählen, es ist jedoch nicht notwendig.

• Diese kleinen Kästen mit einer Meistermaske sind kleine Einschübe mit Informationen für dich als Meister. Sie kommen im Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** zum ersten Mal vor.



Diese Informationen darfst du den Spielern zunächst nicht mitteilen.

Spieltipps für den Meister

Nachfolgend findest du noch einige Spielhilfen für häufig auftretende Probleme und Fragen am Spieltisch sowie Hinweise, wie man sie am besten löst.

Hilfe, meine Spieler handeln anders als vorgesehen!

Bei einem so freien Spiel, wie es ein Rollenspiel ist, kommt es vor, dass die Spieler die Geschichte in eine ganz andere Richtung entwickeln wollen, als es im Abenteuer vorgesehen ist. Das ist grundsätzlich nichts Schlimmes, sondern kann zu wundervollen Spielerlebnissen führen. Gerade für Meister mit wenig Erfahrung kann es aber auch ganz schön fordernd sein, in diesem Fall das Spiel für alle zufriedenstellend zu gestalten. Oft ist hierfür Improvisationstalent gefragt, wenn etwa aus dem Stegreif neue Personen oder Örtlichkeiten erfunden werden müssen oder der Plan des Oberschurken geändert werden muss, weil er bereits in den ersten Minuten des gemeinsamen Spiels aufzufliegen droht. Dabei gilt: Übung macht den Meister. Probiere es mit dem Improvisieren einfach mal aus und hole deine Spieler mit ins Boot, indem du sie vielleicht sogar selbst Ideen zur Ausgestaltung beisteuern lässt. Und vor allem: keine Panik! Wenn du dich erst einmal traust, deine eigenen Ideen und Einfälle beim Spielleiten einfließen zu lassen, wirst du merken, dass es einfacher ist als zunächst gedacht. Hilfreich

bei der spontanen Einbindung von neuen Personen ins Abenteuer ist es übrigens, vor Beginn eines Abenteuers eine Liste mit einigen typischen Namen aufzuschreiben, denen man dann noch einige Charakteristika zuordnet (wie „Alrik von Sturmfels, 40, lange, schwarze Haare, humpelt und spricht mit einer krächzenden Stimme“). Im Fall der Fälle kannst du dann auf die Liste zurückgreifen. Für das Spiel in dem Dorf Düsterröde in diesem Abenteuer haben wir eine solche Liste bereits für dich auf Seite 22/23 vorbereitet.

Wiederholung von Proben?

Wenn einem Spieler eine Probe misslingt, stellt sich häufig die Frage: Kann die Probe nicht einfach wiederholt werden? Ob du das zulässt, sollte wohlüberlegt sein, denn wenn man einfach nur oft genug würfeln muss, um Erfolg zu haben, dann ist es fast egal, wie gut man in einer Fähigkeit ist. Um die Spannung nicht aus dem Spiel zu nehmen, müssen misslungene Proben mehr sein als nur Anlässe zum weiteren Würfeln. Oft ist von einem erneuten Würfeln deshalb abzuraten, weil ein erneuter Versuch für den Held nicht möglich ist. Wenn *Leomara* etwa im letzten Moment eine Vase fangen will, die vom Regal gefallen ist, und wenn sie hierbei scheitert, dann hat sie dafür keinen zweiten Versuch, weil die Vase nun auf den Boden gefallen ist. Bei Proben, bei denen für die Helden selbst nicht zu entscheiden ist, ob ein Erfolg oder Misserfolg vorliegt, sollten Wiederholungen ebenfalls nicht erlaubt werden. Denn im Endeffekt können die Helden – im Gegensatz zu den Spielern, die den Probenwurf durchführen – in solchen Fällen gar nicht wissen, ob ihre Handlungsversuche gelungen sind oder nicht. Sie haben daher keinen Grund dafür, es bei einer misslungenen Probe noch einmal zu versuchen. Wenn etwa dem Spieler der Elfe *Valariel* eine Probe auf *Fährten suchen* misslingt, dann steht für *Valariel* in dem Moment fest, dass sie keine Spuren findet. Sie weiß damit aber nicht, ob dies daran liegt, dass es keine Spuren gibt, oder daran, dass sie diese übersehen hat. Warum also sollte sie dann noch länger suchen? Ähnliches gilt z. B. für das Talent *Menschenkenntnis*. Wenn *Hesindian* die Probe auf dieses Talent misslungen ist, um zu durchschauen, ob eine Person lügt, dann glaubt er dieser Person. Eine weitere Probe auf *Menschenkenntnis* gegenüber der gleichen Person zum gleichen Thema sollte in diesem Fall erst dann wieder möglich sein, wenn *Hesindian* neue Informationen erhalten hat, die seine Ansicht ändern könnten.

Anders liegen die Dinge jedoch, wenn ein Held zuverlässig abschätzen kann, dass der eigene Versuch misslungen ist, etwa wenn es ihm nicht gelingt, ein Schloss zu knacken. In diesem Fall ist es durchaus sinnvoll, dass der Held es noch einmal versucht und der Spieler noch einmal würfelt. Um in diesem Fall das Schloßer knacken aber nicht zu etwas zu machen, das mit genug Geduld stets zu schaffen sein wird, solltest du für misslungenen Proben jeweils negative Folgen festsetzen. Das Schloss wird durch jede misslungene Probe möglicherweise

immer weiter beschädigt (die Probe wird also bei jedem neuen Versuch immer weiter um –1 erschwert) oder der Öffnungsversuch kostet insgesamt so viel Zeit, dass eine Wache vorbeikommt, die den Einbrecher bemerkt. Als Spielleiter liegt die Entscheidung, ob eine Probe wiederholt werden darf, am Ende bei dir.

Weitere kleine Hilfen

Als weitere Hilfestellung seien hier noch drei typische Situationen präsentiert, in denen Spieler dem Abenteuer eine ungeahnte Richtung geben – jeweils mit Tipps, wie du als Meister damit umgehen kannst. Grundsätzlich gilt dabei, dass es niemals nur die eine richtige Lösung gibt, und dass du deine Entscheidung immer daran ausrichten solltest, woran ihr als Gruppe Spaß habt.

Spaß an der Situation: Manchmal haben Spieler so viel Spaß an eigentlich nebensächlichen Ereignissen, dass das eigentliche Abenteuer auf einmal in den Hintergrund gerät. Vielleicht geht es um einen Trinkwettbewerb in der Taverne oder um den Einbruch bei einer völlig unwichtigen Nebenfigur, die aber einen der Helden verhöhnt hatte. Solange es allen Spaß macht, gibt es keinen Grund, das Ausspielen dieser Situation abzukürzen. Spielt die Situation durch, solange alle mit Begeisterung dabei sind, und macht danach einen Schlenker zurück zum eigentlichen Abenteuer.

Falscher Verdacht: Es kommt durchaus vor, dass die Helden sich in eine eigentlich völlig unwichtige Nebenfigur verbeißen, weil sie vermuten, dass er oder sie Dreck am Stecken hat oder auf andere Weise eine wichtige Rolle spielt – vielleicht sogar gerade weil er oder sie so unschuldig und unbedeutend wirkt (Spieler handeln nicht nur aus der Perspektive ihrer Helden, sondern haben auch ihr Wissen als Spieler zur Verfügung – wie z. B. das Wissen darum, dass Spielleiter ihren Schurken gerne auch mal eine unauffällige Tarnung verpassen). Hier hast du mehrere Möglichkeiten: Du kannst den Spielern mit mehr oder weniger eindeutigen Hinweisen zu verstehen geben, dass sie gerade auf dem Holzweg sind (z. B. durch ein wasserdichtes Alibi oder einen Entlastungszeugen), oder du lässt sie dem Verdacht nachgehen, bis sie ihren Irrweg von selber erkennen. Natürlich kannst du die Handlung auch spontan so anpassen, dass die eigentlich nur als Nebendarsteller eingeplante Nebenfigur doch eine wichtige Rolle erhält. Wenn ihr längere Zeit zusammen spielt, wirst du bald ein Gespür dafür bekommen, welche der Möglichkeiten zu deiner Gruppe am besten passen, und du kannst deine Spieler zwischen Abenteuern auch fragen, ob sie eine falsche Spur lieber bis zum Ende verfolgen, um selbst zu erkennen, dass sie nicht weiterführt, oder ob sie in diesem Fall eher Hilfe durch den Spielleiter bevorzugen.

Ein anderer Lösungsweg: Ganz egal, wie viel der Autor an Überlegungen in die Geschichte steckt, Spieler werden fast immer Lösungsansätze finden, die so nicht eingeplant waren, oder durch Glück (oder Pech) beim Würfeln Dinge tun, die man nicht erwartet hatte. Ein

altes Sprichwort unter Rollenspielern lautet: „Kein Plan überlebt den Erstkontakt mit den Spielern.“ So kann ein Magier etwa bei einem Detektivplot zufälligerweise genau dem Übeltäter in die Gedanken schauen und so den Schuldigen finden, ohne die vorgesehenen Ermittlungen durchzuführen. Wir möchten davon abraten, in einer solchen Situation die Ideen der Spieler auf Biegen und Brechen zu sabotieren, nur damit die Geschichte so stattfindet, wie du sie dir vorgestellt hast. Denn dies führt nach unserer Erfahrung sehr schnell zu Frustration bei den Spielern. Viel besser ist es, die Geschichte in diesem Fall nach den Aktionen der Spieler möglichst schlüssig weiterzuführen. Möglicherweise haben sie durch Glück den Verdächtigen schon gleich zu Beginn des Abenteuers entlarvt, aber sie werden dennoch auch der Obrigkeit beweisen müssen, dass er schuldig ist – und dafür ist die geplante Ermittlung weiterhin nötig, auch wenn sie in dieser nun einen Vorteil haben, weil sie bereits wissen, wonach sie suchen müssen. Wenn das Abenteuer dadurch deutlich kürzer zu werden droht als von dir geplant, steht dir auch immer noch die Möglichkeit offen, dir neue Personen, Herausforderungen und Ereignisse zu überlegen und diese in die Handlung einzubauen.

Auch wenn es selten ist, kann es durchaus auch vorkommen, dass nach einer bestimmten Handlung der Helden das Abenteuer nicht mehr wie geplant funktionieren kann, z. B. wenn die Helden ihren Auftraggeber als Gegner einstufen und diesen womöglich sogar unschädlich machen wollen. In diesem Fall musst du dir überlegen, ob du die Spieler frei agieren lässt, oder ob du deine Spieler notfalls deutlich warnst, dass ihr Plan zum Ende des Abenteuers führen würde – auch wenn dies bedeutet, ihnen wichtige Informationen zu geben, die ihre Helden nicht selbst erworben haben. Sofern das eigentliche Abenteuer nicht mehr wie geplant gespielt werden kann, kannst du es natürlich abbrechen und ein neues beginnen. Du kannst aber auch versuchen, durch eigene Ideen einen neuen Verlauf der Geschichte zu gestalten. Wenn die Helden den geplanten Auftraggeber beispielsweise ins Gefängnis gesteckt haben, steht es dir immer noch frei, eine neue Person zu erfinden, die den Helden dann ihren Auftrag verschafft. Ein neuer Verlauf ist zwar fast immer möglich, je nach Abenteuer und Handlungen der Spieler kann eine solche Umgestaltung aber auch viel Aufwand erfordern. Wir empfehlen, dass ihr euch in eurer Gruppe zu irgendeinem Zeitpunkt auch darüber austauscht, wie ihr in solchen Situationen verfahren wollt.

Spielvorbereitung

Mit folgenden Schritten bereitet ihr euch auf das zweite Abenteuer vor:

Heldenbogen

Jeder Spieler nimmt sich einen Heldenbogen seiner Wahl, in der Regel wird es der des Helden sein, mit dem er auch das erste Abenteuer gespielt hat. Wenn ihr die Soloabenteuer noch nicht gespielt habt, wäre jetzt noch einmal Gelegenheit dazu, aber notwendig ist es nicht – die grundlegenden Spielregeln kennt ihr ja bereits aus dem Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann**. Bei Fragen und Unklarheiten könnt ihr entweder dort, in einem der Soloabenteuer oder in den ausführlicheren **Spielregeln** nachschlagen.



Handouts & Spielpläne

Der Meister sollte das Heft **Spielpläne** zu Beginn des Spiels bereitlegen, aber so, dass die anderen Spieler die Pläne nicht einsehen können. Nimm außerdem die Karte **Das Dorf Dösterrode** zur Hand, du wirst sie später noch brauchen.

Marker & Schicksalspunkte

Der Meister platziert vor sich die Pappmarker der **Schicksalspunkte** sowie die **Kreaturenmarker** von Wölfen, Räu-bern (darunter auch Thimorn und zwei Räuberinnen) und Goblins. Hinzu kommen noch jeweils ein zwanzigseitiger und ein sechsseitiger **Würfel** und dieses Heft – am besten so, dass die Spieler nicht lesen können, was darin geschrieben steht. Die restlichen sechs Würfel (drei zwanzigseitige und drei sechsseitige) kommen in die Mitte des Tisches, sodass alle Heldenspieler sie gut erreichen können.

Was muss nach dem ersten Abenteuer berücksichtigt werden?

Da die Helden das erste Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann** erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten sie Schicksalspunkte zurück. Jeder Held sollte wieder mit drei Schicksalspunkten in das neue Abenteuer starten. Die Lebens- und Astralpunkte werden allerdings zunächst nicht wieder aufgefüllt. Zur Regeneration haben die Helden später im Dorf Dösterrode noch Zeit.

Abenteuerpunkte einsetzen

Eure Helden haben in ihrem ersten Abenteuer bereits **Abenteuerpunkte (AP)** erhalten – vielleicht habt ihr auch die Soloabenteuer gespielt und euch dafür ebenfalls schon einige AP notiert. Diese Abenteuerpunkte könnt ihr vor dem Beginn des Abenteuers **Der Turm im Nebelmoor** nutzen, um die Fähigkeiten eurer Helden zu verbessern. Wie das genau funktioniert, erfahrt ihr in den **Spielregeln** ab Seite 41. Wenn ihr euch jetzt aber nicht erst mit neuen Spielregeln aufhalten, sondern möglichst schnell weiterspielen wollt, dann könnt ihr auch unsere **Tipps zum Steigern** der Helden befolgen, die ihr ebenfalls in den **Spielregeln**, ab Seite 48 findet. Um diese Tipps zu befolgen, müsst ihr die dazugehörigen Regeln nicht gelesen haben. Ihr könnt natürlich auch vorerst auf das Steigern verzichten und dies später nachholen.

Soloabenteuer nachholen

Die **Soloabenteuer** eignen sich übrigens gut für eine Wiederholung oder Auffrischung der grundlegenden Spielregeln, falls ihr sie noch nicht gespielt habt. An und für sich seid ihr im Moment zwar mitten in einer neuen Geschichte, aber ihr könnt die Soloabenteuer als eine Art Rückblick spielen, den eure Helden vor dieser Geschichte erlebt haben. In dem Fall solltet ihr den aktuellen Stand der Lebens- und Astralpunkte notieren und ihn dann für die Soloabenteuer zunächst wieder auf das Maximum setzen. Kehrt nach dem Ende der Soloabenteuer dann an diese Stelle zurück und setzt die Werte wieder auf den Stand, den sie im Moment haben.

Übersicht über das Abenteuer

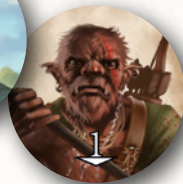
Zu Beginn des Abenteuers können die Helden im Abschnitt **Den Verbrechern auf der Spur** nach dem

Verlassen der Höhlen versuchen, möglichst viel über die beiden geflüchteten Schurken, den Geldboten *Thimorn Riemenschneider* und den Ork *Blauffell*, herauszubekommen.

Danach geht es im Abschnitt **Zwischenspiel in Düsterrode** nach *Düsterrode*, einem Dorf am Rande des Dunkel-tanns. Auch wenn das Dorf aus Gründen der Einfachheit im ersten Abenteuer nur erwähnt wurde, sind die Helden bei ihrer Reise in den Dunkel-tann hier schon durchgekommen, denn das Dorf liegt in der Nähe des Höhlensystems, dem Handlungsort des ersten Abenteuers. Hier hat sich auch die Hauptfrau der gräflichen Garde, *Erlgard Hohenwald*, einquartiert, um sich nach dem Ende des Auftrags der Helden schnell mit diesen treffen zu können – was den Helden auch bekannt ist, selbst wenn die Spieler das im Augenblick nicht mehr wissen (siehe Seite 17). Da dies der einzige gut gangbare Weg aus dem Wald heraus ist, haben auch die beiden Flüchtenden ihn eingeschlagen. In *Düsterrode* kann die Gruppe auch die gerettete Edle, den überlebenden Soldaten und etwaige Gefangene an die Hauptfrau übergeben. Zudem kann die Gruppe sich dort ausruhen, ausrüsten sowie Hinweise auf den weiteren Weg der Flüchtigen finden.

Im Abschnitt **Auf dem Weg ins Nebelmoor** folgen die Helden dann den gefundenen Hinweisen nach Norden bis zu einem alten Turm, der sich im unwegsamen *Nebelmoor* befindet und in dem sich der Geldbote mit einigen anderen Schurken verschanzt hat.

Das Finale bildet schließlich der Abschnitt **Sturm auf den Turm**, in dem die Gruppe einen Weg auskundschaften muss, wie sie die Schurken im Turm überwältigen kann. Im Turm können die Helden dann schließlich auch das Lösegeld finden – aber auch Hinweise darauf, dass hinter der ganzen Angelegenheit womöglich mehr steckt als nur eine einfache Lösegelderpressung.



Das Abenteuer beginnt

Hauptgegner und Nebenfiguren

Hier findest du als erstes eine Beschreibung der beiden Schurken, die von den Helden verfolgt werden. Außerdem wird auch Eldora von Wolfspfort näher beschrieben, immerhin wird sie die Helden ein Stück des Weges begleiten.

Unter dem Punkt *Hintergrund* findest du jeweils einige Informationen zum bisherigen Leben der Person, die es dir erleichtern sollen, ihr Wesen und ihre Motivation zu verstehen. Unter *Aussehen und Verhalten* findest du Informationen, die dir einerseits helfen, die Schurken äußerlich zu beschreiben, wenn sie auf die Helden treffen und du deinen Spielern beschreiben möchtest, wie sie ihn wahrnehmen. Die Informationen helfen dir aber auch dabei, wenn du überlegen musst, wie andere Personen, die von den Helden befragt werden, die Geflohenen beschreiben.

Thimorn Riemenschneider, der Geldbote

Hintergrund: Thimorn ist mit 20 Jahren noch recht grün hinter den Ohren, hat in seinem Leben aber schon einige Tiefen erlebt. Seine Eltern stammen aus einer Provinz namens Tobrien und gerieten auf die schiefe Bahn. Als sie schließlich im Kerker landeten, musste sich der zwölfjährige Thimorn allein durchschlagen und trat einer Diebesbande bei. Anfangs nutzte die Bande ihn für kleine Diebereien, inzwischen dient der gutaussehende junge Mann ihr oft als Verbindung in die Orte der Umgebung, wo er

weniger Argwohn als seine Kumpane erzeugt und so die Dinge erwerben kann, welche die Gruppe sich nicht anders zu ergaunern vermag. Aktuell soll er für die Bande das erbeutete Lösegeld zu einem schon vorher vereinbarten Treffpunkt im Nebelmoor bringen. Als Geleitschutz begleitet ihn dabei der Ork Blaufell.

Aussehen und Verhalten: Thimorn ist ein gutaussehender junger Mann mit kurzen braunen Haaren und einem gepflegten Spitzbart. Er trägt meist einen nicht mehr ganz neuen, aber auch nicht allzu oft geflickten grünen Gambeson (eine Rüstung, die aus Stoff und dicker Polsterung besteht – wie die von *Leomara*), eine braune Lederhose und feste, braune Stiefel. Auf dem Kopf hat er eine grüne Filzmütze, in deren linker Seite eine auffällige Fasanenfeder steckt. Um den Hals trägt er an einem Lederband ein Amulett, das einen weißen zweiköpfigen Wolf auf blauem Untergrund zeigt, das Wappentier der Provinz Tobrien – das einzige, was ihm von seinen Eltern noch geblieben ist. Als Waffe führt er einen Säbel. Er hat ein einnehmendes Wesen, tritt meist sehr umgänglich und gewitzt auf und bleibt den meisten Personen deshalb als freundlicher, junger Mann im Gedächtnis.

Blaufell, der Ork

Hintergrund: Blaufell gehörte zu einer Gruppe Orks, die für Raubzüge in die Länder der Menschen gezogen war. Doch die haarlosen Weichhäute, als die sie die



Menschen sahen, zeigten sich erstaunlich kämpferisch, und so endete ihr Beutezug in Flucht oder Gefangenschaft. Durch die Niederlage wurde Blaufell klar, dass er in den Augen seiner Sippe jegliche Ehre verloren hatte, und so blieb er in den Landen der Menschen, wo er sich auf Räubereien verlegte. Als Ork kann er keinen Ort betreten, ohne dass die Leute versuchen, ihn zu verjagen. Er überlebte, weil er sich schließlich einer Räuberbande anschließen konnte, die ihrerseits bei ihren Überfällen vom furchteinflößenden Auftreten des Schwarzpelzes profitierte. Aktuell soll er den Geldboten Thimorn beim Transport des Lösegelds begleiten und vor Angriffen durch andere Räuber oder Gardisten beschützen. Als Ork kann er ihn allerdings nicht in Siedlungen oder Gasthäuser entlang der Strecke begleiten. Die Menschen würden sofort versuchen, ihn zu verscheuchen oder ohne viel Aufhebens zu erschlagen. Wenn Thimorn solche Orte aufsucht, bleibt Blaufell so lange außerhalb der Sichtweite anderer Menschen und trifft Thimorn erst wieder, sobald dieser weiterreist.

Aussehen und Verhalten: Blaufell hat einen dichten, schwarzen Pelz, der allerdings einen auffälligen blauen Schimmer aufweist. Er hat eine kräftige Statur, kralenartige und ungepflegte Nägel an Händen und Füßen sowie ein Gebiss mit Hauern, langen Eckzähnen im Unterkiefer, von denen aber einer abgebrochen ist. An Kleidung trägt er nur ein zerschlissenes Lederwams, das seinen Rumpf schützt, als Waffe führt er einen gefährlich aussehenden, gezackten orkischen Säbel. Er weiß, dass fast alle Menschen in diesen Landen ihn als Feind

betrachten, und so hält er sich meist von ihnen fern, um keine Aufmerksamkeit zu erregen, oder flieht, falls ihn jemand entdeckt. Stößt er nur auf einen einzelnen Reisenden, dem er sich überlegen fühlt, dann versucht er, diesen zu töten und seine Habseligkeiten und Vorräte zu rauben.

Eldora von Wolfspfort, Adlige aus der Heldenrutz

Hintergrund: Eldora, die Tochter von Anshold Erlbrück von Wolfspfort, einem angesehenen Vogt, ist eine lebenslustige Adlige aus der Heldenrutz, die am Hofe des Grafen genauso beliebt ist wie beim einfachen Volk. Die junge Edle ist noch nicht verheiratet und gilt in der gesamten Grafschaft als gute Partie. Ihr Vater hat ihr zugesichert, dass sie ihren Ehemann selbst bestimmen kann, doch bislang gab es noch niemanden, dem sie ihr Herz schenkte. Viel lieber reitet sie aus oder nimmt an der Jagd teil. Einer jener Ausritte in den Dunkeltann wurde ihr zum Verhängnis. Sie geriet in die Hände einer Räuberbande, konnte jedoch von den Helden befreit werden. Eldora ist ihren Rettern dankbar und wird sich bemühen, ihnen nicht zur Last zu fallen. Gegenüber dem Dorfschulzen von Dusterode, Hauptfrau Erlgard oder anderen Adligen wird sie die Leistung der Helden in den höchsten Tönen loben.

Aussehen und Verhalten: In der Heldenrutz gilt Eldora nicht nur wegen ihres Standes als gute Partie. Die 24-jährige Edle, die ihr schwarzes Haar am liebsten offen oder bei Ausritten zu einem Pferdeschwanz gebunden trägt, ist eine gutaussehende Frau, die sich am liebsten in weiße und blaue Stoffe hüllt. Gegenüber Leuten, die es nicht gut mit ihr meinen, wie etwa den Räufern, kann sie nachtragend und jähzornig sein. Freunde hingegen behandelt sie wie Ihresgleichen, gleich ob sie es mit einem Junker, Magier oder Bauern zu tun hat.



Den Verbrechern auf der Spur



In diesem Abschnitt geht es darum, die Fragen, welche die Helden sicher nach dem Ende des ersten Abenteuers haben, so weit es geht zu beantworten. Hierfür kannst du den Spielern beschreiben, was ihre Helden bei der Untersuchung der Spuren der Flüchtenden, bei der Vernehmung von Gefangenen oder beim Gespräch mit der befreiten Edlen an Informationen erhalten. Für jeden dieser drei möglichen Ansatzpunkte findest du im Weiteren einen Abschnitt, in dem beschrieben wird, welche Hinweise die Helden wie erhalten können. Du solltest den Spielern zu Beginn dieses Abenteuers ebenfalls mitteilen, dass der Auftrag ihrer Helden vorsieht, die gerettete Edle zur Hauptfrau der gräflichen Garde, Erlgard Hohenwald, zu eskortieren. Erlgard hat sich im Haus des Dorfschulzen von Düsterrode einquartiert, was den Helden bekannt ist und was du den Spielern deshalb mitteilen solltest.

Für die Untersuchung können sich die Helden aufteilen. Die Fertigkeiten der Elfe *Valariel* machen sie beispielsweise zur besten Fährtensucherin, der Zwerg *Romoxosch* ist gut darin, Gefangene mittels des Talents *Einschüchtern* zum Reden zu bringen. Die Kriegerin *Leomara* dagegen ist eine gute Menschenkennerin und kann gut einschätzen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt, während der Magier *Hesindian* mittels des Zaubers *RESPONDAMI* jemanden dazu zwingen kann, eine Frage, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann, wahrheitsgemäß zu beantworten.

Die Abfolge der Ereignisse bisher

Damit du leichter den Überblick behältst, was bislang alles passiert ist, folgt hier für dich eine tabellarische Übersicht über die Abfolge der wichtigsten bisherigen Ereignisse:

Tag	Ereignis
1	Die Edle Eldora wird entführt.
2	Der Bote mit der Lösegeldforderung bricht in die Hauptstadt der Grafschaft, Reichsend, auf.
3-5	Der Bote trifft in Reichsend ein, das Lösegeld wird bereitgestellt.
6-7	Die Geldboten reisen zum Versteck der Räuber und werden überwältigt.
7	Der Ork Blaufell verlässt den Unterschlupf, um heimlich seinen Auftraggeber zu treffen. Der Jäger Tannfried aus Düsterrode sieht einen Drachen am Himmel.
8	In Reichsend kommt die Nachricht von der gescheiterten Geldübergabe und den neuen Forderungen an.
9	Graf Emmeran fasst einen neuen Plan; die Soloabenteuer finden statt. Der Ork Blaufell kehrt in den Unterschlupf zurück.
10	Die Helden erreichen das Versteck im Dunkeltann.



Die Spur der Flüchtenden

Wenn ein Held außerhalb der Höhlen nachschauen will, wohin die Schurken geflüchtet sind, dann lasse seinen Spieler eine Probe auf die Fertigkeit *Fährten suchen* würfeln. Die Elfe *Valariel* besitzt den Vorteil *Begabung (Fährten suchen)*, ihr unterlaufen beim Fährtenlesen daher selten Missgeschicke und ihre Leistungen sind deutlich besser als bei anderen Anwendern dieses Talents. Sie darf bei jeder Probe auf das Talent *Fährten suchen* einen W20 ihrer Wahl nach dem Ablegen der 3W20-Probe neu würfeln, es gilt dann das bessere Ergebnis der beiden Würfe. Sie kann diesen Vorteil sogar mit der Schicksalspunkte-Einsatzmöglichkeit *Probe wiederholen* kombinieren, allerdings muss der Spieler der Elfe sich entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Möglichkeiten zur Wiederholung der Probe einsetzen möchte. Wenn der Spieler der Elfe diese Möglichkeiten nicht im Blick hat, weise ihn am besten darauf hin!

Natürlich können auch mehrere Helden nach den Spuren suchen und die Probe auf *Fährten suchen* ablegen – allerdings nicht alle zugleich, weil dies bedeuten würde, dass sie sich gegenseitig behindern. Gestehe jedem Helden zudem nur eine Probe zu. Alle, denen die Probe gelingt, erhalten die besagten Informationen. Wollen nach dem Versuch eines Helden noch andere Helden nach

den Spuren suchen, dann erschwere deren Probe pro Held, der schon gesucht hat, um –1. Jede Untersuchung verwischt die Spuren etwas, sodass es immer schwieriger wird, etwas zu sehen.

- ✓ **Gelingen:** Gelingt die Probe auf *Fährten suchen*, so kannst du dem Spieler erzählen, dass sein Held die Spuren von zwei Flüchtenden gefunden hat, von denen einer Stiefel trägt und der andere barfuß ist und sehr breite Füße hat. Du kannst weiterhin berichten, dass ihre Spuren eindeutig in die Richtung führen, in der das Dorf Düsterrode liegt.
- ✗ **Misslungen:** Misslingt die Probe, so sage dem Spieler, dass sein Held sich nicht sicher ist, wohin die Spuren führen und ob die beiden Geflohenen zusammen weitergezogen sind oder sich getrennt haben.



Verhör der Gefangenen

Haben die Helden einzelne Schurken gefangen, so können sie diese verhören, um Informationen über die Hintermänner der Entführung und den Verbleib des Lösegelds zu erhalten. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden vorgehen können. Höre einfach zu, wie deine Spieler das Verhör jeweils bewerkstelligen wollen, und wähle dann die für eure Gruppe passende Vorgehensweise aus. Wenn die

Helden keine Gefangenen gemacht haben, ist das aber auch kein Problem. Das Abenteuer kann dann trotzdem weitergehen, denn die wichtigsten Informationen können die Helden auch von der Edlen Eldora in Erfahrung bringen (siehe Seite 13) oder im Dorf **Düsterrode** erhalten (siehe Seite 15).

- ☛ **Verhören:** Unter Umständen wollen die Helden die Gefangenen unter Druck setzen, ihnen drohen und sie damit zum Reden bringen. In dem Fall lasse den entsprechenden Spieler für seinen Helden eine Probe auf *Einschüchtern* würfeln.
- ☛ **Ins Gewissen reden:** Möglicherweise will ein Spieler auch einem Schurken ins Gewissen reden oder versprechen, ein gutes Wort für ihn bei der Obrigkeit einzulegen. Ob es gelingt, den Schurken damit zum Reden zu bringen, entscheidet eine Probe auf *Überreden*.
- ☛ **Den eigenen Charme ausspielen:** Vielleicht möchte auch jemand mit den eigenen Reizen einem Übeltäter so lange den Kopf verdrehen, bis dieser auspackt. Dazu bedarf es einer Probe auf *Betören*.
- ☛ **Zauberei:** Der Magier *Hesindian* kann auch den Zauber **RESPONDAMI** einsetzen. Dabei ist aber zu bedenken, dass der Zauber nur mit Fragen funktioniert, die sich mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten lassen.



✓ **Gelingen:** Nach einer gelungenen Probe packt der Schurke soweit aus, dass er dem Helden Folgendes mitteilt:

- ☛ Die Gefangenen gehören alle zu einer Bande, die sich schon einige Zeit mit Räubereien über Wasser hält.
- ☛ Mit der Entführung selbst hatte von den Räubern niemand etwas zu tun, sie sollten nur die gefangene Adlige bewachen.
- ☛ Den Befehl, die Überbringer des Lösegeldes zu überwältigen, haben sie von dem geflohenen Ork bekommen, der Blaufell heißt. Er hatte das Kommando inne.
- ☛ Der andere Geflohene heißt Thimorn und gehört schon länger zur Bande. Er ist erst gestern am Unterschlupf aufgetaucht und sollte das Lösegeld an einen anderen Ort bringen.
- ☛ Wohin die beiden Geflohenen wollen, wissen die Räuber nicht, aber sie haben in einem Gespräch gehört, wie Blaufell und Thimorn von einem alten Wachturm in einem Moor gesprochen haben. Dabei fiel auch ein Name: Thar-Nurinai.

✗ **Misslingen:** Misslingt bei einer der drei erstgenannten Möglichkeiten die Probe, dann streitet der Gefangene ab, irgendetwas zu wissen und beteuert nur, dass er dafür bezahlt wurde, Wache zu schieben. Falls *Hesindians* **RESPONDAMI** misslingt, kann der Verhörte auf Fragen antworten, wie es ihm beliebt, und er muss auf anderem Wege zum Auspacken gebracht werden.

Wenn du diese Information besonders stimmungsvoll präsentieren willst, dann führe das Gespräch nach der Probe in der Rolle des Schurken im Dialog mit dem Spieler und flechte dabei die entsprechenden Informations-happen ein.



Lügen durchschauen

Um abzuschätzen, ob die Gefangenen die Wahrheit sprechen, kann jeder, der bei dem Verhör anwesend ist, eine Probe auf *Menschenkenntnis* ablegen.

- ✓ **Gelingen:** Bei Gelingen ist der Held sich sicher, dass der verhörte Räuber die Wahrheit gesagt hat.
- ✗ **Misslingen:** Bei Misslingen ist der Held sich nicht sicher, ob der Räuber die Wahrheit gesagt hat.



Gespräch mit dem Soldaten Hagen

Neben Eldora konnten die Helden auch einen der beiden gräflichen Soldaten befreien, die mit der Übergabe des gestohlenen Lösegelds beauftragt gewesen waren. Hagen, ein blonder Jüngling von 18 Jahren, wurde beim Hinterhalt der Räuber schwer verwundet, kann jedoch ohne Hilfe laufen. Er verfügt über folgende Informationen, die er den Helden bereitwillig mitteilt:

- ☛ Der Ork und drei weitere Schurken lauerten Hagen und seinem Soldatenkollegen Alrik auf, überwältigten, fesselten und knebelten sie und verschleppten sie dann in dieses nahegelegene alte Bergwerk.
- ☛ Einige Zeit danach verließ der Ork den Rest der Bande, kam jedoch zwei Tage später zurück.
- ☛ Am Tag danach tauchte ein neuer Kerl auf, der Thimorn heißt und das Lösegeld fortbringen sollte. Daraufhin wagte Alrik einen Fluchtversuch, der auch gelang, aber er konnte statt des Lösegeldes nur irgendein Stück Pergament vom Schreibtisch mitnehmen und floh in der Hoffnung auf einen anderen Ausgang tiefer in die Höhle.

Gespräch mit der Edlen Eldora

Wer sich mit der befreiten Edlen unterhält, dem dankt sie zunächst einmal für ihre Rettung ist, und erklärt dann, dass sie diesen ungastlichen Ort nun so schnell wie möglich verlassen möchte. Am liebsten würde sie gar nicht mehr über die schrecklichen Ereignisse nachdenken, sie wird ihren Rettern aber auf Nachfrage nach kurzem Zögern bereitwillig erzählen, was ihr alles widerfahren ist.

Auch hier ist es am stimmungsvollsten, wenn du die folgenden Informationshappen im Dialog mit den Spielern preisgibst, also in die Rolle von Eldora schlüpfst und die Informationen als Antworten auf die Fragen der Helden vermittelst.

- ☛ Auf dem schicksalhaften Ausritt, auf dem sie vor 10 Tagen entführt wurde, brachten die Schurken ihr Pferd mit einem im letzten Moment gespannten Seil zu Fall. Eldora konnte sich geistesgegenwärtig abrollen und erlitt nur einige Prellungen, und auch das Pferd blieb wie durch ein Wunder unverletzt und lief nach dem Sturz davon.
- ☛ Der grausige Schwarzpelz und drei weitere Schurken überwältigten, fesselten und knebelten sie und verbanden ihr die Augen.
- ☛ Wenn die Helden Gefangene gemacht haben, erkennt Eldora unter diesen niemanden wieder, der beim Überfall dabei gewesen war.
- ☛ Der Ork warf sie sich über die Schulter und trug sie so ihrem Gefühl nach über zwei Stunden lang.
- ☛ Erst in der Höhle nahm man ihr die Augenbinde wieder ab. Hier sah sie dann auch erstmals die anderen Schurken.

- ☛ Einige Tage später (vier Tage nach der Entführung) schleppte die Bande zwei weitere Gefangene heran: die beiden gräflichen Soldaten, die das Lösegeld hatten überbringen sollen.
- ☛ Zwei Tage danach verließ der Ork den Rest der Bande.
- ☛ Wiederum zwei Tage später tauchte der Ork wieder auf und rief einige der anderen Räuber zu sich. Einige Augenblicke später kehrten sie zurück. Wahrscheinlich haben sie eine geheime Besprechung abgehalten. Wo der Ork in den zwei Tagen gewesen ist, weiß Eldora nicht.
- ☛ Gestern tauchte ein weiterer, recht gutaussehender junger Mann auf. Dieser unterhielt sich in ihrer Nähe mit dem Ork, aber sie konnte nur den Namen Thar-Nurinai und etwas von einem alten Turm in einem Moor verstehen. ○

☛ **WICHTIG!** Dies ist eine Schlüsselinformation für den Fortgang des Abenteuers. Die Helden können sie auch durch ein Verhör der Räuber oder später im Dorf Dusterrode in Erfahrung bringen, aber Eldoras Erinnerungen an die Erwähnung des Turms im Moor und den Namen Thar-Nurinai sind eine gute Möglichkeit, an diesen Hinweis zu gelangen. Eine so wichtige Information alleine und aus eigener Kraft zu erlangen – und sei es nur dadurch, der Edlen die richtige und entscheidende Frage zu stellen – ist ein Erfolgserlebnis, das du deinen Spielern nicht vorenthalten solltest, etwa indem du es ihnen einfach ohne ihr Zutun mitteilst. Halte diese Information also ruhig zunächst ein wenig zurück und warte ab, ob deine Spieler vielleicht die richtigen Fragen stellen. Falls deinen Spielern gar keine passenden Fragen einfallen, um wichtige Informationen von Eldora zu bekommen, kannst du sie auch eine Klugheitsprobe würfeln lassen und bei deren Gelingen einen Hinweis geben.



Weitere Informationen

Eldora kann sich mit Mühe auch noch an einige weitere Details erinnern, die sich mit den Informationen der Gefangenen überschneiden. Allerdings bedarf es dazu ein wenig guten Zuredens oder ein paar einfühlsamer Schmeicheleien:

- ☛ Wer ihr gut zuredet und ihr die Wichtigkeit der Angelegenheit vor Augen führt, kann sie mit einer Probe auf *Überreden* dazu bringen, sich an weitere Details zu erinnern.
- ☛ Ebenso kann ein Held sie ein wenig umschmeicheln und auf andere Gedanken bringen, um dann langsam zum Kern der Sache zu kommen. Dazu ist eine gelungene Probe auf *Betören* notwendig.

✓ **Gelungen:** Sollte eine passende Probe gelingen, dann erinnert sich Eldora auch noch an folgende Dinge, die sie aus den Gesprächen der Räuber untereinander heraushören konnte:

- Die Räuber gehören alle zu einer Bande, die sich schon einige Zeit mit Räubereien über Wasser hält.
- Mit der Entführung selbst hatten sie nichts zu tun, sie sollten Eldora nur gefangen halten und bewachen.
- Den Befehl, die Überbringer des Lösegeldes zu überwältigen, hatten die Räuber von dem geflohenen Ork bekommen, der wohl Blaufell heißt und eigenartigerweise das Sagen hatte, obwohl er eigentlich gar nicht zu der Räuberbande gehört – und dazu noch ein Ork ist!
- Der andere Geflohene, der Gutaussehende, heißt Thimorn und gehört schon länger zur Bande. Er war erst gestern aufgetaucht und sollte das Lösegeld fortbringen und an jemand anderen übergeben.

✗ **Misslungen:** Die Helden erhalten keine der weiteren Informationen.

Dir als Spielleiter sei an dieser Stelle verraten, dass der Ork *Blaufell* sich mit seinem Auftraggeber getroffen hat, an den er und *Thimorn* auch das Lösegeld übergeben sollen: den geheimnisvollen *Drachenritter*. Diese Information können die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht in Erfahrung bringen. Wenn du schon mehr über den Drachenritter und die Zusammenhänge hinter den Kulissen wissen willst, dann schau auf Seite 42 nach. Doch Vorsicht! Falls du die Rolle des Spielleiters nach diesem Abenteuer einem anderen überlassen und den weiteren Fortgang der Geschichte als Spieler erleben möchtest, solltest du deine Neugier besser in Zaum halten!



Ein Turm in einem Moor?

Haben die Helden die Information von einem Turm in einem Moor erhalten und überlegen, wo es in der Nähe ein solches Moor gibt, kannst du jeden eine Probe auf *Geographie* +2 würfeln lassen.

✓ **Gelungen:** Der Held hat schon einmal vom Nebelmoor gehört, einem großen Moorgebiet nördlich der Grafschaft Heldentrutz am Westufer des Neunaugensees, etwa zwei Tagesreisen von hier. Der schnellste Weg dorthin führt außerdem von hier aus durch Düsterrode.

✗ **Misslungen:** Der Held hat keine Ahnung.

Thar-Nurinai?

Thar-Nurinai ist ein Name in Isdira, der Sprache der Elfen. Die Elfe *Valariel* beherrscht diese Sprache selbstverständlich und kann Folgendes berichten:

- Thar bedeutet Waffe oder Kämpfer, wird in Namen aber auch als Bezeichnung für Anführer benutzt.
- Früher wurde auch von den Menschen in Weiden die Sprache der Elfen gesprochen.
- Thar-Nurinai ist ein elfischer Name, er bedeutet in der Sprache der Menschen ungefähr „junger Anführer“.

Über diese Informationen verfügt die Elfe *Valariel* auf jeden Fall, wenn sie den Namen Thar-Nurinai hört, eine Probe muss sie dafür nicht ablegen. Wenn die Elfe *Valariel* nicht gespielt wird, können alle Helden mit einer gelungenen Probe auf *Sagen & Legenden* +2 den Namen als elfischen Ursprungs identifizieren. Zudem dürfen *Valariel* und alle Helden, denen die Probe auf *Sagen & Legenden* gelungen ist, danach noch eine Probe auf *Geschichtswissen* –2 ablegen. Wer diese besteht, dem sind die Hintergrundinformationen aus dem nächsten Absatz bekannt:

Herzögliche Geschwister

Vor langer Zeit wurde das Herzogtum Weiden traditionell von einem Geschwisterpaar regiert, den sogenannten *Herzogengeschwistern zum Pandlaril* (der Pandlaril ist ein sagenumwobener Fluss, der in den Neunaugensee mündet). Damals wurde am Hofe der Herrscher Elfish gesprochen, weshalb die Herzogengeschwister neben ihren richtigen Namen auch elfische Namen trugen. Thar-Nurinai war der elfische Name von *Thordenan II.*, der auch der Jüngling genannt wurde und der gemeinsam mit seinem Bruder *Thordenin II.*, genannt *der Schlaue* oder *Var-Bhandala*, vor vielen Jahrhunderten die Geschicke des Herzogtums lenkte.

Was die Helden noch nicht wissen können

Weder den Helden noch Eldora oder den gefangenen Räubern ist zu diesem Zeitpunkt bekannt, dass der gesuchte Turm einst als Wachturm von Thordenan II. (der auch Thar-Nurinai genannt wurde) im Nebelmoor erbaut wurde. Schon damals musste man immer ein wachsameres Auge auf die Orks aus dem Finsterkamm und auch aus dem Nebelmoor halten. Das werden die Helden aber erst im Dorf Düsterrode herausfinden können.

Was sollten deine Helden in diesem Abschnitt erfahren haben?

Die Helden müssen nicht viel in Erfahrung gebracht haben, um sich auf die Suche nach den Geflohenen machen zu können, aber folgende Information ist besonders wichtig: Die Geflohenen haben das Lösegeld mitgenommen und sind zunächst auf dem Weg nach Düsterrode. Wahrscheinlich wissen die Helden auch schon, dass ein Turm das Ziel der Flucht sein könnte und dass dieser möglicherweise im Nebelmoor steht.



Zwischenspiel in Düsterrode

In diesem Abschnitt kommen die Helden zunächst nach Düsterrode. Die Reise kannst du kurz abhandeln. Der Weg ist nicht so weit, und die aktuell größte Gefahr in der Gegend haben sie gerade beseitigt, sodass die Helden, ihre Gefangenen, Hagen und Eldora auf dem Weg unbehelligt bleiben. Sie können andererseits aber auch nicht zu den Fliehenden aufschließen, denn diese flüchten so schnell sie können und schlafen auch nachts nur so kurz wie nötig, da sie damit rechnen, verfolgt zu werden.

In Düsterrode können die Helden der gräflichen Hauptfrau *Erlgard Hohenwald* die gerettete Edle, den verwundeten Soldaten und ebenso alle Gefangenen, die sie gemacht haben, übergeben. Sie können sich außerdem nach den Flüchtigen umhören und so erfahren, in welche Richtung diese weitergezogen sind. Des Weiteren müssen sie sich entscheiden: Wollen sie sich im Ort zumindest eine Nacht ausruhen und ihre Ausrüstung ergänzen, auch wenn das den Flüchtigen mehr Zeit gibt, oder wollen sie diesen sofort nachsetzen, damit sie keinen großen Vorsprung aufbauen können? Beide Vorgehensweisen haben Vor- wie auch Nachteile.



Hammerschläge, auch der gemauerte Kamin weist darauf hin, dass es sich dabei um die Schmiede des Ortes handeln muss. Vor der Waldschänke direkt daneben stehen zwei Gäste mit je einem Humpen Bier in der Hand und scheinen gerade über einen Witz zu lachen, den einer von beiden erzählt hat.



Nach dem Vorlesen oder Nacherzählen des obenstehenden Textes kannst du die Karte **Das Dorf Düsterrode** (auf der Rückseite der **Landkarte**) in der Tischmitte platzieren. Ihr könnt die **Heldenmarker** benutzen – auch wenn gerade kein Kampf ausgewürfelt wird – um anzuzeigen, welcher Held sich wo in Düsterrode aufhält. So behaltet ihr immer einen guten Überblick.

Ein ganzer Ort – wie stelle ich das denn dar?

Beim Spiel in Dörfern – und noch viel mehr in Städten – steht man als Spielleiter schnell vor der Herausforderung, dass die Möglichkeiten zur Interaktion für die Helden hier so mannigfaltig sind, dass die Spieler möglicherweise den Faden verlieren und nicht mehr wissen, was sie jetzt konkret tun sollen. Deshalb stehst du als Meister vor der doppelten Aufgabe, den Ort mit Leben zu füllen und lebendig wirken zu lassen, dabei aber gleichzeitig den Spielern klare Ansatzpunkte für ihr weiteres Vorgehen zu liefern. Wie funktioniert das?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich taucht vor euch der Waldrand auf, und dahinter könnt ihr schon die Palisade und die ersten Gebäude von Düsterrode sehen. Nicht weit von euch entfernt zu eurer Rechten seht ihr den Jäger, der vor seiner Hütte gerade erjagtes Wild ausnimmt und nun seine Arbeit unterbricht, um zu sehen, wer denn da gerade aus dem Wald kommt. Hinter der Palisade ragt besonders der Tempel der Göttin Peraine in der Mitte des Dorfes heraus. Dies ist in einer so ländlichen Gegend nicht verwunderlich, schließlich ist Peraine die Göttin von Ackerbau und Viehzucht – aber auch die Göttin der Heilkunde. Aus dem Gebäude gegenüber dem Tempel hört ihr unermüdliche

Ein sehr gutes Hilfsmittel hierfür ist ein Stadtplan (oder in diesem Fall: ein Dorfplan), wie er bereits in der Tischmitte liegen sollte. Auf diesem sind meist die allgemein bekannten und interessantesten Punkte wie Tempel, Gasthäuser oder manche Geschäfte bereits markiert, sodass die Spieler hiermit eine gute Übersicht bekommen. Der Plan hilft dir auch dabei, den Spielern zu beschreiben, was sie beim ersten Besuch des Dorfes direkt sehen. Eine stimmungsvolle Darstellung der Einwohner funktioniert am einfachsten, indem du sie bei ganz alltäglichen Tätigkeiten beschreibst. Neben einem Bauernhof sieht man gerade Menschen bei der Feldarbeit, vor einem Tempel ist gerade eine Geweihte dabei, den Platz

zu fegen, aus der Schmiede hört man das Hämmern des Schmiedehammers und aus der Taverne dröhnt das angeregte Gelächter der Gäste. So haben deine Spieler schnell ein lebhaftes Bild des Dorfes vor Augen.

Meist gibt es einen ersten Anlaufpunkt, zu dem die Helden wollen, beispielsweise die zentrale Taverne, um eine Unterkunft zu finden, oder das Anwesen eines Auftraggebers, den sie aufsuchen wollen. Wissen sie nicht, wo sich die von ihnen gesuchte Örtlichkeit befindet, so lasse sie einen Einheimischen fragen. Aus dessen Mund kannst du ihnen dann gleich weitere Informationen zum Ort oder über besondere Vorkommnisse zukommen lassen. In Dusterrode könnte das die Information sein, dass heute schon ein Fremder im Dorf war, auf den die Beschreibung Thimorns passt und der kurz die Taverne aufgesucht hat. Solche kleinen Szenen mit den Einwohnern könnt ihr durch die Darstellung von Gesprächen ausspielen, wenn euch danach ist. Am stimmungsvollsten ist es dabei, wenn du jeweils in die Rolle der Angesprochenen schlüpfst und so sprichst, wie diese es tun würden. Das hilft in der Regel allen dabei, sich in die Situation des Dorfes und seine Stimmung hineinzuversetzen. Du kannst den Spielern die Informationen aber auch einfach so geben, wenn diese mitteilen, dass sie sich umhören wollen. Je wichtiger eine benötigte Information für das Abenteuer ist, desto eher bietet es sich an, die jeweilige Szene auszuspielen.

Beim Spiel im Dorf solltest du den Helden selbst überlassen, wann sie welchen Ort aufsuchen wollen, ihnen jeweils die passenden Beschreibungen geben und die Handlung ausgestalten. Bei Beschreibungen findest du häufig eine Nummer oder ein Kürzel in Klammern. Diese geben an, an welcher Stelle auf der dazugehörigen Karte (hier die Karte **Das Dorf Dusterrode**) du den entsprechenden Ort oder die entsprechende Person findest. Sollten deine Helden einmal ein Haus aufsuchen, zu dem du keine Beschreibung hast, dann entscheide selbst, wer hier wohnt, wobei du dich an den restlichen Beschreibungen des Ortes orientieren kannst. Generell ist hierbei hilfreich, wenn du dazu eine Liste mit Namen und Eigenheiten für Nebenfiguren nutzt, so wie es auf Seite 6 beschrieben wurde. Eine Liste mit passenden Vorschlägen findest du auf Seite 22/23.

Dusterrode – Wen finde ich wo?

Die Hauptansprechpartnerin der Helden in Dusterrode ist Hauptfrau Erlgard, die beim Vorsteher des Dorfes wohnt, dem sogenannten Schulzen (01). Sie nimmt den Helden ihre Gefangenen ab, sorgt dafür, dass Eldora in Sicherheit gebracht wird, kann Tipps zum weiteren Vorgehen geben und zahlt den Helden für die Rettung Eldoras und Hagens die Hälfte der vereinbarten Belohnung aus (30 Silbertaler – die andere Hälfte bekommen sie, wenn sie wie vereinbart das Lösegeld wiederbeschafft haben).



Der **Dorfschulze (01)** wird vom örtlichen Adligen eingesetzt und vertritt diesen z. B. in Belangen der Rechtsprechung vor Ort. Er kennt sich in der Umgebung aus und kann alte Aufzeichnungen zu dem Turm ausfindig machen, den die Helden suchen. Außerdem handelt er mit verschiedenen Waren und Lebensmitteln. Die Helden können bei ihm also auch Ausrüstung und Proviant kaufen.

Die Wirtin der **Waldschänke (02)** kennt Geschichten über den gesuchten Turm und kann außerdem mitteilen, dass Thimorn am heutigen Tag im Dorf war und ebenfalls nach dem besten Weg zu dem alten Wachturm im Moor gefragt hat. Haben die Helden bisher noch nicht erfahren, dass das Ziel der Flüchtenden dort ist, können sie das hier herausbekommen.

Die **Schmiedin (03)** stellt alles her, was im Ort an Schmiedewerk gebraucht wird. Ab und an stellt sie aber auch Waffen her, die sie an Abenteurer wie die Helden verkauft.

Geweihte sind Priester, die ähnlich wie Zauberer über übernatürliche Kräfte verfügen. Sie bedienen sich dabei aber nicht der magischen Kraft, der Astralenergie, sondern nutzen eine Kraft, die ihnen von ihrer Gottheit verliehen wird – in diesem Fall von Peraine, der Göttin von Ackerbau, Viehzucht und Heilkunde, die von den Bewohnern des Dorfes Düsterröde besonders geschätzt wird.

Die **Perainegeweihte* (04)** kann verletzten Helden helfen, sodass diese nach einer nächtlichen Ruhepause deutlich gestärkt weiterreisen können.

Der **Jäger (05)** kann Fleisch, Lederwaren, Bögen und Pfeile als Ausrüstung verkaufen. Zudem hat er heute einen Ork in der Nähe des Dorfes gesehen, auch wenn er sich dessen nicht ganz sicher ist, weswegen er noch niemandem etwas davon erzählt hat.

Erlgard Hohenwald, die Hauptfrau der gräflichen Garde (01)

Die kompetente Hauptfrau der gräflichen Garde (32 Jahre alt, hochgewachsen, schulterlange braune Haare,

hageres Gesicht, oft ein verschmitztes Lächeln auf den Lippen tragend, bei Bedarf aber auch streng, fordernd und autoritär)

hat im **Haus des Schulzen (01)** Quartier bezogen. Dort können die Helden sie aufsuchen. Die Tochter des Schulzen, **Linje** (15, kurze, blonde Haare, ordentliche Kleidung, sehr neugierig), lässt die

Helden ein und weiß von der Hauptfrau bereits, dass sie auf die Gruppe wartet, fragt ihnen aber erst einmal Löcher in den Bauch, bevor sie die Helden zu ihr bringt.

Was können die Helden hier erfahren?

Die Hauptfrau wird hocherfreut die Edle Eldora empfangen und dafür Sorge tragen, dass sie zunächst im Haus des Schulzen untergebracht wird. Auch dass der junge Hagen überlebt hat, freut sie außerordentlich. Die Helden haben sich damit bereits einen Teil der versprochenen Belohnung verdient, die sie im Dorf nutzen können, um ihre Ausrüstung zu verbessern. Da sie bisher die Adlige befreit haben, aber das Lösegeld noch nicht wiederbeschafft haben, bekommen sie zunächst nur die Hälfte der versprochenen 60 Silbertaler pro Held ausgezahlt: 30 blitzende Silbertaler, die unter Geldbeutel auf dem Heldenbogen notiert werden können.

Etwaige Gefangene werden in einem sicher verschließbaren Schuppen in einem Anbau des Hauses untergebracht, wo sie eingesperrt werden, bis sie zur weiteren Befragung und Bestrafung in die Hauptstadt der Grafschaft, nach Reichsend, abtransportiert werden können. Für jeden Gefangenen erhalten die Helden von Hauptfrau Erlgard ein Kopfgeld in Höhe von 6 Silbertalern, das sie unter sich aufteilen können.

Wenn die Helden berichten, dass zwei Schurken mit dem Lösegeld entkommen konnten, wird Erlgard die Gruppe ermuntern, diesen nachzusetzen. Sie empfiehlt ihnen aber ausdrücklich, sich dafür im Ort mit besserer Ausrüstung auszustatten und zuvor eine Nacht in den Gästezimmern der Waldschänke zu verbringen. Für die Verfolgung sollten sie gut ausgeruht sein, denn sie werden dafür sicher ihre ganze Stärke benötigen.

Gibt es unter den Helden Verletzte, dann empfiehlt Erlgard ihnen, sich an die Geweihte Peraike im Perainetempel (04) zu wenden, da diese sich in der Heilkunst sehr gut auskennt.

Für Fragen nach alten Türmen in der Umgebung des Nebelmoors oder nach dem Namen Thar-Nurinai empfiehlt Erlgard ein Gespräch mit dem Dorfschulzen Falber (01) oder der Wirtin der Waldschänke Derlinde (02), da sich beide in der Gegend bestens auskennen.

Für Ausrüstung empfiehlt Erlgard, sich beim Schulzen (01), bei der Schmiedin (03) oder beim Jäger (05) umzuhören, da sie alle einige nützliche Dinge verkaufen.

Falber, der Dorfschulze (01)

Der Schulze des Dorfes Falber (43, Halbglatze mit blondem Haarkranz, Bauchansatz, benutzt beim Reden sehr stark seine Hände) wohnt im größten und prächtigsten Haus im Dorf (01), das sogar einen – wenn auch niedrigen – Keller aufweist. Seine Frau **Mirnhilde** weilt momentan nicht im Ort, sondern ist auf einer Handelsreise in die Hauptstadt der Grafschaft unterwegs, nach Reichsend. Seine Tochter **Linje** haben die Helden vermutlich

bereits kennengelernt (für eine Beschreibung von Linje siehe Seite 17).

Falber schließt aus der Anwesenheit der Hauptfrau, dass die Helden, wenn auch indirekt, für den Grafen arbeiten. Daher versucht er, ihnen so gut es geht zu helfen. Da seine Familie bereits seit Generationen die Schulzen des Ortes stellt, hat er in seinem Keller ein kleines Archiv mit Aufzeichnungen, in denen sich sicherlich auch Informationen zu dem Namen Thar-Nurinaï und dem gesuchten Turm im Nebelmoor finden lassen.

Was können die Helden hier erfahren?

- Der Schulze handelt mit vielen Ausrüstungsgegenständen und auch mit Kleidung, seien es Seile, Stiefel, Lampen etc. Deine Helden können hier alles aus der Ausrüstungsliste (siehe **Spielregeln** Seite 56) kaufen, was nicht eindeutig nur als Waffe oder als Rüstung dient.
- Haben die Helden Fragen zum Dorf und seinen Bewohnern, dann wird der Schulze sie nach bestem Wissen beantworten. Nutze dazu die Beschreibungen, die es zu den einzelnen Personen oder Örtlichkeiten gibt.
- Fragen die Helden nach einem alten Turm in der Nähe, so sagt er ihnen, dass es davon einige gibt und er genauere Informationen zur Lage bräuchte. Diese können die Helden bei der Wirtin erfahren, vielleicht wissen sie aber auch bereits, dass der Turm in einem Moor liegt.
- Fragen die Helden nach dem Namen Thar-Nurinaï, dann kann Falber berichten, dass es sich dabei um den elfischen Namen von Thordenan II. handelt (genannt der Jüngling), der vor einigen Jahrhunderten mit seinem Bruder Thordenin II., der den Beinamen der Schlaue trug, das Herzogtum Weiden regierte. Damals wurde am Hofe der Herzogengeschwister Isdira gesprochen, die Sprache der Elfen, weshalb die Herrscher auch elfische Namen trugen, der von Thordenan II. lautete Thar-Nurinaï, der von Thordenin II. Var-Bhandala.
- Fragen die Helden nach einem alten Turm im Nebelmoor, dann kann Falber nur berichten, dass es im Nebelmoor eine Reihe von alten Türmen geben soll. Wenn er ihnen den Weg zu einem bestimmten weisen soll, dann bräuchte er genauere Informationen.
- Erwähnen die Helden dem Schulzen gegenüber den Namen Thar-Nurinaï und einen alten Turm im Nebelmoor, dann weiß Falber endlich, nach welchem Turm die Helden suchen: Es muss der alte Wachturm von Thar-Nurinaï sein, der vor vielen Jahrhunderten von den Herzogengeschwistern als Wacht gegen die Orks aus dem Finsterkamm und dem Nebelmoor errichtet wurde – die Grafschaft Helden trutz gab es damals noch gar nicht. Der Weg zum Wachturm von Thar-Nurinaï führt über

einen alten, heute vermutlich größtenteils verfallenen Knüppeldamm ins Nebelmoor. Der Knüppeldamm zweigt von der Straße zwischen Reichsend und Scheutzen ab, man kann ihn kaum verfehlen, wenn man die Straße von Düsterrode aus erreicht. Falber sagt den Helden sogar, dass er noch einmal in den Aufzeichnungen seiner Vorgänger nachschauen will und ihnen, wenn sie morgen früh noch im Ort sind, berichten wird, falls er dort etwas gefunden hat. Helfen lassen will er sich dabei nicht, da nur er die Ordnung in seinem Archiv kennt und andere ihn nur stören würden. Nehmen die Helden dieses Angebot an, dann können sie vom Schulzen am nächsten Morgen noch mehr erfahren (siehe den Abschnitt **Der Wachturm von Thar-Nurinaï** auf Seite 23), außerdem berichtet Falber, dass er in den Aufzeichnungen in seinem Archiv Hinweise über einen geheimen Zugang zu dem Wachturm gefunden hat: einen alten Fluchttunnel, der in Richtung *Neunaugensee* führt – also nach Osten. Der Eingang in den Tunnel muss also irgendwo auf der Ostseite des Turmes liegen.

Derlinde, die Wirtin der Waldschänke (02)

Die **Waldschänke (02)** ist ein einstöckiges Fachwerkbauwerk, das am Eingang einen Schankraum aufweist, wo spätestens am Abend das halbe Dorf zusammenkommt, um gemeinsam bei einem Krug Bier den Tag zu beschließen. Für die seltenen Wanderer in dieser Gegend gibt es nach hinten hinaus auch drei kleine Schlafräume für jeweils zwei Personen. Daneben liegen die Wohnräume von Wirtin *Derlinde* (52, braune Haare mit vielen kleinen Zöpfen, umarmt jeden Gast, der die Schänke betritt, persönlich) und ihrem Sohn *Arnulf* (34, kurze braune Haare mit anfangender Glatze, wischt sich oft mit einem Tuch den Schweiß von der Stirn), der auch als Koch in die Küche verschwindet, wenn einen Gast der Hunger quält. Als Herrin über den Treffpunkt von Einheimischen und Durchreisenden bekommt *Derlinde* viel mit, weshalb sie in der Gegend als munter sprudelnde Quelle von allerlei Informationen bekannt ist.



Was können die Helden hier erleben und erfahren?

- Derlinde hat einige Zeit, bevor die Helden im Ort auftauchen, mit Thimorn gesprochen. • ○ Dieser hat sich zwar als Alrik Sensendengler vorgestellt, doch beschreiben die Helden Thimorn, erkennt sie ihn auf jeden Fall wieder. Auf die Frage, was er denn wollte, wird sie zunächst nur antworten, dass er mit einigen Silbertalern dafür bezahlt habe, dass sie das nicht weitererzählt. Hier gibt es für die Helden nun mehrere Möglichkeiten:
 - Mit einer gelungenen Probe auf **Überreden** und dem Einsatz von 1 Silbertaler können sie die Zunge der Wirtin erfolgreich lockern.
 - Mit dem Hinweis darauf, dass ihr Gesprächspartner ein gesuchter Verbrecher ist, und einer gelungenen Probe auf **Überreden**, können sie die Wirtin ebenfalls dazu bringen, ihr Wissen preiszugeben. Mit dem Talent Einschüchtern ist dies ebenfalls möglich, allerdings wird sie dann die Helden nicht mehr zuvorkommend behandeln.
 - Wenn alle Stricke reißen, können die Helden auch die Hauptfrau der gräflichen Garde bitten, die Wirtin für sie zu befragen. Diese wird das ungern, aber in Anbetracht der Situation zähneknirschend tun. Erlgard gegenüber wird Derlinde sofort ihr Schweigen brechen.
- Haben die Helden Derlinde überzeugt, dann berichtet sie, dass „Alrik“ sich nach dem besten Weg zu dem alten Wachturm von Thar-Nurinai im Nebelmoor erkundigt habe. Derlinde ergänzt, dass solche Fragen nach Wegen durch das Moor nicht ungewöhnlich sind, da dort manchmal Wege unpassierbar werden, weswegen es immer wichtig sei, sich die neuesten Informationen über die derzeitige Lage zu beschaffen. Sie habe „Alrik“ den Weg beschrieben, den sie selbst vor einem halben Jahr von einem anderen Reisenden erfahren habe. Wer dieser andere Reisende war, daran kann sie sich aber nicht mehr erinnern. Falls die Helden hier zum ersten Mal über den Namen Thar-Nurinai stolpern, können sie jetzt mit den zuvor beschriebenen Proben (siehe Seite 14) ihre eigenen Überlegungen dazu anstellen. Was Derlinde ansonsten noch zu dem Turm sagen kann, findest du im Abschnitt **Der Wachturm von Thar-Nurinai** auf Seite 23 beschrieben.
- Der Weg zu dem alten Wachturm von Thar-Nurinai führt über einen alten, heute vermutlich größtenteils verfallenen Knüppeldamm ins Nebelmoor. Der

• Wie viel früher das war, hängt davon ab, wie lange deine Helden in den Höhlen noch Untersuchungen angestellt haben, wie schnell oder langsam sie auf der Rückreise waren und wie lange sie nun schon im Ort weilen. Lege die Zeit nach deinem Bauchgefühl fest. Immerhin hat die Wirtin keine Uhr, sondern schätzt den Zeitabstand auch nur grob ab.

Knüppeldamm zweigt von der Straße zwischen Reichsend und Scheutzen ab, man kann ihn kaum verfehlen, wenn man die Straße von Dusterrode aus erreicht.

- In der Waldschänke können die Helden natürlich auch Essen und Getränke erhalten. Ein Humpen Bier kostet 6 Kreuzer, ein Teller Eintopf 2 Heller, ein Doppelzimmer für eine Nacht 3 Silbertaler (den Preis können sich zwei Personen teilen).

Messerwerfen in der Waldschänke

Wer möchte, kann in der Taverne gegen einen anderen Gast im Messerwerfen antreten. Dabei setzen beide einen Heller und werfen dann solange auf eine kleine Zielscheibe, bis einer der Teilnehmer zum dritten Mal das Ziel verfehlt. Dieser hat das Messerwerfen dann verloren. Der Sieger bekommt den Einsatz von beiden als Gewinn.



Messerwerfen

Das Messerwerfen läuft im Endeffekt fast wie bei einem Angriff mit einer Nahkampfwaffe ab. Man würfelt hierbei aber nicht auf den **Attackewert**, sondern auf den **Fernkampfwert (FK)**, in diesem Fall bei Wurfdolchen auf den FK der Kampftechnik **Wurfwaffen**. Dieser Wert findet sich jeweils auf der zweiten Doppelseite des Heldenbogens unten rechts. Für die Schänkegäste kannst du den FK-Wert zufällig mit 1W6+5 bestimmen. Damit haben die Gäste einen FK-Wert zwischen 6 und 11. Die Probe auf den FK-Wert ist insgesamt weder erleichtert noch erschwert. Wenn du wissen willst, warum das so ist und wie man die Modifikatoren für eine solche Probe berechnet, dann lies die folgende Erklärung. Ansonsten kannst du die folgenden Punkte für dieses Abenteuer aber auch einfach überspringen.

- Reichweite: Das Ziel ist 5 Schritt weit entfernt. Die Reichweite von Wurfdolchen beträgt „2/10/15“. Die erste Zahl steht für die Reichweite „nah“, die zweite für „mittel“, die dritte für „weit“. Jede Zahl steht für eine Anzahl an Schritt und gibt an, bis zu welcher Entfernung das Ziel noch in die jeweilige Kategorie fällt. 5 ist größer als 2, aber kleiner als 10, damit ist das Ziel in der Reichweite „mittel“, was die Probe nicht modifiziert. Für eine Reichweite bis zu 2 Schritt wäre die FK-Probe um +2 Punkte erleichtert (und die TP wären um 1 Punkt höher), für ein Ziel in einer Entfernung zwischen 10 und 15 Schritt wäre sie um -2 Punkte erschwert (und die TP wären um 1 Punkt niedriger).

• Wenn du die Fernkampfgeregeln noch mal in **Die Räuber vom Dunkeltann** nachlesen willst, findest du sie dort auf Seite 16, in den **Spielregeln** findest du sie ab Seite 25.

- **Zielgröße:** Die Zielgröße kann die FK-Probe aufgrund der Größe des Ziels sowohl erleichtern (bei großen Zielen), wie auch erschweren (bei kleinen Zielen). Das Ziel des Messerwerfens ist die Silhouette eines Rehkitzes mit der Zielgröße „klein“, weswegen der Wurf erschwert wird, in diesem Fall um -4 Punkte.
- **Zielen:** Da die Zeit zum Werfen nicht begrenzt ist, kann jeder Werfer zielen. Dadurch wird die Probe um +2 erleichtert. Wenn man das Zielen in einem Kampf einsetzen möchte, dann erfordert es mindestens eine Aktion. Jede Aktion Zielen erleichtert die folgende FK-Probe um +1 Punkt, maximal kann eine FK-Probe durch mehrere Aktionen Zielen um +2 Punkte erleichtert werden. Auf die letzte Aktion Zielen muss dann direkt in der nächsten Runde der Angriff folgen.
- **Festes Ziel:** Da das Ziel sich nicht bewegt, ist der Wurf um +2 Punkte erleichtert.
- **Insgesamt,** also nach Einrechnung von Reichweite, Zielgröße, Zielen und Bewegung, ist die Probe weder erleichtert noch erschwert. Bei einem Fernkampfwert von 12 dürfte der Werfer oder die Werferin also maximal eine 12 würfeln, um zu treffen.
- Die detaillierten Regeln zum Fernkampf, z. B. wie man sich gegen einen solchen Angriff auch verteidigen kann, findest du in den **Spielregeln** ab Seite 25.

Regeneration

Wenn deine Helden in der Waldschänke übernachten, dann heilen ihre Verletzungen zumindest teilweise und auch ihre magischen Kräfte regenerieren sich wieder. Jeder Spieler, dessen Held Lebenspunkte zu seinem Maximum fehlen, darf mit einem W6 würfeln und seinen LeP-Wert um die gewürfelte Zahl erhöhen. *Valariel* und *Hesindian* dürfen außerdem mit ihren Astralpunkten genau so verfahren, falls sie nicht über ihr Maximum an AsP verfügen. Durch Regeneration können jedoch weder das LeP- noch das AsP-Maximum überschritten werden. Die Betten der Waldschänke sind eine gute Unterkunft, sodass die Regeneration hier sogar um jeweils 1 Punkt höher ausfällt. Wenn die Spielerin des Magiers *Hesindian* beispielsweise für die LeP-Regeneration eine 3 würfelt, so würde sie also 4 Punkte zu Hesindians Vorrat an LeP wieder hinzugewinnen. Wichtig dabei ist, dass man nur bis zum Maximum der Lebens- oder Astralpunkte regenerieren kann. Beachte zudem, dass einige Helden über den Vorteil *Verbesserte Regeneration* (*Lebensenergie* oder *Astralenergie*) verfügen und dadurch zusätzliche LeP und AsP regenerieren, und dass die Elfe *Valariel* über den Nachteil *Schlechte Regeneration* (*Lebensenergie*) verfügt, wodurch sie

einen Lebenspunkt weniger pro Regenerationsphase regeneriert.

Sollten die Helden sich im ersten Abenteuer schwer verausgabt haben, dann können sie auch noch einen ganzen weiteren Tag regenerieren. In dem Fall können sie an dem zweiten Tag sogar zweimal eine Regeneration durchführen.

Eine genauere Erklärung zur Regeneration und den Faktoren, die sie beeinflussen, findest du in den **Spielregeln** auf Seite 39.

Fenia, die Schmiedin (03)

Die **Schmiede** (03) ist ein kleines Haus, dessen Wände teilweise aus Naturstein bestehen. Neben dem Arbeitsraum, in dem Schmiedin *Fenia* (38, rotblonde Haare, muskulös, Tätowierung von Hammer und Amboss, dem Zeichen des Schmiede- und Handwerkergottes Ingerimm[•], auf dem rechten Oberarm, kräftiger Händedruck) ihr Handwerk ausübt und die Stücke ausstellt, die sie an Reisende verkauft, befinden sich im Haus noch ein Kohlenlager, ein Schlafraum und ein Lagerraum für Vorräte und Werkzeuge.

Fenia ist meistens damit beschäftigt, irgendetwas zu schmieden oder zu reparieren, seien es Sensenblätter, Beilköpfe oder Pfannen. Sie unterbricht aber gerne ihre Arbeit und unterhält sich ein wenig. Da sie zu viel zu tun hat, hat sie vom Besuch Thimorns nichts mitbekommen. Sie kennt sich auch in der Umgebung nicht besonders gut aus, kann den Helden aber durchaus Waffen und Rüstungen verkaufen und kauft sie, wenn sie noch gut erhalten sind, den Helden auch ab (siehe unten).

Was können die Helden hier tun?

- *Fenia* spielt in diesem Abenteuer für die Helden vor allem dadurch eine Rolle, dass sie bei ihr Waffen, aber z. B. auch einen Wurf- oder Kletterhaken kaufen können. Alles im Kapitel Ausrüstung (siehe **Spielregeln** ab Seite 49), was geschmiedet werden kann und maximal so viel kostet wie ein Säbel, lässt sich bei ihr erstehen. ••○...
- Die Schmiedin kauft auch geschmiedete Gegenstände auf, die die Helden bei ihren Abenteuern gefunden haben. Sie zahlt dafür aber nur den halben Preis. Wenn einem Helden eine Probe auf das Talent *Handel* gelingt, erhöht sie ihr Angebot um 10 %.

• Ingerimm ist der Gott von Feuer, Handwerk und Schmiedekunst. Ihm wird zwar kein heiliges Tier zugeordnet, aber sein Symbol sind Hammer und Amboss.

•• Wenn die Helden sich neue Ausrüstung zulegen wollen, solltest du sie darauf aufmerksam machen, dass es für jeden von ihnen bestimmte Einschränkungen gibt, welche Waffen oder Rüstungen sie verwenden dürfen (siehe **Spielregeln** Seite 52). Der Magier *Hesindian* ist beispielsweise auf den Einsatz von Waffen beschränkt, die maximal bis zu 1W6+2 TP anrichten.



Geld, Ausrüstung und Handel

Der Umgang mit Geld im Spiel ist eine Sache, bei der ihr euch als Gruppe einigen müsst, wie ihr sie handhabt. Manche Spielrunden rechnen sehr genau ab, was die Helden an Belohnungen erhalten und was sie sich davon kaufen können. Wenn ihr eine genaue Buchführung aber eher langweilig findet, dann könnt ihr kleinere Beträge, wie z. B. das Bier in der Taverne, auch unter den Tisch fallen lassen (oder hin und wieder nach Gefühl ein paar Münzen vom Heldenbogen streichen) und nur größere Ausgaben, wie eine neue Waffe oder Rüstung, genau verrechnen. Wenn euch auch das noch zu viel Buchhaltung ist, dann könnt ihr auch einfach das Geld ganz ignorieren und einfach gemeinsam entscheiden, was die Gruppe sich kaufen kann und was nicht.

Für den Marsch in das Nebelmoor sollte deine Gruppe sich aber sinnvollerweise ausrüsten und beispielsweise Wolldecken, Zelte, Seile und Proviant für etwa eine Woche erstehen. Das meiste davon gibt es beim Schulzen zu kaufen. Wenn sie wissen, dass ein Turm ihr Ziel ist, kaufen sie vielleicht auch noch Wurf- und/oder Kletterhaken, die es bei der Schmiedin gibt.

Wenn ihr Einnahmen und Ausgaben genauer festhältet, dann wollen deine Spieler vielleicht auch mit den Händlern feilschen. Diese sind zwar nicht mehr grün hinter den Ohren, aber ein wenig handeln lassen sie mit sich durchaus. Lasse den Spieler, der handeln will, dazu eine Probe auf *Handel* ablegen. Gelingt sie, verändert sich der Preis um 10 % zugunsten der Helden, misslingt sie, dann zahlen sie den Preis, den der Händler vorgeschlagen hat.

Peraike, die Perainegeweihte (04)

Der kleine **Perainetempel (04)** ist ein weißgetünchter, eingeschossiger Bau. Er enthält neben der Tempelhalle mit einer Storchenfigur, dem heiligen Tier der Göttin, auch die Wohnräume der Geweihten **Peraike** (64, graue Haare, als Zopf getragen, grünes Geweihtenornat mit Ährenstickerei, meist erdige Flecken auf den Fingern von der Feldarbeit). Peraike betreut neben dem Tempel auch ein kleines Feld. Sie ist die



gute Seele des Dorfes, die für die Einwohner immer ein offenes 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.

Was können die Helden hier erreichen?

- Peraike wird sich verletzter Helden annehmen. Sie verlangt dafür keine Gegenleistung, aber es ist guter Brauch, bei einer Inanspruchnahme der Tempeldienste einen Teil der erworbenen Reichtümer zu spenden. Ein Zehntel der Belohnung durch Hauptfrau Erlgard wäre hier durchaus angebracht.
- Peraike kann die Wunden von allen verletzten Helden versorgen, wobei sie dafür jedes Mal 15 Minuten braucht. Sie ist so gut darin, dass du für sie keine Proben auf *Heilkunde Wunden* würfeln musst. Das Versorgen der Wunden gibt in der nächsten Regenerationsphase 3 zusätzliche Lebenspunkte zurück.
- Peraike kann im Notfall – wenn die Helden sehr schwer verletzt sind – auch die Göttin **Peraine** um ihren Beistand bitten und den Helden durch göttliches Wirken insgesamt bis zu 30 LeP augenblicklich zurückgeben (verteilt auf alle Helden).

Tannfried, der Jäger (05)

Tannfried (33, mittellange, schwarze Haare und Bart, trägt Lederkleidung, schweigsam, aber freundlich) wohnt in einer einfachen **Hütte (05)** am Waldrand. Im Inneren befinden sich seine Schlafstatt und eine Kochstelle, neben der Hütte ist ein kleiner Schuppen, in dem der Jäger seine Beute ausnimmt, ihr das Fell abzieht und das Fleisch abhängen lässt. Was er nicht verwerten kann, bekommt in der Regel sein Hund **Firunjan**.

Was können die Helden hier erreichen?

- Tannfried verkauft Proviant in Form von Trockenfleisch. Dazu kann man bei ihm alles aus Leder erstehen, darunter auch eine Lederrüstung. •
Zudem ist er bereit, seinen eigenen Bogen oder Pfeile aus seinen eigenen Vorräten zu verkaufen, sobald er erfährt, dass die Helden gegen die Räuber vorgehen oder vorgegangen sind (Preise siehe **Spielregeln** ab Seite 54).
- Tannfried glaubt, in den letzten Tagen mehrmals einen Ork im Wald gesehen zu haben, ist sich der Sache aber nicht ganz sicher und hat deswegen noch zu niemandem etwas gesagt. Sprechen die Helden in seiner Gegenwart t52offen von einem

• Wenn ein Held die Lederrüstung erwirbt, dann solltet ihr die Regeln zur Belastung in den **Spielregeln** ab Seite 54 aufschlagen. Eine Rüstung liefert nämlich nicht nur Schutz, sondern kann ihren Träger auch einschränken, wenn er das Tragen von Rüstungen nicht gewohnt ist. Dem Magier **Hesindian** ist es als Magier von seiner Gilde nicht gestattet, eine solche Rüstung zu tragen (siehe **Spielregeln** Seite 52).



Ork, so wird er kurz stutzen. Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* kann ein Held feststellen, dass der Jäger nicht alles erzählt hat. Wird er daraufhin gedrängt zu erzählen, was ihm auf dem Herzen liegt, so wird er berichten, dass er in den letzten Tagen des Öfteren ganz kurz etwas zwischen den Bäumen gesehen hat, von dem er im ersten Moment gedacht hat, es sei ein Ork. Im nächsten Moment sei der Schemen aber verschwunden, weswegen er glaubte, dass ihm seine Augen nur einen Streich gespielt hätten. Den Namen des Orks kennt er natürlich nicht. Zum ersten Mal sah er den Ork vor zwei oder drei Tagen, und auch am heutigen Tag hat er ihn gesehen.

- Noch viel erschreckender als die Orks, die immer mal wieder die östlichen Hänge des Finsterkamms herabsteigen, um zu rauben und zu plündern – immerhin sind es „nur“ Orks, denen man mit einem scharfen Schwert oder einer guten Axt entgegentreten kann – ist der Drache, den Tannfried vor drei Tagen am Himmel im Südwesten gesehen hat. Nun sind Drachen zwar selten, aber gerade in den wilden Bergregionen durchaus ab und an zu sehen. Eine Drachensichtung ist allerdings auch nicht alltäglich, und ein Drache in der Nähe bedeutet immer Ärger. Deshalb hält Tannfried seitdem die Augen offen. Er wird die Helden von sich aus fragen, ob sie einen Drachen gesehen haben, da sie gerade aus dem Westen kommen. Er bittet sie zudem, im Ort nichts von seiner Sichtung zu berichten, da das nur Panik auslösen würde, die niemandem helfe. Sollten die Helden dennoch im Ort etwas von einer Drachensichtung berichten, werden die Dörfler in den nächsten Tagen häufig sorgenvoll den Blick über den Himmel schweifen lassen. Was es mit diesem Drachen auf sich hat, wird das Thema von späteren Abenteuern sein.

Weitere Gebäude in Düsterrode

Düsterrode ist nur ein kleines Dorf, dennoch gibt es hier natürlich mehr als nur den Schulzen, die Waldschänke, die Schmiede, den Perainetempel und die Hütte des Jägers. Da die anderen Örtlichkeiten jedoch für das Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** keine besondere Rolle spielen, erwähnen wir sie hier nur am Rande. Wenn deine Spieler sich für diese Orte interessieren, dann kannst du anhand der folgenden Informationen selbst kreativ werden und die Spieler nach Lust und Laune das Dorf erkunden lassen. Im Süden des Dorfes liegt der **Friedhof (06)** von Düsterrode. In Aventurien werden Friedhöfe meistens als *Boronanger* bezeichnet – nach dem Gott des Schlafes, des Todes und des Vergessens. Auf dem zentralen Dorfplatz gibt es einen **Brunnen (07)**, aus dem die Bewohner von Düsterrode ihr Wasser für den täglichen Bedarf mit Eimern heraufziehen müssen. Die Felder sowohl innerhalb wie auch außerhalb der Palisade werden von mehreren Bauernfamilien bewirtschaftet, die mit ihren Knechten, Mägden und dem einen oder anderen Tagelöhner die **Bauernhöfe (08)** bewohnen.

Im Norden des Dorfes gibt es noch einen gemauerten **Wachturm (09)** mit einer Aussichtsplattform. Hierhin können sich die Bewohner von Düsterrode im Falle eines Angriffs zurückziehen, falls die Palisade überrannt wird. Auf der Plattform sind stets Brennholz und Öl vorhanden, um ein Signalfeuer zu entzünden, das man bis nach Scheutzen sehen kann.

Weitere Bewohner von Düsterrode

Wenn du weitere Bewohner des Dorfes in euer Spiel einbinden oder gleich selbst erfinden möchtest, dann kannst du dazu die folgende Liste verwenden oder dich an der Namensliste und den Schlagworten für Kurzcharakteristiken orientieren.

Eine Liste mit nutzbaren Nebenfiguren

Diese Liste mit 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, schwarzer Haarkranz und Halbglatze, Linkshänder, vom Kohlenstaub geschwärzte Kleidung und Hände
- **Dylga Ibendorn (w)**, 42, zum Zopf geflochtene braune Haare, hat verschiedene Narben aus Kämpfen mit Orks, über deren Entstehen sie gerne erzählt
- **Rondreich Finsterbacher (m)**, 32, lange schwarze Haare und gepflegter Kinnbart, schwächling gebaut, redet etwas geschwollen
- **Herdlinde Teichenberger (w)**, 36, lockige rote Haare, lächelt viel und redet schnell
- **Darwolf Danckert (m)**, 25, schulterlanges braunes Haar, hustet häufiger, verlangt für Hilfe immer eine Gegenleistung
- **Nalle Orkendräu (w)**, 23, kurze blonde Haare, hat ein grünes und ein blaues Auge, zieht gerne Leute auf, mit denen sie redet
- **Olin Rohleder (m)**, 15, blond mit Bürstenhaarschnitt, bewegt sich etwas ungelink, unsicher, schaut seinem Gegenüber beim Sprechen nie in die Augen



- ☛ **Walbirg Runhager** (w), 16, lange rot-blonde Haare, mit bloßen Füßen unterwegs, ist Fremden gegenüber misstrauisch
- ☛ **Arbolf Orkenhauer** (m), 62, kurze graue Haare und Bart, trägt eine Augenklappe über dem linken Auge, erzählt viel von den Kämpfen gegen Orks, bei denen er dabei war
- ☛ **Matissa Ackermann** (w), 64, lange graue Haare, raucht gerne Pfeife mit stinkendem Tabak, kneift beim Sprechen meist das rechte Auge zu

Weibliche Vornamen

Ailgrid, Bärtraut, Dylga, Gilamund, Ilfwid, May, Rondragabund, Ullgrein, Yolina

Männliche Vornamen

Ailgrimm, Bernhelm, Dankward, Harmwulf, Ingerman, Meinhardt, Rondreich, Ulfert, Yann

Familiennamen

Ackerfeld, Brachfelder, Donnerbacher, Gerber, Ibendorn, Morgenroth, Rathilsteiner, Ulmenschläger

Schlagworte für Kurzcharakteristiken

hat Sommersprossen, zieht das linke Bein nach, blinzelt, raucht Pfeife, hat eine markante Narbe, ist schwerhörig, lispelt, ist hochgewachsen

Direkt weiter oder ausruhen?

Eine grundsätzliche Frage für die Spieler wird sein, wie schnell sie den Flüchtenden nachsetzen wollen. Dazu gibt es ein paar Punkte, die du als Meister den Spielern vermitteln kannst. Falls du unsicher bist, wie deine Spieler die Lage einschätzen, oder wenn sie selbst in dieser Sache noch unschlüssig sind, bietet es sich an, die Frage in der Figur der Hauptfrau mit den Helden (und damit den Spielern) zu diskutieren.

- ☛ Bisher wurde im Abenteuer die Tageszeit nicht thematisiert. Aber die Gruppe hat inzwischen schon so viel erlebt, dass man davon ausgehen kann, dass es nach dem Treffen mit der Hauptfrau und den Nachforschungen im Dorf langsam Abend wird und die Nacht hereinbricht. Zu dieser Zeit aufzubrechen, ist nicht unbedingt sinnvoll.
- ☛ Einige Helden sind möglicherweise verletzt, die Elfe und der Magier haben unter Umständen auch einen Gutteil ihrer Astralpunkte verbraucht. In diesem Fall ist es sinnvoll, zunächst in einer guten Unterkunft wie der **Waldschänke (2)** zu bleiben, um hier ordentlich regenerieren zu können. Je nach Zustand der Gruppe mag es sogar sinnvoll sein, noch einen weiteren Tag auszuruhen, denn schließlich ist schon bald mit einer weiteren Konfrontation zu rechnen.
- ☛ Haben die Helden mit dem Schulzen gesprochen, hat er ihnen möglicherweise für den nächsten Morgen noch weitere Informationen in Aussicht gestellt. Dazu muss die Gruppe aber natürlich vor Ort sein.

- ☛ Die Flüchtenden einzuholen, bevor sie den Turm erreichen, ist sehr unwahrscheinlich, denn sie sind unverletzt, kennen sich in der Umgebung wahrscheinlich besser aus als die Helden und ahnen vermutlich, dass sie verfolgt werden. Sie werden also so schnell reisen, wie sie es können.
- ☛ Die Helden wissen möglicherweise bereits (ansonsten können sie es im Ort herausfinden), wohin die Flucht geht. Sie müssen also im Moment keiner frischen Spur mehr folgen.
- ☛ Zu langes Warten könnte aber auch dazu führen, dass die Schurken den Turm bereits wieder verlassen haben, wenn die Helden ihn erreichen.

In der Summe sollten die Argumente, die für zumindest eine Übernachtung im Ort sprechen, überwiegen. Kennt deine Gruppe all diese Punkte, will aber dennoch unbedingt sofort weiter, dann hindere sie nicht daran – es ist ihre Entscheidung. In dem Fall werden sie noch eine kurze Zeit reisen können, bevor die Dunkelheit sie zu einer ersten Übernachtung zwingt. Informationen zum Nachtlager in der Wildnis findest du im nächsten Abschnitt auf Seite 24. Wenn die Helden nicht gerade dauerhaft Wurzeln im Ort schlagen und erst in einer Woche weiterreisen, wird es im weiteren Verlauf des Abenteuers egal sein, ob sie beispielsweise schon am nächsten Tag oder erst einen Tag später aufbrechen. Wollen sie jedoch wirklich lange warten, wird es irgendwann unglaublich, dass die Schurken noch mit dem Lösegeld im Turm ausharren. In diesem Fall solltest du deinen Spielern noch einmal die Situation und ihren Auftrag in Erinnerung rufen, damit ihnen klar ist, was die Folgen von sehr langem Abwarten sein können.

Der Wachturm von Thar-Nurina

Folgendes Wissen über den Turm können die Helden in Erfahrung bringen. Hinter jeder Information ist dabei vermerkt, wo bzw. wie sie erhalten werden kann: entweder durch den Schulzen **Falber (01)**, die Wirtin der Waldschänke **Derlinde (02)** oder durch eine Probe auf **Geschichtswissen -2**, die jeder Held einmal ablegen darf, sobald sie den Namen des Turms in Erfahrung bringen.

- ☛ Der Turm trägt den elfischen Namen eines Weidener Herzogs, der vor langer Zeit lebte, als das Tragen eines elfischen Zweitnamens für die Herrscher Weidens üblich war. (von Falber, Derlinde oder durch Probe)
- ☛ Zu dieser Zeit wurde am Hof Isdira gesprochen, die Sprache der Elfen, und die Herrschaft hatte jeweils ein Geschwisterpaar inne, das als die Herzogengeschwister zum Pandlaril (einem sagenumwobenen Fluss, der in Trallop, der Hauptstadt Weidens, in den Neunaugensee mündet) regierte. (von Falber oder durch Probe)
- ☛ Thordenan II. regierte als Thar-Nurina, genannt der Jüngling, zusammen mit Thordenin II., genannt der Schlaue, der den elfischen Namen Var-Bhandala

trug. Die Herrschaft beider fand zu einer Zeit statt, als die Grafschaft Bärwalde, die heutige Nachbargrafschaft der damals noch gar nicht existierenden Grafschaft Heldenrutz, gegründet wurde. Dies geschah vor einigen Jahrhunderten (von Falber oder durch Probe).

- Der Weg zum Turm führt über einen alten, heute vermutlich größtenteils verfallenen Knüppeldamm ins Nebelmoor (von Falber oder Derlinde).

Was sollten deine Helden in diesem Abschnitt erreicht haben?

Die Helden sollten die gerettete Edle und etwaige Gefangene in die Obhut von Hauptfrau *Erlgard Hohenwald* übergeben haben und das Ziel ihrer Verfolgungsjagd sowie den Weg dorthin nun kennen. Im Idealfall haben sie sich außerdem gut ausgerüstet, sind ausgeruht und haben auch vom alten Fluchttunnel aus dem *Wachturm von Thar-Nurinai* erfahren.

Auf dem Weg ins Nebelmoor

In diesem Teil des Abenteuers geht es um die Reise durch die Wildnis bis zum Zielort im Moor. Reisen für Spieler interessant zu gestalten, ist nicht immer ganz einfach. Du solltest dabei vermeiden, die Spieler zu oft das Gleiche machen zu lassen oder jede Reiseminute am Spieltisch darstellen zu wollen. Kurzweiliger ist es, bei der Reise nur ausgewählte, besondere Stellen oder Szenen auszuspielen und die Zeit dazwischen mit kurzen Beschreibungen schnell abzuhandeln. Dazu kann man, um die Wagnisse einer Reise darzustellen, auch *Zufallsereignisse* einstreuen. Diese Ereignisse sind für die Geschichte des Abenteuers in der Regel nicht besonders wichtig, und über ihr Auftreten wird mit einem Würfelwurf entschieden. Sie eignen sich gut dazu, für Abwechslung zu sorgen. Du findest in den folgenden Abschnitten auch kurze Beschreibungen der Landschaft, durch die deine Heldengruppe reist. Diese kannst du nutzen, um deinen Spielern einen Eindruck der Gegend zu vermitteln. Du kannst die Beschreibungen natürlich auch selbst erweitern oder anpassen, z. B. wenn du das Abenteuer gerne in einer bestimmten Jahreszeit ansiedeln möchtest. Dann kannst du über die Beschreibung der Blattfarben oder des Stands

der Feldarbeiten deiner Gruppe schnell und einfach vermitteln, ob es gerade eher Frühling, Sommer, Herbst oder Winter ist. Für alle folgenden Beschreibungen gehen wir davon aus, dass es gerade Sommer ist.

Die Reise wird auf einfachen Pfaden **Durch die Wildnis** und **Durch das Moor** insgesamt fast **zwei Tage** dauern. Für beide Tage gibt es jeweils eine Problemsituation, bei der die Helden sich mit einem Hindernis auseinandersetzen müssen, um ihren Weg fortzusetzen. Dazu kommt **Die Suche nach einem Nachtlager**. Haben deine Helden die Option gewählt, nicht im Ort zu bleiben, sondern sofort weiterzureisen, dann müssen sie gleich zu Beginn, nach einer eher kurzen Reisetrecke, aufgrund der einbrechenden Dunkelheit ein Nachtlager suchen. Nutze dafür den zugehörigen Abschnitt einfach zweimal. Wir empfehlen, einmal für jeden Tag, den die Helden reisen, die Zufallstabelle zu verwenden, um weitere Ereignisse auszuwürfeln. Natürlich kannst du auch mehr als einmal pro Tag auf die Tabelle würfeln oder dir einfach Ereignisse für deine Gruppe aussuchen oder selbst ausdenken, die dir besonders gut geeignet erscheinen.



Damit ihr einen guten Überblick über die Region bekommt, in der die Helden unterwegs sind, könnt ihr beim Spielen der Reise die der Box beiliegende Karte **Die Grafschaft Heldenrutz** verwenden oder in den Heldenbögen ganz ans Ende blättern, wo sich ebenfalls eine Version der Karte findet.

Von immer aufmerksamen Helden mit stets gezogener Waffe

Spieler sorgen sich in der Regel um ihre Helden – und das ist auch gut so. Es führt aber manchmal bei Spielern zu der Annahme, dass ihre Helden in jeder Situation extrem vorsichtig nach Gefahr Ausschau halten und dabei auch immer auf jedes denkbare Problem vorbereitet sind. Bei kurzen Zeitspannen, in denen die Charaktere begründet mit z. B. einem Überfall oder lauernden Gegnern rechnen müssen, ist eine solche Annahme realistisch. Bei einer längeren Reise sieht das aber anders aus – auch aventurische Helden können sich nicht stundenlang mit gezogener Waffe und geschärften Sinnen fortbewegen und zugleich zügig reisen. Damit du und deine

Gruppe euch einig darüber seid, wie aufmerksam Helden auf Reisen sein können, empfehlen wir, vor Beginn der Reise die folgenden Punkte kurz zu besprechen, damit alle verstehen, wie die Situation am Spieltisch gehandhabt wird:

- Auf einer längeren Reise, auf der man mit Gefahren rechnet, hält man natürlich nach solchen Ausschau und ist wachsam. Als Meister solltest du den Helden daher z. B. bei versteckten Gegnern eine Probe auf *Sinnesschärfe* zugestehen, um zu entscheiden, ob sie den Hinterhalt entdecken. Misslingt diese Probe, dann können aber auch die vorsichtigsten Helden in einen Hinterhalt laufen. Dabei ist aber wichtig, den Spielern klarzumachen, dass misslungene Proben in solchen Fällen nie das Ende der Gruppe oder das Scheitern ihres Auftrags bedeuten werden, sondern lediglich zu neuen Herausforderungen führen, deren Ausgang dann von ihrem Handeln abhängt.
- Solange auf einer längeren Strecke keine konkrete Gefahr erkennbar ist und kein Grund besteht, mit Gefahren zu rechnen, z. B. weil die Helden keinen

Hinterhalt erspäht haben, hält kein Held seine Waffe in der Hand bereit. Die ganze Zeit ein Schwert oder eine Axt kampfbereit in der Hand zu tragen, ist mühselig und unpraktisch und verhindert eine zügige Fortbewegung. Der Magier hat jedoch den Vorteil, dass er seinen Magierstab immer in der Hand behalten wird, selbst beim Wandern durch Wälder oder Sümpfe.

- In manchen Situationen ist es wichtig, in welcher Reihenfolge die Gruppe marschiert. Legt vor längeren Reiseabschnitten einfach die Standard-Reihenfolge fest, dann braucht ihr in einer spannenden Situation nicht erst über die Position der einzelnen Helden zu diskutieren. Dies könnt ihr beispielsweise machen, indem ihr die Heldenmarker in der entsprechenden Reihenfolge auf die Karte legt.

Zufällige Ereignisse

Würfle einen W20, oder lasse einen der Spieler den Würfel werfen. Schau dann in der folgenden Tabelle nach, welches Ereignis zu diesem Ergebnis gehört. In der Tabelle findest du manchmal Zeitangaben, die sich darauf beziehen, wie weit die beiden verfolgten Schurken vor den Helden sind. Diese Angaben gehen davon aus, dass die Helden eine Nacht im Dorf verbracht haben und am Morgen dann ohne viel Trödelei aufgebrochen sind. Sind sie noch in der Nacht aufgebrochen, dann verringere die angegebenen Zeiten, haben sie deutlich mehr Zeit im Ort verbracht, dann erhöhe die Zeiten entsprechend. Solltest du ein Zufallsergebnis an darauffolgenden Tagen nochmals auswürfeln, wiederhole den Wurf solange, bis ein neues Ereignis eintritt. Die Jägerin, die bei 3-4 den Helden begegnet, kann ihnen also nur einmal begegnen.

1W20 Ereignis

- | | |
|---|---|
| <p>1-2 Am Wegrand wachsen einige seltene Kräuter. Jeder Spieler darf eine Probe auf <i>Pflanzenkunde</i> ablegen. Für jede gelungene Probe findet die Gruppe eine Portion einer Heilpflanze, die bei Verzehr die Regeneration in der nächsten Regenerationsphase um 3 LeP erhöht.</p> <p>3-4 Der Gruppe kommt eine Frau entgegen, die, mit Pfeil und Bogen bewaffnet und einen geschossenen Hasen über der Schulter tragend, als Jägerin zu erkennen ist. Sie wird die Gruppe vorsichtig, aber freundlich grüßen. Verhalten sich die Helden ihr gegenüber freundlich, wird sie sich ihnen als <i>Farnlieb</i> vorstellen und ihnen eine Information zum Wachturm von Thar-Nurinai geben, den sie aus der Ferne gesehen hat: „Vor etwa vier Stunden versteckte ich mich am Wegrand, weil ich sah, dass ein Ork und ein junger Mann mir entgegenkamen. Zum Glück haben sie mich nicht gesehen. Die wollen bestimmt zum Gesindel am alten Turm von Thar-Nurinai, da sind noch zwei oder drei andere, bei denen ich kein gutes Gefühl hatte, als ich sie aus der Entfernung sah.“</p> | <p>5-7 Die Gruppe findet die Spuren von Jagdwild (Rehe, Hasen, Gänse oder Enten) am Wegrand. Bis zu zwei der Helden können versuchen, einige Tiere zu erlegen (mehr Helden verscheuchen nur das Wild). Jeder der beiden darf eine Probe auf <i>Tierkunde</i> ablegen. Pro gelungene Probe wird ausreichend Wild gefangen, das als Proviant für drei Personen und einen Tag ausreicht. Frisches Fleisch hilft, gute Bedingungen beim Nachtlager zu schaffen. Dazu findest du mehr im entsprechenden Abschnitt.</p> <p>8-10 Die Helden finden auffällige Spuren. Jeder Held darf eine Probe auf <i>Fährstensuchen</i> ablegen. Gelingt eine der Proben, dann können die Spuren als die eines Menschen in Stiefeln und die eines Orks identifiziert werden, die vor einigen Stunden den Weg benutzt haben.</p> <p>11-13 Der Gruppe kommt ein Mann entgegen, der auf dem Rücken einen Tragekorb hat, eine sogenannte Kiepe, in der er alle möglichen Gegenstände zum Verkauf mit sich führt. Sein Name ist <i>Baeromar</i> und ihm ist auf seinem bisherigen Weg nichts aufgefallen, er verkauft den Helden aber gerne kleinere Waren, die sie vielleicht benötigen. Orientiere dich bei den Dingen, die er dabei hat, am Kapitel Ausrüstung (siehe Spielregeln ab Seite 49). Große oder sperrige Sachen hat er nicht dabei, aber ein Seil oder eine Laterne könnte er im Angebot haben, wenn du es als Spielleiter für sinnvoll hältst. Den alten Turm im Nebelmoor kennt er nicht.</p> <p>14-17 Am Rande des Weges können die Helden einen reglosen Körper entdecken. Nähern sie sich diesem, sehen die Helden, dass es sich um einen Mann handelt, der einige blutige Wunden aufweist und offenkundig tot ist. Neben dem Körper liegen ein aufgerissener Tuchbeutel und einige wertlose Sachen wie schmutzige Lumpen, ein leerer Wasserschlauch, ein zerbrochenes Tonfläschchen und ein Knüttel. Wenn ein Held den Toten untersuchen möchte, darf er eine Probe auf <i>Heilkunde Wunden</i> würfeln. Bei einer gelungenen Probe erkennt der Held, dass die Wunden von scharfen Waffen und nicht von Tieren verursacht wurden. Wer die Kampfspuren untersuchen möchte, darf eine Probe auf <i>Fährstensuchen</i> ablegen, die um -2 erschwert ist. Bei Gelingen der Probe kann man die Spuren von drei Personen ausmachen: Stiefelabdrücke eines Menschen, Fußabdrücke eines Orks</p> |
|---|---|



und die Spuren der mit Fußlappen umwickelten Füße des Toten. Die Interpretation der Spuren solltest du zunächst den Spielern selbst überlassen, aber wenn sie sich partout keinen Reim darauf machen können, kannst du ihnen den einen oder anderen Hinweis geben. Was passiert ist, ist Folgendes: *Thimorn* (Stiefel) und *Blaufell* (nackte Füße) haben einen einsamen Reisenden (Fußlappen) getroffen, und der Ork hat den armen Kerl überfallen, getötet und ausgeraubt.

18-20 Einige Räuber (Anzahl der Helden -1) haben sich hinter einem Gebüsch am Wegesrand versteckt. Lasse alle Helden eine Probe auf *Sinneschärfe* -3 würfeln. Wem sie gelingt, der kann schon aus einiger Entfernung erkennen, dass sich hinter dem Gebüsch anscheinend jemand versteckt. Gehen die Helden weiter auf das Gebüsch zu, so treten eine Räuberin und zwei Räuber in zerschlissener Kleidung hinter dem Gebüsch hervor, sobald die Helden nur noch 10 Schritt entfernt sind. Sie haben gespannte Kurzbögen und verlangen mit lauter Stimme einen Wegzoll von 1 Silbertaler pro Nase für die Benutzung der Straße. Wie es weitergeht, hängt nun von den Aktionen der Helden ab:

- Haben die Helden die versteckten Räuber frühzeitig bemerkt und rufen ihnen beispielsweise aus der Entfernung zu, sich zu zeigen, so werden sie hervorkommen, ihre Bögen aber nicht gespannt halten. Ohne Überraschungsmoment werden sie nicht versuchen, von den Helden Geld zu fordern, sondern sie unbehelligt ziehen lassen und fliehen, falls die Helden sie zu einem Kampf stellen wollen.
- Haben die Räuber das Überraschungsmoment auf ihrer Seite und die Helden erklären sich bereit zu zahlen, dann kann die Gruppe unbehelligt weiterziehen. Ein einzelner Held kann dann versuchen, den Wegzoll zu drücken. Hierfür kann er versuchen sich herauszureden:
 - „Wir haben gar nicht so viel Geld dabei, zwei Räuber, ein Mensch und ein Ork, haben uns schon ausgenommen!“, dies ist mit einer gelungenen Probe auf *Überreden* -3 erfolgreich.
 - Auch kann versucht werden, die Räuber mit einer Probe auf *Einschüchtern* -1 zu verunsichern. Gelingt eine der Proben, so verlangen die Räuber nur noch den halben Wegzoll.
- Haben die Räuber das Überraschungsmoment auf ihrer Seite und die Helden zahlen nicht, dann kommt es unweigerlich zum Kampf – entweder, weil die Helden die Waffen ziehen und angreifen, oder weil sie versuchen, einfach weiterzugehen.



Schlage jetzt die Karte **Der Wald** auf und platziere (Anzahl der Helden -1) **Kreaturenmarker für die Räuber** und die **Heldenmarker** der gespielten Helden an den gegenüberliegenden Enden auf der Karte in einer Entfernung von 10 Heldenmarker-Durchmessern. So habt ihr einen besseren Überblick, wie die Situation aussieht und könnt auch die Bewegungen von Helden und Räubern direkt festhalten.

Der Kampf gegen die Räuber

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet ...

... wenn die Räuber die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben und aufgeben.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gegen (Anzahl der Helden -1) Räuber.

Besondere Kampfregeln

- Die Räuber werden zu Beginn des Kampfes je einmal mit dem Bogen schießen und danach ihre Nahkampfwaffen zur Hand nehmen (Aktion Waffe ziehen).
- Bevor sie ihre Waffen gezogen haben, können sie den Angriffen der Helden nur Ausweichen, also wahrscheinlich solange, bis sie laut der Initiativereihenfolge in der 2. Runde selbst an der Reihe waren.
- Denkt daran, dass jeder Held und auch jeder Gegner der Helden sich zusätzlich zu seiner Aktion bis zu GS Schritt weit bewegen kann, wenn er auf seine Aktion verzichtet sogar doppelt so weit. Eine Waffe fallen zu lassen kostet keine Aktion.
- Wenn es zu einem Fernkampfangriff der Räuber kommt, beachte Folgendes: Eine Entfernung von 10 Schritt fällt für Kurzbögen unter die Reichweite nah (Probe um +2 erleichtert), Menschen sind mittelgroße Ziele (Probe weder erleichtert noch erschwert), die Räuber zielen seit längerer Zeit auf die Helden (Probe um +2 erleichtert), die Helden schlagen aber unter Umständen Haken beim Laufen (FK-Probe für die Räuber um -4 erschwert, bei der Bewegung muss aber eine entsprechend längere Strecke im Zickzack bis zu den Räubern zurückgelegt werden). Der Angriff mit dem Bogen der Räuber ist also entweder um +4 erleichtert (die Helden schlagen keine Haken) oder weder erleichtert noch erschwert (Helden schlagen Haken). Treffen die Räuber, und die Helden verteidigen sich nicht erfolgreich (Ausweichen oder Parade mit der Kampftechnik Schilde), dann verursachen die Bögen 1W6+4 TP und 1 zusätzlichen TP für die Reichweite nah, also insgesamt 1W6+5 TP.

Räuber FK 11
INI 13+1W6 AW 6
LeP 29 TP 1W6+3 (Säbel)
GS 8 / 1W6+4
AT 11 (Kurbogen)
PA 6 RS 0



Durch die Wildnis

Am ersten Reisetag geht es durch eine Graslandschaft, in der hier und da kleine Wäldchen zu sehen sind. Da die Gegend nur durch das Gebirge des Finsterkamms von den Landen der Orks abgeschirmt ist, sind die wenigen Dörfer meist wehrhaft angelegt. Einzelne Gehöfte in der Wildnis haben in der Regel eine hölzerne Palisade, die sowohl vor Orkangriffen als auch vor wilden Tieren aus dem Dunkeltann schützt. In der Ferne kann man den einen oder anderen wehrhaften Turm erspähen, der aus den Wäldern an den Hängen des Finsterkamms hervorsticht – die Türme der Finsterwacht, einer Kette von alten Wachtürmen am Fuße des Gebirges zum Schutz vor der Orkgefahr. Der Weg selbst ist ein alter Karrenpfad, der im weiten Bogen nach Reichsend führt, der Hauptstadt der Grafschaft. Bevor die Helden aber dort ankommen, müssen sie an einem alten Wegstein den Karrenpfad verlassen und einem Fußpfad weiter nach Nordosten folgen. Da die Wege in keinem guten Zustand sind, kommen sie nur langsam voran.

Am Vormittag, bevor die Gruppe den Karrenpfad verlässt, erreicht sie einen schmalen Bachlauf, der aber zu tief ist, als dass man ihn problemlos durchwaten könnte.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid jetzt schon einige Zeit auf dem schmalen Karrenpfad unterwegs, als ihr vor euch einen Bachlauf ausmachen könnt, der euren Weg quert. Der Flusslauf scheint nicht besonders breit zu sein, aber durchaus tief, sodass man zur anderen Seite schwimmen müsste. Es sind aber einige Pfähle in das Bachbett gerammt worden, über die man auf die andere Seite balancieren kann. Ein paar Schritt stromaufwärts stehen außerdem zwei Bäume, deren Äste von beiden Seiten über das Wasser ragen, sodass man dort auch hinüberklettern könnte.



Über den Bach

Die Spieler können für ihre Helden an dieser Stelle eine Probe auf *Geographie* +1 ablegen.

- ✓ Gelingen: Der Bach wird Bockenbach genannt.
- ✗ Misslingen: Der Held hat keine Ahnung, wie der Bach heißt.

Viel wichtiger, als den Namen zu kennen, ist aber das Überwinden des Gewässers. Es gibt mehrere Möglichkeiten, hinüberzukommen und dabei all jenes trocken zu halten, was nicht nass werden sollen:

- Einige Holzpfähle sind so in den Bachlauf gerammt, dass man versuchen kann, über sie das andere Ufer zu erreichen. Da sie nass und glitschig sind, ist das Ganze aber nicht so einfach: Wer auf diesem Weg versucht, den Bach zu überqueren, dem muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* –1 gelingen. Misslingt die Probe, dann fällt man ins Wasser, kommt nass auf der anderen Seite an und verliert vielleicht einen Gegenstand (siehe unten).



- In der Nähe stehen zwei Bäume, einer auf dieser Seite des Bachs, einer auf der anderen Seite. Ihre Äste kommen sich aber so nahe, dass man mit etwas Geschick über sie zur anderen Seite klettern könnte. Dazu muss eine Probe auf *Klettern* gelingen. Misslingt sie, fällt der Held oder die Heldin aus 2 Schritt Höhe ins Wasser, erleidet durch den Sturz 2W6-4 SP*, kommt komplett nass auf der anderen Seite an und verliert vielleicht einen Gegenstand (siehe unten).

• Wer stürzt, kann mit einer erfolgreichen Probe auf *Körperbeherrschung* den Schaden um 6 SP verringern (siehe **Spielregeln** Seite 40).

- Wer will, kann den Bach auch einfach durchschwimmen. Dabei wird man zwar auch nass, aber wenn eine Probe auf *Schwimmen* +1 gelingt, passiert nichts weiter und man kann Dinge, die nicht nass werden sollen, beim Schwimmen trocken in einem Bündel über dem Kopf hinüberbringen. Misslingt die Probe, so geht man mit allen Sachen einmal baden, ist also komplett nass und verliert unter Umständen einen Gegenstand (siehe unten).
- Gestehe jedem Spieler, der den Bach nicht schwimmend überquert, eine Probe auf *Sinnesschärfe* zu. Gelingt diese, erkennt er oder sie einen kleinen, auffälligen Gegenstand am gegenüberliegenden Bachufer: Dort liegt ein Amulett, das einen doppelköpfigen Wolf zeigt. Die Spieler werden sich vielleicht erinnern, dass Thimorn ein solches getragen hat. Das Amulett zu bergen ist kein Problem, wenn man weiß, wo es liegt, und den Bach überquert hat. Die Helden können es im Finale dieses Abenteuers unter Umständen gebrauchen, denn Thimorn hängt sehr an dem Stück (siehe Seite 39).
- Wer komplett nass wird, der sollte prüfen, ob er waserempfindliche Gegenstände bei sich trägt. Papier und Zunder (falls er nicht in einer Zunderdose aufbewahrt wird) werden durch Kontakt mit Wasser unbrauchbar. Zusätzlich kann sich bei einer misslungenen Probe noch ein Gegenstand verabschiedet haben, der danach nicht mehr auffindbar ist. Der Meister kann einen passenden kleineren Gegenstand aus der Ausrüstung des jeweiligen Helden wählen.



Die Suche nach einem Nachtlager

Wenn es Abend wird, ist es an der Zeit, einen Lagerplatz zu finden, an dem man möglichst sicher und bequem die Nacht verbringen kann und wo genügend Brennholz und frisches Wasser zu finden sind. Die Gruppe kann dazu einen Helden bestimmen, der Ausschau nach einem solchen Platz halten soll. Dazu würfelt dessen Spielerin eine Probe auf *Wildnisleben*. Gelingt die Probe, wurde ein entsprechender Platz gefunden, misslingt sie, dann nicht. Bei Misslingen kann die Probe, auch von einem anderen Helden, ein einziges Mal mit einer Erschwernis von -2 wiederholt werden – denn es wird dunkel, und die Zeit drängt! Misslingt die Probe

beim zweiten Versuch erneut, dann wurde kein guter Platz gefunden. War keine Wiederholung nötig, dann können alle Helden noch Nahrung suchen gehen. Jeder, der möchte, kann entweder mittels einer Probe auf *Tierkunde* auf die Jagd gehen oder per Probe auf *Pflanzenkunde* essbare Pflanzen, Früchte und Pilze sammeln. Jede gelungene Probe bringt genug frische Nahrung für drei Personen und einen Tag.

Die Qualität des Nachtlagers hängt auch von der Ausrüstung der Helden ab. Können sie ein Feuer entzünden (z. B. nachdem jemand ins Wasser gefallen und der Zunder nass geworden ist)? Haben sie genug Proviant, womöglich sogar frisch gejagt oder gesammelt? Haben sie Decken, damit sie nicht frieren? Haben sie Zelte, damit sie sicher und geschützt liegen? Die folgende Einstufung kannst du als grobe Richtlinie nutzen, um einzuschätzen, wie gut oder schlecht das Lager der Helden ist.

- Wurde ein guter Platz gefunden, können alle oben genannten Fragen zur Ausrüstung der Helden mit „ja“ beantwortet werden und gibt es sogar frischen Proviant, dann haben die Helden ein hervorragendes Nachtlager. Die nächtliche Regeneration ist dann um jeweils 1 Punkt (für LeP und AsP) erhöht.
- Wurde ein guter Platz gefunden und bei den Fragen zur Ausrüstung der Helden muss maximal eine mit „nein“ beantwortet werden, dann haben die Helden ein gutes Nachtlager in der Wildnis errichtet. Die Regeneration erfolgt dann ohne Abzüge.
- Wurde kein guter Platz gefunden und alle Fragen zur Ausrüstung der Helden müssen mit „nein“ beantwortet werden, dann wird es eine unangenehme Nacht: Die Regeneration fällt in diesem Fall komplett aus.
- In allen anderen Fällen ist das Lager zwar nicht gut, aber gerade noch ausreichend. Die Regeneration (nach Verrechnung aller sonstigen Abzüge oder Boni) ist dann halbiert.



Wache und Überfälle

In der Nacht kann allerhand passieren, deswegen sollten Wachen aufgestellt werden. Wenn die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen, kannst du sie darauf hinweisen. Wie die Spieler die Wachen einteilen, ist im Endeffekt ihre Entscheidung. Folgende Tipps sind dabei nützlich:

- Eine besonders einfache Vorgehensweise sieht so aus, dass jeder Held eine Wache übernimmt. Bei vier Helden in einer 8-stündigen Nacht würde also jeder 2 Stunden wachen. In dem Fall haben die erste und die letzte Wache 6 Stunden Schlaf am Stück und können normal regenerieren, die beiden mittleren Wachen bekommen einen Abzug von -1 auf die Regeneration, weil ihr Schlaf unterbrochen wurde.
- Eine Gefahr beim Wachhalten besteht darin, dass die Wache einschlafen kann. Um dies zu verhindern, können Doppelwachen eingeteilt werden. In diesem Fall halten immer zwei Personen gleichzeitig Wache. Ein Nachteil dieser Lösung ist, dass

hierfür doppelt so viele Wachen benötigt werden, oder die Wachzeiten für jeden Helden länger werden. Bei vier Helden sind Doppelwachen daher eher schwierig, aber manchmal reisen die Helden mit anderen zusammen, oder die eigene Spielgruppe ist größer. Überschlacht bei Doppelwachen, wie lange jeder Held dann noch zum Schlafen kommt. Sind es deutlich weniger als 6 Stunden, dann ist keine Regeneration mehr möglich. Ist der Schlaf unterbrochen oder nur etwas kürzer als 6 Stunden, dann wird die Regeneration um 1 Punkt vermindert.

• Überfälle in der Nacht schrecken im Normalfall alle Schlafenden sehr schnell auf. In einem solchen Fall sollten alle Helden ab der zweiten Runde am Kampf teilnehmen können, sofern sie nicht daran gehindert werden.

• Um zu überprüfen, ob eine Wache einschläft, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +2 fällig. Im Fall einer Doppelwache würde das Einschlafen der zweiten Wache auffallen, die den Schläfer dann wieder wecken kann, daher ist bei Doppelwachen keine Probe notwendig.

Ein optionales Ereignis: Nächtlicher Überfall

Optionale Ereignisse sind – wie Zufallsereignisse – kein fester Bestandteil des Abenteuers, können aber problemlos eingebaut werden. Denkst du, dass ein optionales Ereignis das Spiel für euch spannender, abwechslungsreicher oder interessanter machen wird, dann baue es ein. Wenn du hingegen den Eindruck hast, dass das optionale Ereignis nur Zeit verbraucht, aber wenig ertragreich für eure Gruppe wäre, dann lasse es weg. Beim folgenden Ereignis solltest du überlegen, wie angeschlagen die Helden deiner Gruppe sind. Das Finale wartet noch auf euch, sodass es ratsam sein kann, die Nacht einfach ruhig verlaufen zu lassen, weil ein großer Kampf in einem Abenteuerfinale mit stark angeschlagenen Helden schnell zum Tod eines Helden und Frust bei den Spielern führen kann. Sind die Helden aber unverletzt oder zumindest noch nicht allzu schwer angeschlagen, und hast du den Eindruck, dass deine Gruppe Spaß an Kämpfen hat, dann baue den nächtlichen Angriff ein.

Der Angriff eines kleinen Wolfsrudels, das hier sein Revier verteidigt, findet um Mitternacht statt. Wurde eine Wache aufgestellt und ist diese nicht eingeschlafen, so kann sie die Gefahr mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* erkennen und alle schlafenden Gefährten rechtzeitig aufwecken, um sich gemeinsam mit gezogenen Waffen den Wölfen zu stellen. Misslingt die Probe, dann bemerkt die Wache den Angriff der Wölfe erst im letzten

Moment. In diesem Fall dürfen alle Helden mit Ausnahme der Wache in der ersten Runde weder angreifen noch sich verteidigen. In der zweiten Runde können sie dann ihre Waffen ziehen und solange nur ausweichen, bis sie nach der Initiativereihenfolge an der Reihe sind und ihre Waffe gezogen haben. Erst ab der dritten Runde können sie sich regulär am Kampf beteiligen. Ist die Wache eingeschlafen, so werden alle Helden erst durch den Angriff der Wölfe wach. Das Vorgehen ist dann wie im zweiten Fall, nur dass die dort beschriebene Regelung auch für die eingeschlafene Wache gilt.



Schlagt nun die Karte **Der Wald** auf und platziert die **Heldenmarker** an der Stelle ihres Nachtlagers. Dann fügst du als Spielleiter (Anzahl der Helden +1) **Kreaturenmarker für Wölfe** hinzu, die du so platzieren kannst, wie du es für richtig hältst.

Der Kampf gegen die Wölfe

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet ...
... sobald zwei Wölfe geflohen sind, dann flieht auch der Rest des Rudels.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gegen (Anzahl der Helden +1) Wölfe.

Besondere Kampfgregeln

Verliert ein Wolf mindestens die Hälfte seiner Lebenspunkte, flieht er.

Wolf	AT 14
INI 14+1W6	AW 7
LeP 22	TP 1W6+3 (Biss)
GS 12	RS 0





Durch das Moor

Am nächsten Tag erreichen die Helden das Moor, in dem der Wachturm von Thar-Nurinai steht. Um diesen zu erreichen, müssen sie aber erst dem alten, verfallenen Knüppeldamm folgen. Setze das Zufallsereignis für diesen Tag am besten eher am Vormittag ein, wenn die Gruppe noch nicht so tief ins Nebelmoor vorgedrungen ist. Gegen Mittag muss die Gruppe nämlich noch den richtigen Weg durch das Moor finden und gefährliche Passagen umgehen, bevor sie am Nachmittag in Sichtweite des Turms kommt. Hier beginnt dann der letzte Abschnitt des Abenteuers.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Knüppeldamm, dem ihr durch das Moor folgt, hat sicher schon bessere Zeiten gesehen. Vermutlich existiert er überhaupt nur noch, weil er manchmal von Torfstechern benutzt wird, die ihn auch ausbessern. Vor euch seht ihr nun eine der wenigen etwas erhöhten Stellen im Moor. Dummerweise scheint auch euer Pfad dort vorerst zu enden. Zudem ist es immer nebliger geworden, sodass ihr durch den Dunst euren weiteren Weg nur sehr schwer abschätzen könnt. In welche Richtung müsst ihr wohl weiter?



Der richtige Weg

Um den weiteren Weg zu finden, muss einem Helden eine Probe auf *Orientierung* gelingen. Die Gruppe muss aber unabhängig von dieser Probe entscheiden, wessen Führung sie vertrauen möchte, es sollten also nicht einfach alle Spieler eine Probe für ihre Heldin würfeln und dann der Heldin vertrauen, deren Probe gelungen ist – denn im Gegensatz zu den Spielern wissen die Helden in diesem Fall gar nicht, ob ihnen eine Probe gelungen ist oder nicht.

- ✓ **Gelingen:** Die Helden schlagen den richtigen Weg zum Turm ein!
- ✗ **Misslingen:** Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Weg der Helden geradewegs in ein Sumpfloch oder an eine andere gefährliche Stelle führt. Jeder Held muss dann eine Probe auf *Wildnisleben* –1 ablegen. Gelingt die Probe, ist alles noch einmal gut gegangen. Wem die Probe jedoch misslingt, der ist durch die Strapazen erschöpft, zieht sich zahlreiche kleine Abschürfungen zu, verdreht sich den Knöchel oder Blutegel saugen sich an ihm fest – insgesamt nimmt der betroffene Held 1W6+1 Schadenspunkte. Die Probe auf *Orientierung* muss danach jedoch solange wiederholt werden, bis sie einem Helden gelingt und die Gruppe schließlich den richtigen Weg zum alten Wachturm von Thar-Nurinai findet.

Was sollten deine Helden in diesem Abschnitt erreicht haben?

Dieser Abschnitt dient der spielerischen Darstellung der Reise vom Dorf zum Zielort. Solange die Helden dort ankommen, ist alles gut gegangen.





Sturm auf den Turm

Die Helden nähern sich nun dem Finale des Abenteuers. Im Turm haben sich die Schurken verschanzt, darunter auch Thimorn mit dem Lösegeld. Die Helden müssen nun überlegen, wie sie vorgehen wollen, um das Gold zu sichern und nach Möglichkeit die Schurken festzusetzen. Damit du ihnen hier ein spannendes Finale liefern und dabei auf ihre Ideen und Fragen eingehen kannst, wird im ersten Abschnitt **Der Turm im Moor** beschrieben, um dir und deinen Spielern zusammen mit den vorhandenen Karten der Umgebung und des Turms die Örtlichkeit vor Augen zu führen. Wer Die Gegner sind und wie diese sich verhalten, wird ebenfalls in einem eigenen Abschnitt erklärt. Ein weiterer Teil vermittelt dir Informationen, die du den Helden geben kannst, wenn diese **Die Gegend auskundschaften** wollen. Schließlich gibt es einen Abschnitt, in dem mögliche **Strategien zur Einnahme des Turms** vorgestellt und mögliche Umsetzungen am Spieltisch beschrieben werden. Nach dem **Sieg über die Schurken** erhalten die Helden dann Antworten zu einigen Fragen, die sie sich noch stellen mögen.



Der Turm im Moor

Der Erdhügel, auf dem sich der alte Wachturm (**Tu**) erhebt, hat etwa 20 bis 30 Schritt Durchmesser und ragt etwa 2 Schritt aus dem Moor heraus. Der Turm muss mit der Zeit langsam in den Morast eingesunken sein, denn der Turmkeller und der Großteil des Fluchttunnels lagen einst über der Wasserlinie. Der Eingang zum Fluchttunnel (**Ei**) liegt etwa 1 Schritt tief im Wasser nahe dem Ostrand des Hügels. Das Versinken hat dazu geführt, dass der Turm aufgegeben wurde. Welchen Zweck er einst hatte, ist nicht mehr zu erkennen, aber der Name *Wachturm von Thar-Nurinai* legt nahe, dass er einst über einen alten, nun nicht mehr genutzten Weg wachte, der von Reichsend in Richtung Norden führte.

Vor dem Turm gibt es noch einen offenen Verschlag (**Ve**), der auch älter ist, aber so oft ausgebessert wurde, dass das ursprüngliche Bauwerk, ein Wetterschutz zum Lagern und zum Unterstellen von Tieren, kaum noch zu erkennen ist. Vor dem Verschlag befindet sich eine kleine Feuerstelle (**Fe**), für die Steine des Turms in einem Kreis angeordnet wurden. Der äußere Bereich des Hügels ist vor allem im Südosten einigermaßen dicht mit vielen dornigen Büschen bewachsen, die einen guten Sichtschutz bieten (**Bü**). Im inneren Bereich stehen aber nur einzelne Büsche. Der Knüppeldamm (**Kn**), den die Helden bereisen, erreicht den Hügel von Süden, direkt am Rand der dichten Büsche. Auf der anderen Seite des Hügels gibt es einen weiteren Pfad (**Pf**), der Richtung Norden vom Hügel wegführt, aber in einem noch schlechteren Zustand als der Knüppeldamm ist. In der Nähe des Pfads, ebenfalls am Nordrand des Hügels, liegt hinter einem Gebüsch die Stelle, wo die Schurken ihre Notdurft (**No**) verrichten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seht ihr es, das Ziel eurer Reise: Vielleicht eine halbe Wegstunde vor euch könnt ihr den alten Wachturm von Thar-Nurinai aus dem nebligen Moor ragen sehen. Er steht auf einem kleinen Erdhügel, dessen Kuppe ihr gerade so erkennen könnt. Noch seid ihr so weit entfernt, dass euch niemand bemerkt haben dürfte, doch das könnte sich bald ändern, wenn ihr nicht vorsichtig seid!



DER TURM IM NEBELMOOR - KARTE FÜR DEN SPIELLEITER

5 Schritt



Der alte Wachturm von Thar-Nurinai ist nicht mehr im besten Zustand. Die dunklen Steine, aus denen er erbaut wurde, stammen wohl aus dem Finsterkamm, denn hier im Nebelmoor findet man nichts außer Morast und Torf. Der Turm hat einen runden Grundriss mit etwa 4 Schritt Durchmesser am Boden, wird aber nach oben hin etwas schlanker, denn die mit einem Spitzdach versehene Turmkrone (1) in etwa 10 Schritt Höhe hat nur noch 3 Schritt im Durchmesser. Das Innere des Turms (2), das aus einem einzigen Raum besteht, erreicht man durch einen Eingang, dessen Tür schon lange verrottet ist. Die ehemals vorhandene hölzerne Treppe ist ebenfalls schon verrottet oder im Laufe der Jahre als Brennholz benutzt worden. In den Wänden gibt es einige schmale Fenster, zu schmal, um hindurch zu klettern, aber breit genug, dass Licht von außen in den Turm fallen kann. An der Decke des Raums, in 10 Schritt Höhe, kann man noch die schmale Öffnung sehen, durch die man auf die Turmkrone kam. Im Turm liegen einige Lederrucksäcke, Proviant, Kisten, Wolldecken und Wasserschläuche, dazu auch noch Brennholz, das aus den toten Bäumen des Moors gewonnen wurde. Außerdem findet sich hier ein Kurzbogen und 12 Pfeile (Spielwerte für den Kurzbogen siehe **Spielregeln** Seite 53). Am Boden gibt es zudem eine kurze, steinerne Treppe, die in einen niedrigen und dunklen Kellerraum (3) führt, der ehemals wohl ein Lager war. Am Boden des Kellers steht hüfttief schmutziges Wasser, weshalb die vorhandene Öffnung zum Fluchttunnel an der Seite der Ostwand, die vollständig unter Wasser liegt, fast nicht zu erkennen ist,

wenn man nicht weiß, dass sie existiert, oder sie zufällig im schmutzigen Wasser ertastet. Der schmale Fluchttunnel (4) ist im Prinzip noch intakt, aber mit Wasser gefüllt und führt 10 Schritt weit nach Osten bis an die Basis des Erdhügels, auf dem der Turm steht, allerdings liegt auch der Tunnelausgang unter Wasser.



Wenn du deinen Spielern für die Erkundung des Turmes und seiner Umgebung eine Karte zur Verfügung stellen möchtest, dann kannst du die Versionen der Karten, auf denen der Fluchttunnel nicht eingezeichnet ist, als Kopiervorlage benutzen (siehe Seite 37).



Die Gegner

Im und am Turm befinden sich aktuell vier Schurken. Spielt ihr mit weniger Helden, dann lasse so viele Schurken weg, bis das Verhältnis wieder 1:1 ist (Thimorn ist auf jeden Fall anwesend), die eine oder andere Beschreibung musst du in dem Fall anpassen):



Thimorn Riemenschneider (Beschreibung siehe Seite 9, Werte siehe Seite 34), der die Kiste mit dem Lösegeld im Inneren des Turms versteckt hat



die eineiigen Zwillinge **Misira** und **Daradia Kohlbauer** (Misi und Dara genannt, etwa 20, lange, lockige rote Haare, nahezu identische braune Lederstiefel und -hosen, Hemden aus weißem Leinen, mit Kurzschertern bewaffnet; trinken reichlich und spielen gerne Karten; Misira trägt ihre Haare als Zopf geflochten, Daradia einfach mit einem Haarband



gebunden, wodurch sie sich unterscheiden lassen, Werte siehe Seite 34)

- der Goblin *Gnatz*, von den anderen meist nur Spatz gerufen (14, trägt eine Lederkappe, Hemd und Hose aus grobem Stoff, hat einen Streitkolben dabei; Gnatz spricht kehlig und mit gebrochener Grammatik, er mag es nicht, „Spatz“ genannt zu werden, und nennt immer seinen Namen, wenn er sagt, was er tun wird: „Gnatz gehen wachen“ oder „Gnatz sein müde“; Werte siehe Seite 34). Goblins haben ein dichtes und struppiges rotes Fell, weshalb sie auch Rotpelze genannt werden, sie sind kleiner als Menschen und werden längst nicht so alt, sie sind drahtig und haben zwei lange Hauer im Unterkiefer. Mit wenigen Ausnahmen werden sie außerdem

fast überall verjagt oder angegriffen, wenn sie in Dörfern oder Städten auftauchen.

- Der Ork *Blaufell* ist aktuell nicht mehr anwesend. Er hat Thimorn bis zum Turm begleitet und ist dann dem Fußpfad weiter nach Norden gefolgt, um sich mit jemandem zu treffen, den die anderen Schurken nicht sehen sollen. Sie wissen nur, dass er Richtung Norden gegangen ist, um sich mit einer wichtigen Person zu treffen. Deine Helden können Blaufell also auf keinen Fall sehen, sie könnten aber vermuten, dass er sich im Inneren des Turms aufhält.

Handlungen der Schurken

- Die Schurken lagern um die Feuerstelle vor dem Turm. Einer von ihnen ist immer auf Rundgang und läuft dabei langsam immer wieder um den Turm herum, was für jeden Rundgang etwa 5 Minuten dauert.
- Ein zweiter Schurke steht indes bewaffnet im Turmeingang und hält in Richtung des Knüppeldamms Ausschau, über den die Räuber am ehesten mit Besuch rechnen.
- Alle zwei Stunden wechseln die Wachen. Die Reihenfolge kannst du nach Gutdünken selbst festlegen, sie kann sich auch zwischendurch ändern, beispielsweise weil einer der Schurken beim Spielen verloren hat und deswegen den nächsten Rundgang übernehmen muss.
- Wer gerade keine Wache hat, spielt meistens am Lagerfeuer Karten. Nach Sonnenuntergang legen sich die Schurken dort auch zum Schlafen hin. Der Wachdienst läuft dann natürlich weiter, wobei die Wachen nun nicht mehr um den Turm herumlaufen, sondern eine Wache am Rande des Feuerscheins um das Lagerfeuer und die Schlafenden herumgeht, während die andere sich im Eingang zum Turm aufhält und dabei aus dem Schatten heraus die vom Feuer erleuchtete Szenerie beobachtet.
- Die Vorräte der Gruppe, darunter Proviant, Wasserschläuche und Brennholz, lagern vor dem Wetter geschützt im Turm. Ab und an geht einer von ihnen dorthin, um etwas zu essen oder zu trinken zu holen. Im Turm befinden sich auch ein Kurzbogen und einige Pfeile. Um sich ungestört zu erleichtern, gehen die Schurken hinter ein Gebüsch am Nordrand des Hügels – je mehr getrunken wird, desto öfter. Gerade die Zwillinge gehen deshalb häufiger, während Gnatz eher seltener hinter den Turm geht.

Du brauchst für die Gestaltung des Finales keine minutengenaue Zeittafel dafür, wann welcher Schurke sich gerade wo aufhält. Nutze die Informationen wie folgt: Wenn die Helden die Schurken auskundschaften, kannst du deinen Spielern durch die Beschreibung der Handlungen der Schurken vermitteln, was im Lager alles vor sich geht. So können die Spieler dann überlegen, ob sie in der Rolle der Helden eine bestimmte Situation ausnutzen wollen, beispielsweise wenn gerade einer der Schurken unpässlich



ist, weil er oder sie „hinter den Turm“ geht. Schätze dann anhand der Informationen ab, ob die Idee der Helden sich umsetzen lässt, was für eine Probe (z. B. auf das Talent *Verbergen*) du für angemessen hältst, und teile das Ergebnis deinen Spielern mit.

Misira und Daradia Kohlbauer

INI 13+1W6	TP 1W6+2
LeP 29	(Kurzschwert)
GS 8	/ 1W6+4
AT 11	(Kurzbogen,
PA 6	falls damit
FK 10	ausgerüstet)
AW 6	RS 0



Thimorn	AW 7
INI 14+1W6	TP 1W6+3 (Säbel)
LeP 32	/ 1W6+4
GS 8	(Kurzbogen
AT 12	falls damit
PA 7	ausgerüstet)
FK 9	RS 2



Gnatz	AW 8
INI 13+1W6	TP 1W6+4
LeP 24	(Streitkolben) /
GS 8	1W6+4 (Kurzbo-
AT 9	gen, falls damit
PA 4	ausgerüstet)
FK 12	RS 0



Die Gegend auskundschaften

Die Helden erreichen den Turm am Nachmittag. Sie können das Gelände und die Umgebung des Turms also noch bei Tageslicht untersuchen – wobei sie im Hel- len aber auch selbst leichter gesehen werden. Sie kön- nen auch bis zum Einbruch der Nacht warten, wenn es sehr viel leichter ist, sich von den Schurken unbemerkt über das Gelände zu bewegen. Wenn etwas die Schurken auf die Helden aufmerksam macht, beispielsweise ein Geräusch, dann werden sie dem nachgehen. Sollte den Helden nun kein guter Weg einfallen, wie sie von sich ablenken können (z. B. ein geworfener Stock, der die su- chenden Schurken in eine falsche Richtung lenkt), dann werden sie entdeckt und es wird vermutlich zum Kampf kommen. Tagsüber solltest du den Helden ein Ablen- kungsmanöver schwerer machen als nachts, wenn auch die Schurken nicht viel sehen, d. h. tagsüber kannst du Proben auf *Verbergen* mit einem erschwerenden Modi- fikator versehen, in der Nacht sollte es entsprechend erleichtert sein, während weit abseits des Turms keine Probe notwendig ist (siehe Seite 35).

Der erste Überblick

Die dornigen Büsche (**Bü**) im Südosten des Erdhü- gels geben genug Deckung, sodass die Helden sich hier verstecken können, ohne entdeckt zu werden. Mit vorsichtigen Blicken durch das Gebüsch können sie von dort aus die grobe Lage erkennen. Du kannst in dem Fall die Spielerversion der Karte **Der Turm im Moor** (siehe Seite 37) als Kopiervorlage benut- zen und sie deinen Spielern zeigen (einige besondere Orte, wie der Eingang des Fluchttunnels, sind darauf nicht eingezeichnet), wobei du den nördlichen Be- reich zunächst abdecken kannst, da sie diesen von den Büschen aus nicht einsehen können. Du kannst ihnen auch schon beschreiben, wie viele Schurken sie sehen und wo diese sich aufhalten. Was sie noch nicht erkennen sollten, ist, wie das Gebiet im nörd- lichen Bereich aussieht – wo also beispielsweise die

DER TURM IM NEBELMOOR - KARTE FÜR DIE SPIELER

5 Schritt



• Für die Elfe *Valariel* bietet sich an dieser Stelle der Einsatz des Zaubers *ADLER-AUGE* an.

..... • ihren Frisuren unterscheiden.

- Für einen Blick auf den nördlichen Teil des Hügels im Moor ist tagsüber eine Probe auf *Verbergen* +2 nötig, um auf dem Weg dorthin nicht gesehen zu werden. Nachts ist dafür keine Probe nötig, aber es ist auch nicht so viel zu sehen, da der Feuerchein des Lagers nicht so weit reicht und das Licht der Sterne und des Mondes die Landschaft nur schwach erhellt.
- Wenn die Helden sich bestimmten Stellen nähern wollen, solltest du darauf achten, wie viel Deckung es dort gibt und wie nahe sie dabei den Schurken kommen. Bei voller Deckung im Außenbereich sollte keine Probe notwendig sein, um nicht entdeckt zu werden. Ist nur teilweise Deckung vorhanden oder nähern sich die Helden den Schurken, solltest du aber eine Probe auf *Verbergen* verlangen. Ohne

Schurken ihre Notdurft verrichten. Aus der Entfernung ist es ihnen auch nicht möglich, Gespräche zu belauschen. Wenn den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* -2 gelingt, kannst du ihnen genau-

Deckung oder in sehr großer Nähe sollte diese Probe deutlich erschwert sein. •• ○

Auskundschaften der Schurken

- Um zu erkennen, wie die Wachen sich bewegen, wo sie sich aufhalten, wie häufig sie sich beim Wachehalten ablösen, wie oft die Schurken austreten und wie oft jemand von ihnen in den Turm geht, müssen die Helden einen Überblick über den Turm und den Erdhügel haben und bis zum Sonnenuntergang das Lager beobachten. Tun sie dies, dann kannst du ihnen die entsprechenden Informationen geben.
- Wenn jemand die Bande belauschen will, so solltest du eine Probe auf *Verbergen* -2 verlangen, um nahe genug heranzukommen. Gelingt dies, so improvisiere ein paar Gesprächsfetzen wie im nachfolgenden Vorlesekasten:
- Die Helden sollten so die Namen der Bandenmitglieder herausbekommen und auch die Information erhalten, dass *Blaufell* nicht mehr vor Ort ist.

•• Wenn die Elfe den Zauber *VISIBILI* einsetzt und unsichtbar wird (was aber nicht die Kleidung oder Ausrüstung betrifft; sie muss sich dieser also entledigen), dann solltest du ihr die meisten Proben auf *Verbergen* erlassen. Erst in direkter Nähe zu den Schurken muss sie eine Probe auf *Verbergen* +3 ablegen, da sie zwar unsichtbar, aber nicht lautlos ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Spatz, hol' nochmal einen Schlauch Wein aus dem Turm!“

„Gnatz keinen Wein, Gnatz Wache!“

„Lass' ihn, Misi, spiel lieber eine Karte. Und versuche nicht wieder, mit Dara eine zu tauschen, ich sehe das.“

„Jaja, Thimorn, wenn du mir versprichst, nicht wieder eine Karte aus dem Ärmel zu zaubern.“

„Blaufell hat das nie bemerkt – schade, dass er nicht bleiben konnte.“

„Du betrügst einen Ork? Du hängst wohl nicht wirklich am Leben.“



Den Eingang des Fluchttunnels finden

- Wenn die Helden im Dorf Informationen zum Fluchttunnel bekommen haben, so können sie den Eingang tagsüber ohne Probleme finden, da sie wissen, wo sie suchen müssen und was sie suchen. Nachts ist das jedoch nicht ganz so einfach.
- Ohne eigene Lichtquelle müssen sie vor Ort deutlich länger suchen. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* –2 (jeder beteiligte Held darf diese Probe ablegen) finden sie den Zugang. Die Probe darf wiederholt werden, allerdings erfordert jede Wiederholung eine Probe auf *Verbergen*, um nicht die Schurken auf sich aufmerksam zu machen. Mit einer Lichtquelle (Laterne, Öllampe, Zauber FLIM FLAM, Stabzauber EWIGE FLAMME) ist der Eingang auch nachts ohne Probleme zu finden, aber durch das Leuchten können die Schurken die Helden deutlich wahrscheinlicher ausmachen. Auch hier muss eine Probe auf *Verbergen* gelingen, die jedoch um –1 erschwert ist.
- Ohne Hinweis auf den Fluchttunnel ist das Auffinden des Eingangs für die Helden so gut wie unmöglich. Sollten sie sich aber aus irgendwelchen Gründen im Bereich des Eingangs im oder direkt am Wasser aufhalten, kannst du ihnen tagsüber oder bei mitgeführtem Licht eine Probe auf *Sinnesschärfe* –3 gestatten, um den Zugang zu entdecken.

Unbemerkt in den Turm gelangen

Wissen die Helden von dem Fluchttunnel, können sie ihn benutzen, um ungesehen in den Turm zu gelangen. Allerdings bedarf es einiger Überwindung, sich in den dunklen und überfluteten Tunnel zu trauen, auch wenn er nicht besonders lang ist. Sollten die Schurken bemerken, dass jemand im Turm ist, werden sie dort nach dem Rechten sehen. Falls die Helden Möglichkeiten haben, sich dann noch schnell aus dem Turm zurückzuziehen (z. B. durch den Fluchttunnel), wird die Bande nach eingehender Untersuchung vermuten, dass sie sich nur verhöhrt hat. Ansonsten wird es wahrscheinlich zu einem Kampf kommen, bei dem die Helden sich im Turm verschanzen können (siehe den Abschnitt **Rohe Gewalt statt Finesse** auf Seite 38 mit vertauschten Rollen).

- Sich überwinden: Alle, die es versuchen möchten, in den überfluteten Fluchttunnel zu tauchen, müssen eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, ansonsten trauen sie sich nicht. Diese Probe kann nach einer Stunde erneut abgelegt werden.

- Tauchen: Um unverletzt und möglichst geräuschlos durch den Tunnel zu tauchen (egal in welche Richtung), muss eine Probe auf *Schwimmen* bestanden werden. Ohne Lichtquelle – etwa ein auch unter Wasser funktionierender FLIM FLAM – ist diese Probe um –1 erschwert.

Gelingt die Probe auf *Schwimmen*, so erreicht der betreffende Held den Keller des Turms und verursacht dabei keinen Lärm. Misslingt die Probe, so gelangt der jeweilige Held zwar auch in den Keller, erleidet dabei aber 1W6 SP und japst beim Auftauchen laut nach Luft. Würfle in einem solchen Fall für jeden nach Luft japsenden Helden mit einem W6. Bei einem Würfelerggebnis von 1 oder 2 hören wache Schurken das Geräusch und kommen nach kurzer Zeit in den Keller des Turms um nachzusehen, was das Geräusch verursacht hat, sodass es hier entweder zu einem Kampf kommt oder die Schurken den Keller wieder leer vorfinden, weil alle Helden schnell durch den Gang wieder hinausgetaucht sind. Finden die Schurken nichts im Keller, so werden sie denken, dass sie sich verhöhrt haben.

Der Einsatz des Zaubers WASSERATEM erleichtert das Eindringen in den Turm immens: Wer unter diesem Zauber steht, der kommt ohne Probe auf *Schwimmen* problemlos bis in den Keller, die Probe auf *Willenskraft* muss aber auch in diesem Fall gelingen.

- Geräuschlos im Turm: Um geräuschlos vom Kellergeschoss in das Erdgeschoss des Turms zu gelangen und dieses zu durchsuchen, ist eine Probe auf *Verbergen* +1 nötig. Misslingt die Probe, hören die Schurken die Geräusche aus dem Turm.

• Bei einem solchen Würfelwurf handelt es sich um einen Zufallswurf, mit dem im Spiel z. B. entschieden werden kann, ob ein bestimmtes Ereignis eintritt oder nicht.

Das Turminnere auskundschaften

Sind die Helden im Turm, haben sie wieder mehrere Möglichkeiten:

- Wenn die Helden nach dem Lösegeld suchen, dann können sie es mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* +1 im Turm ausmachen. Wenn sie das Lösegeld (in Höhe von 25 Dukaten) an sich gebracht haben, können sie sich auch, wenn sie es wünschen, lautlos durch den Tunnel wieder aus dem Turm zurückziehen (erfordert wieder eine Probe auf *Schwimmen* wie beim Hereinkommen). In diesem Fall ist ein Abschluss des Auftrags ohne direkten Kampf gegen die Schurken möglich. Allerdings erhalten die Helden dann auch keine weiteren Erkenntnisse durch die Befragung der Schurken.

- Sie können den Kurzbogen und die Pfeile der Schurken an sich nehmen oder unbrauchbar machen.
- Sie können von innen auf die Turmspitze klettern. Dazu ist eine Probe auf *Klettern* -1 nötig (die Wand ist nach innen geneigt, deshalb ist die Probe erschwert). Der Einsatz von Hilfsmitteln wie einem Kletterseil mit Wurfhaken oder Kletterhaken, die zunächst mit einem Hammer in die Turmwand hineingeschlagen werden müssen, ist nicht möglich, ohne dabei gehört zu werden. Falls der Magier *Hesindian* über den Stabzauber *SEIL DES ADEPTEN* verfügt, so kann er ihn natürlich lautlos einsetzen. Derartige Hilfsmittel erleichtern die Probe um +1 Punkt, die Probe auf *Klettern* ist dann also nicht mehr erschwert. Von der Turmspitze aus kann man

• Bei solchen wichtigen Proben kannst du deine Spieler daran erinnern, dass sie ihre Schicksalspunkte einsetzen können.

die Umgebung und das Turminnere im Auge behalten und die Schurken auch mit Fernkampfaffen angreifen. Wenn Zeit eine Rolle spielt, z. B. wenn ein Held mitten im Kampf die Turmwand erklimmen will, dann gehe davon aus, dass das Klettern 4

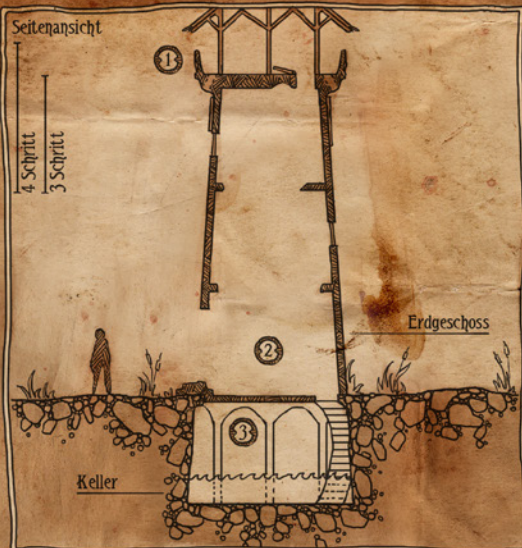
- Runden dauert. Misslingt die Probe, so findet der Held keinen Halt mehr und rutscht ab. In einem solchen Fall kannst du von 3 Schritt Fallhöhe ausgehen, was 3W6 SP. Der Lärm beim Sturz und der darauffolgende Aufschrei des verletzten Helden werden in jedem Fall die wachen Räuber auf den Plan rufen, falls sie ihn noch nicht bemerkt haben.

• Wer stürzt, kann mit einer erfolgreichen Probe auf *Körperbeherrschung* den Schaden um 6 SP verringern (siehe *Spielregeln* Seite 40).

Besteigen des Turms von außen

Wer bis an den Turm herankommt (durch gutes, wenn auch riskantes *Verbergen* oder durch Einsatz des Zaubers *VISIBILI*), kann versuchen, die Außenmauer zur Turmkrone hochzuklettern. Der Einsatz eines Seils mit Wurfhaken oder von Kletterhaken ist allerdings so laut, dass dies automatisch die wachen Schurken auf den Plan ruft. Man kann aber auch ohne Hilfsmittel nach oben gelangen. Dazu ist eine Probe auf *Klettern* +1 nötig (der Turm verjüngt sich nach oben hin, sodass die Turmwand ein wenig nach Innen geneigt ist, deshalb ist die Probe erleichtert). Falls der Magier *Hesindian* über den Stabzauber *SEIL DES ADEPTEN* verfügt, so kann er ihn natürlich lautlos einsetzen. Dies erleichtert die Probe um +1 Punkt, die Probe auf *Klettern* ist dann also um +2 Punkte erleichtert. Ein Misslingen der Probe auf *Klettern* hat dieselben Folgen wie beim Klettern im Turm (siehe den Abschnitt **Das Turminnere auskundschaften**). Oben auf dem Turm hat man einen sehr guten Ausblick, ist vor Angriffen recht gut geschützt und kann die Schurken mit Fernkampfangriffen oder Zaubern angreifen.

DER WACHTURM FÜR SPIELER



Strategien zur Einnahme des Turms

Spieler sind oft sehr kreativ, was strategische Pläne angeht. Daher ist es unmöglich, den genauen Ablauf des Finales vorherzusagen. Im Fall der Fälle solltest du dich nicht scheuen, zu improvisieren und anhand der konkret vorliegenden Situation frei zu entscheiden, wie es weitergeht. Das mag dir im ersten Moment schwerfallen, aber mache dir klar, dass auch die Räuber in solchen Situationen nicht immer perfekte Entscheidungen treffen werden. Es ist also gar nicht notwendig, eine fehlerfreie Strategie für die Schurken zu entwickeln, damit das Finale glaubhaft wirkt. Wenn sich eine deiner Entscheidungen im Nachhinein als „Fehler“ der Schurken herausstellt, dann ist das nur natürlich.

Die hier vorgestellten Strategien sind mögliche Abläufe. Es kann vorkommen, dass sich die Situation spontan ändert oder deine Gruppe mehrere Strategien gleichzeitig nutzt. Sieh die hier beschriebenen Informationen einfach als Vorschläge dafür an, wie du die Ideen deiner Spieler flexibel umsetzen kannst, ohne dich an den genauen Ablauf gebunden zu fühlen.



Wenn es zu einem Kampf kommt, dann kannst du den Spielplan **Der Turm im Nebelmoor** aufschlagen und eine entsprechende Anzahl **Kreaturenmarker für die Räuberinnen, den Goblin und Thimorn** sowie **Heldenmarker** für die Helden auf dem Spielplan platzieren.

Dramatik und Regeltreue

Wie ihr beim Spielen am meisten Spaß habt, wisst ihr selbst am besten. Vor dem Finale solltet ihr deswegen gemeinsam folgende Frage klären: Was ist euch wichtiger – ein schnelles, dramatisches Finale oder unter Berücksichtigung aller Regelaspekte schrittweise zu taktieren? Für beides gibt es Befürworter, aber die Ausgestaltung des Finales ist in beiden Fällen unterschiedlich.

Im ersten Fall solltet ihr möglichst wenige Regeln oder Werte im Finale nachschlagen, sondern im Zweifel selbst festlegen, damit der Spielfluss nicht unterbrochen wird. Nach dem Spielen kann man das immer noch nachholen, und wenn man dann feststellt, dass man in einer bestimmten Situation eine Regel nicht ganz korrekt eingesetzt hat, aber trotzdem alle ihren Spaß hatten, dann kann man die Regel beim nächsten Mal immer noch so benutzen, wie sie eigentlich funktioniert. Lasst in diesem Fall die Aktionen Schlag auf Schlag folgen, gib den Spielern nur kurz Zeit zum Nachdenken – die Helden haben ja auch nicht mehr – und beschreibe die Szenen des Finales in einer schnellen Folge dramatischer Bilder – wie in einem Actionfilm.

Im zweiten Fall solltest du allen Spielern immer so viel Zeit lassen, wie sie benötigen, um zu taktieren und sich ihre Schritte anhand der regeltechnischen Möglichkeiten ihres Helden sorgfältig zu überlegen. Schlagt dabei im Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann** oder in den **Spielregeln** nach, wenn euch ein konkreter Wert fehlt oder ihr eine bestimmte Regel wieder vergessen habt oder noch nicht kennt.

Diese beiden Beschreibungen sind Extreme, und natürlich könnt ihr beide Ansätze miteinander vermischen. Wichtig ist allein, dass ihr für euch das Maß an Tempo und Regeltreue findet, das euch am meisten Spaß bereitet.



Rohe Gewalt statt Finesse

Manche Gruppen setzen eher auf rohe Gewalt anstatt darauf, viel Zeit mit dem Schmieden ausgefeilter Pläne zu verbringen. Beides kann zum Erfolg führen. Bei einem Frontalangriff werden die Helden schnell bemerkt, zumindest solange die Schurken nicht gerade schlafen. Dies gibt den Schurken Gelegenheit, sich im Turm zu verschanzen.

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet, wenn ...
... alle Schurken kampfunfähig oder tot sind.
oder

... nur noch ein Schurke übrig ist und dessen LeP-Stand unter 10 gesunken ist. Dieser Schurke ergibt sich den Helden und lässt seine Waffe fallen.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gegen bis zu vier Räuber: Thimorn, Misi, Dara und Gnatz (oder entsprechend weniger, wenn ihr mit weniger als 4 Helden spielt, du ihnen weniger entgegenstellst oder sie bereits einige der Schurken unschädlich gemacht haben).

Besondere Kampfregeln

Konnten die Schurken sich erfolgreich in den Wachturm zurückziehen, so wird Gnatz mit Pfeil und Bogen auf die Turmspitze geschickt (du kannst davon ausgehen, dass er die Kletterpartie problemlos schafft), wozu er 4 Runden benötigt, während die anderen Schurken sich im Turm verschanzen. Im Turmeingang (in dem keine Tür vorhanden ist) können sich immer nur zwei Personen bekämpfen, während Gnatz ab der 5. Runde von der Turmkrone aus Pfeile auf die Helden vor dem Turm schießen kann.



Im Schutze der Nacht

Die Helden können auch versuchen, im Schutz der Nacht die Schurken im Schlaf zu überraschen. Dazu würfelt jede Spielerin eine Probe auf **Verbergen**, um sich den Schlafenden und der Wache unbemerkt zu nähern. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

Allen Helden gelingt die Probe. Die Helden erreichen dann die Schlafenden, ohne dass die Wache es frühzeitig bemerkt. Erst sehr nah am Feuer entdeckt diese die Helden und ruft „Alarm!“. In der ersten Runde können die Helden nun angreifen, wobei sich nur die Wache verteidigen kann. Ab der zweiten Runde kann die Wache angreifen und sich verteidigen. Die anderen Schurken, die gerade wach werden, können sich erst ab der zweiten Runde verteidigen (und eine Waffe ziehen, die sie danach

auch für eine Parade einsetzen können, und bevor sie laut Initiativereihengfolge an der Reihe waren, können sie nur ausweichen), und ab der dritten Runde können auch sie angreifen und sich ganz normal verteidigen (aber schon zuvor die ganze Zeit angegriffen werden).

- Mindestens ein Held oder eine Heldin schafft die Probe nicht. Die Wache bemerkt dann frühzeitig, dass sich jemand dem Lager nähert und weckt die anderen Schurken. Die Helden können nun angreifen, aber in diesem Fall geht es weiter wie unter **Rohe Gewalt statt Finesse** (siehe Seite 38) beschrieben. Ziehen sich die Helden zurück, ist die Bande gewarnt und erwartet ab nun jederzeit einen Angriff.



Durch den Tunnel

Die Helden können, wie im Abschnitt **Das Turminnere auskundschaften** auf Seite 36 beschrieben, un-gesehen das Turminnere erreichen und genauso un-gesehen wieder mit dem Lösegeld verschwinden. Sie können auch einen von ihnen oder gar mehrere Per-sonen auf der Turmkrone postieren und/oder sich im Turm verschanzen. Die Elfe und der Magier könnten so vom Dach aus die Schurken mit Bogen und Zauberei an-greifen, während die Kriegerin und der Zwerg sich bei der Verteidigung des Eingangs abwechseln.



Kalt erwischt!

Die Helden können auch versuchen, einen der Schurken, z. B. beim Austreten, zu überwältigen. Damit er oder sie dabei nicht um Hilfe ruft, ist es aber von-nöten, dass die Helden in der Situation eindeutig die Oberhand haben. Wenn sie beispielsweise zu viert mit gezogenen Waffen einen der Bösewichte mit herunter-gelassener Hose erwischen, dann stehen die Chancen gut, dass der- oder diejenige sich kampflös und ohne Ruf ergibt. Was ist hierfür zu tun?

- Den Helden muss sich eine entsprechende Chance bieten. Wenn sie erkannt haben, dass die Schurken ab und an allein „hinter den Turm“ gehen, dann kann die Gruppe eine solche Situation ausnutzen.
- Um eine Person zu überraschen, darf diese nicht allzu aufmerksam sein, weswegen die Wachen als Ziel ausscheiden. Jemand, der sich gerade „hinter den Turm“ gehockt hat, hält zudem Ausschau, ob sich ihm nicht ein gefährliches Tier aus dem Moor nähert, weswegen die Annäherung aus anderen Richtungen in diesem Fall sehr viel einfacher ist. Um sich einer solchen Person ausreichend zu nähern, ohne dass sie es rechtzeitig bemerkt, muss

dennoch eine Probe auf **Verbergen** -3 gelingen. • Ge-lingt die Probe, werden die Helden nicht bemerkt. Bei einer misslungenen Probe werden sie auf jeden Fall bemerkt.

• Da eine solche Probe durchaus wichtig ist, erin-nere deine Spieler ruhig da-ran, dass sie ihre Schicksals-punkte einsetzen können.

- Damit die überraschte Person nicht versucht, zu fliehen oder um Hilfe zu rufen, darf jeder Held eine Probe auf **Einschüchtern** ablegen, die pro an-wesendem Helden um +1 erleichtert ist (bei 4 Helden also um +4). Gelingt auch nur eine dieser Proben, dann lässt sich die Person widerstands-lös gefangen nehmen. Ansonsten ruft sie um Hil-fe und versucht zu fliehen, wobei jeder Held, der eine gezogene Waffe (oder einen gespannten Bo-gen oder eine geladene Armbrust) in der Hand hält, einmal angreifen darf. Gegen solche Angriffe kann sich der betreffende Schurke, der in dieser Situation keine Waffe gezogen hat, nur mit Aus-weichen verteidigen.

Haben die Helden eine Person gefangengenommen, können sie diese leise ausfragen. Sie wird ihnen dann alle Informationen geben, über die sie selbst verfügt (siehe auch die Angaben im Abschnitt **Informationen** weiter unten). Eine besondere Situation ergibt sich, wenn die Gruppe **Thimorn** gefangen nimmt und zuvor am Bockenbach dessen Amulett gefunden hat. Mit dem Versprechen, ihm die Freiheit zu schenken und ihm das Amulett zurückzugeben, können sie ihn mit einer Probe auf **Überreden** -1 davon überzeugen, der Grup-pe zu helfen (jeder Held darf diese Probe einmal wür-feln). Er kann dann zum Beispiel seine Kumpane ab-lenken oder während seiner Wache zulassen, dass die Helden die anderen schlafenden Schurken kampflös überwältigen.

Sieg über die Schurken

Auf die eine oder andere Weise werden die Helden hof-fentlich ihren Auftrag erfolgreich beenden. Falls sie nur das Lösegeld aus dem Turm erbeutet haben und dann verschwunden sind, können sie natürlich nichts weiter von den Schurken erfahren.

Informationen

Haben die Helden einzelne der Schurken gefangen ge-nommen, dann können sie durch ein Verhör (siehe links) noch Folgendes von ihnen erfahren:

- Sie gehören zu einer Räuberbande, die vom Ork Blaufell etwas Geld bekommen hat, um den Turm von Fremden frei zu halten.
- Der Ork kam mit **Thimorn** zurück, sagte dann aber, dass er eine wichtige Person treffen muss, wes-halb sie hier noch einige Tage ausharren müssten. Er sei dann nach Norden über den Pfad ins Moor verschwunden.
- **Thimorn** sagt, dass er zudem noch etwas wüsste, was er aber nur preisgebe, wenn man ihn freilie-ße. Gehen die Helden auf das Angebot ein (oder tun wenigstens so), dann eröffnet er ihnen verschwö-rerisch, Blaufell würde ihren wahren Auftraggeber treffen, den auch **Thimorn** nicht kenne, der aber wohl eine mächtige Waffe besitzen soll, mit der er die Macht in der ganzen Grafschaft Heldentrutz an

sich reißen will. Das habe Blaufell ihm eines Abends am gemeinsamen Lagerfeuer verraten.

Beute

Neben diesen Informationen können die Helden noch das Lösegeld (in Höhe von **25 Dukaten**) bergen, die Waffen der Schurken erbeuten, dazu auch noch Ausrüstung (Lederrucksäcke und Wolldecken) sowie Proviant für 4 Tage für die gesamte Gruppe. Außerdem finden sie bei der Ausrüstung der Schurken auch noch deren zusammengeklauten Ersparnisse in Höhe von (Anzahl der Helden x 100) Silbertalern.

Belohnung

Für das Bestehen dieses zweiten Abenteuers hat sich jeder überlebende Held **18 Abenteuerpunkte** verdient, die er sich auf seinem Heldendokument notieren kann. Was er damit anfangen kann, kannst du in den **Spielregeln** ab Seite **41** nachlesen.

Wenn die Helden nach Reichsend oder Düsterrode zurückkehren und das geborgene Lösegeld zurückbringen, erhalten sie von Hauptfrau Erlgard auch den Rest

der abgemachten Belohnung (30 Silbertaler). Falls sie einen oder mehrere gefangene Räuber mit sich führen und ihr übergeben, gibt es jeweils weitere 6 Silbertaler Kopfgeld für die Gruppe. Darüber hinaus sprechen sich die Taten der Helden bald in der ganzen Grafschaft Heldentrutz herum, sodass für die nächsten 2 Abenteuer alle Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) um +1 Punkt erleichtert sind und Händler ihnen einen Rabatt von 25 % auf ihre Einkäufe gewähren.

Nach dem Ende dieses Abenteuers geht es mit den nachfolgenden Szenarien weiter.



DAS GEHEIMNIS DES DRACHENRITTERS



Wie geht es für dich als Spielleiter weiter?

Ab hier solltest du nur weiterlesen, wenn du die Rolle des Spielleiters übernommen hast! Außerdem sollte eure Gruppe zumindest die beiden Gruppenabenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann* und *Der Turm im Nebelmoor* gespielt haben. Falls ihr den Spielleiter zwischen dem zweiten Abenteuer und diesen Szenarien wechseln wollt, sollte nur der Spielleiter für die Szenarien den nachfolgenden Text lesen.



Mittlerweile hast du als Spielleiter schon einige Erfahrungen gesammelt und kennst alle wichtigen Regeln des Spiels. Im ersten Abenteuer, **Die Räuber vom Dunkeltann**, wurdest du sehr ausführlich auf die einzelnen Szenen vorbereitet. Im zweiten Abenteuer, **Der Turm im Nebelmoor**, musstest du schon deutlich stärker improvisieren und eigene Ideen entwickeln.

Die nachfolgenden Szenarien gehen noch einen Schritt weiter und geben dir nur einen groben Rahmen für die Handlung vor. Du bekommst zwar erneut ein paar Hinweise dazu, welche Proben verlangt werden können und welche Werte potenzielle Gegner haben, aber die Szenarien sind im Vergleich zu den beiden vorherigen Abenteuern deutlich weniger detailliert beschrieben. Deine Aufgabe ist es nun, die Szenarien mit Leben zu füllen und dir an vielen Stellen eigene Gedanken zu machen – eine wichtige Aufgabe des Spielleiters, die unglaublich viel Spaß macht!

Die Szenarien bilden zudem den restlichen Handlungsrahmen für die Abenteuer-Reihe dieser Einsteigerbox: die Kampagne um **Das Geheimnis des Drachenritters** – und die Geschichte findet darin ihr fulminantes Finale!

Was ist eine Kampagne?

Als Kampagne wird eine Reihe von einzelnen Abenteuern bezeichnet, die zusammen einen größeren Handlungsbogen bilden. Das zweite Abenteuer führte bereits die Geschichte des ersten fort, die nun folgenden Szenarien hängen ebenfalls damit zusammen. Alle Geschichten dieser Einsteigerbox bilden zusammen die Kampagne um **Das Geheimnis des Drachenritters**. Du kannst dir das in etwa so wie einzelne Folgen einer Fernsehserie vorstellen, die zusammen eine Staffel bilden, wobei die einzelnen Folgen die Abenteuer und Szenarien sind.

Mehr Vorbereitung

Anders als beim ersten Abenteuer, wo dir Schritt für Schritt alles erklärt wurde, benötigst du zum Leiten der Szenarien mehr Vorbereitungszeit. Du solltest dir jedes Szenario zunächst durchlesen und dir Notizen machen, bevor du dich mit deinen Mitspielern in weitere Abenteuer stürzt.

Die folgenden Abenteuer präsentieren wir in Form von Szenarien, was bedeutet, dass die Abenteuer gröber skizziert sind. Natürlich sind die Handlung, bedeutsame Orte und wichtige Personen beschrieben, aber die genaue Ausgestaltung soll noch stärker als zuvor in deiner Hand liegen. Wenn ein Dorf erwähnt ist, in dem die örtliche Schänke für das Abenteuer von besonderer Bedeutung ist, wird diese natürlich beschrieben, aber ob der Wirt drei oder vier Kinder hat, in wen die Schankmaid oder der Schankbursche heimlich verliebt ist (wenn überhaupt) und welches Gehöft neben der Schänke steht (oder ob es ein Tempel, eine Schmiede oder ein niedergebranntes Lagerhaus ist), wird in einem Szenario nicht von uns festgelegt. Du kannst und sollst frei entscheiden. Trau dich ruhig! Notizen helfen dir dabei, dich an deine eigenen Setzungen zu erinnern, damit beim zweiten Besuch der Helden das Dorf nicht komplett anders aussieht.

Nachfolgend findest du einige Hinweise, die dir bei der Vorbereitung helfen werden.

Lies die Szenarien nicht während, sondern vor dem Spiel!

Du solltest die Szenarien gelesen haben, bevor ihr euch zum Spielen trifft, denn du als Spielleiter musst wissen, was alles geschehen könnte, damit du dir im Vorfeld ein paar Gedanken zur Darstellung der Szenen machen kannst. Erst damit anzufangen, wenn deine Mitspieler schon da sind, würde dafür sorgen, dass ihr nicht sofort loslegen könnt.

Macht euch mit den Spielregeln vertraut!

Mittlerweile habt ihr alle wichtigen Regeln des Spiels kennengelernt und konntet euch dank der Abenteuer mit ihnen vertraut machen. Spätestens jetzt solltet ihr auch einen Blick in das Heft **Spielregeln** werfen. Dort findet ihr alle Regeln noch einmal zusammengefasst und detailliert beschrieben. Es kann euch als Nachschlagewerk zu einzelnen Regelabschnitten dienen und enthält auch noch ergänzende Sonderfertigkeiten, Stabzauber und Ausrüstung, die eure Helden bislang nicht haben.

Erfahre mehr über die Hintergrundwelt!

Da sich die Helden in den nachfolgenden Szenarien in verschiedenen Regionen der Heldentrutz aufhalten und mehrere Reisen unternehmen, solltet ihr euch, bevor ihr die Szenarien spielt, mit der Grafschaft Heldentrutz

vertraut machen. Im Heft **Die Grafschaft Heldentrutz** findet ihr eine detaillierte Beschreibung der Region und der verschiedenen Baronien, der Sitten & Bräuche ihrer Bewohner und Hinweise, welche Mysterien und Geheimnisse auf die Erforschung der Helden warten.

Reihenfolge der Kampagnenteile

Im Abschnitt **Düsterschuppens Plan** (siehe unten) wirst du genauere Informationen über die Hintergründe der Kampagne erhalten. Dort wird dir die Intrige des Oberschurken geschildert und erklärt, wie die einzelnen Teile der Kampagne miteinander zusammenhängen.

Der Weg der Helden – und dein Weg als Meister auf Seite 43 erklärt dir genau, in welcher Reihenfolge du die einzelnen Szenarien spielen solltest.

In den Szenarien können die Helden *Besondere Gegenstände* erbeuten, die ihnen im Laufe der Handlung helfen werden. Welche das sind, erfährst du im Abschnitt **Besondere Gegenstände** auf Seite 43.

Düsterschuppens Plan

Wenn die Helden ihr zweites Abenteuer erfolgreich abgeschlossen haben, wissen sie vermutlich, dass die Räuber den Turm im Auftrag eines Orks verteidigt haben. Es ist leicht in Erfahrung zu bringen, dass Orks in der Heldentrutz – der Grafschaft, in der die Helden sich aufhalten – selbst unter Räufern nicht gut gelitten sind und es unwahrscheinlich ist, dass ein Ork einer Bande menschlicher Räuber Aufträge erteilen kann. Der Verdacht – z. B. durch Hauptfrau *Erlgard* ausgesprochen – liegt nahe, dass noch eine andere Person im Hintergrund die Fäden zieht. Diese Person gibt es tatsächlich, auch wenn sie kein Mensch, sondern ein Drache ist, genauer gesagt der Lindwurm *Düsterschuppe*. Düsterschuppe gehört als Lindwurm nicht zu den größten Drachen, auch wenn er ihre Liebe zu Gold, Reichtümern und Macht teilt. Er stellt zwar für eine kleine Gruppe eine große Gefahr dar, aber einer entschlossenen und kampferfahrenen Einheit gräflicher Soldaten könnte er nicht lange standhalten. Düsterschuppens Weg zur Macht führt also nicht über Gewalt, sondern über eine ausgeklügelte Intrige, deren Entfaltung ihm manchmal wichtiger zu sein scheint als ihr Resultat. Der Drache verfolgt daher lieber einen Winkelzug mehr und stellt seine Widersacher noch ein weiteres Mal auf die Probe, um sie noch tiefer in das von ihm ausgelegte Netz zu verstricken, als den finalen Schlag durchzuführen. Diese Schwäche, der Spieltrieb eines arroganten jungen Drachen, ist ein Segen für die Heldentrutz und deine Helden, eröffnet sie doch ein sehr viel größeres Zeitfenster für Gegenmaßnahmen, als es eigentlich in Düsterschuppens Interesse wäre. Doch was genau hat der Drache eigentlich vor?

Der Plan des Lindwurms gliedert sich in **drei Abschnitte**. Den **ersten Abschnitt** hat Düsterschuppe bereits vor dem ersten Abenteuer abgeschlossen. Er hat die Heldentrutz, das von ihm auserkorene zukünftige Herrschaftsgebiet,

studiert und Geheimnissen nachgeforscht. Sein Ziel ist es, zum geheimen Herrscher der Region aufzusteigen, der aus dem Hintergrund heraus die Fäden zieht. Dafür benötigte der Drache zuallererst willige und nützliche Helfer. Konkret hat Düsterschuppe einen verstoßenen Ork namens *Blaufell* (der den Helden in den ersten beiden Abenteuern bereits begegnet ist) und einen Ritter namens *Grimmward* (der bisher noch nicht aufgetaucht ist) dazu gebracht, ihm zu dienen. Obwohl Grimmward ein Bastardbruder des Grafen der Heldentrutz ist, führte er bisher ein ärmliches Leben. Deshalb war es für Düsterschuppe leicht, ihn und den von allen Menschen gemiedenen Ork auf seine Seite zu ziehen, konnte er sie doch mit der Aussicht auf Gold und Macht locken – und notfalls damit bedrohen, sie in Stücke zu reißen.

Im Anschluss schickte Düsterschuppe Blaufell und Grimmward aus, um in der Grafschaft für Unruhe, Gesetzlosigkeit und Bedrohungen zu sorgen. Die beiden machten sich auf, um im ganzen Land nach Räuberbanden zu suchen, denen sie mit Rat und Tat zu mehr Erfolg verhalfen. Düsterschuppe ließ Blaufell außerdem ein riesiges Wolfsrudel aus dem Finsterkamm-Gebirge in die Baronie *Gräflich Reichsend* locken, und gar einen gefährlichen Tatzelwurm in die Baronie *Schneehag*. Er sandte Grimmward aus, der einer Räuberbande die Entführung einer Edlen empfahl und ihnen gleichzeitig nahelegte, die Überbringer des Lösegelds zu überfallen, um doppelt kassieren zu können (die Ereignisse, denen die Helden in den ersten beiden Abenteuern nachgegangen sind).

In **Abschnitt zwei** schüren Düsterschuppe, Blaufell und Grimmward das Feuer der Unruhe, wo es sich lohnt, um die gräfliche Garde und damit auch Graf Emmeran von Löwenhaupt in ein immer schlechteres Licht rücken zu können. All diese Taten und noch viele mehr dienen dazu, ein Netz der Gefahren über der Heldentrutz zu entspinnen, auf dass die Grafschaft im Laufe der Zeit langsam ins Chaos stürzt.

Im **dritten Abschnitt** von Düsterschuppens Plan soll dann Grimmward als *Grimmward Leuenklamm* in Erscheinung treten, ein heldenhafter Kämpfer, der sogar Macht über einen Drachen hat (was nicht der Wahrheit entspricht, denn Düsterschuppe spielt diese Rolle nur, um Grimmward machtvoller erscheinen zu lassen). Grimmward soll dann die Grafschaft befrieden, was ihm dank des Wissens über all die von Düsterschuppe inszenierten Probleme der Region sowie der tatkräftigen und heimtückischen Hilfe Blaufells leicht gelingen sollte. Notfalls soll er dafür auch auf Düsterschuppens schiere körperliche Kraft zurückgreifen, um Gefahren zu beseitigen und sich so beim

Volk beliebt zu machen. Dann soll er als vom Volk geliebter Held und mithilfe einiger gefälschter Urkunden letztendlich den Platz seines Bastardbruders, des Grafen, einnehmen. Als Marionette würde er so Düsterschuppe die Herrschaft über die Heldentrutz ermöglichen.

Der Weg der Helden – und dein Weg als Meister

Die Helden können all dies noch nicht wissen. Wenn sie das zweite Abenteuer beendet haben, ist Abschnitt zwei von Düsterschuppes Plan bereits in vollem Gange. Es wird also nicht lange dauern, bis die Helden von neuen Herausforderungen erfahren und von Gardehauptfrau *Erlgard Hohenwald* beauftragt werden, sich diesen zu stellen. Bevor es zum großen Finale kommt, werden die Helden noch einige der Szenarien erleben müssen, die *Besonderen Gegenstände* sammeln und Blaufell ausquetschen, damit sie den entscheidenden Hinweis auf Grimmwards und Düsterschuppes Machenschaften erlangen.

In jedem Szenario sollten die Helden kleine Hinweise auf Blaufell, Grimmward oder gar Düsterschuppe selbst und die Absichten des Drachens finden können, sodass die Helden ihn und seine beiden Helfer irgendwann als die großen Schurken der Geschichte ausmachen können. Genau in diesem Moment wird sich Grimmward offen zeigen und als strahlender Retter der Heldentrutz auftreten. Dann beginnt der dritte Abschnitt von Düsterschuppes Plan.

Da die Helden den Plan aber durchschauen, wird sich Grimmward bald zurückziehen. Die Helden können dann den Rückzugsort ihrer Feinde suchen und die Schurken schließlich stellen. Vor dem finalen Gefecht gegen den Drachen wäre es aber gut, wenn sie sich entsprechend vorbereiten.

Eigene Abenteuer

Zum Rollenspiel gehört es dazu, dass sich der Spielleiter irgendwann eigene Abenteuer ausdenken möchte. Du kannst in dieser Kampagne zwischen den Szenarien deine eigenen Ideen einfügen und weitere kleine Abenteuer in der Heldentrutz gestalten. Da du Düsterschuppes Pläne kennst, kannst du deine Abenteuer auch mit der Handlung der Kampagne verbinden und so z. B. Grimmward erneut auftauchen lassen, ein Abenteuer um Thimorns Zukunft einbauen (falls er noch lebt), oder dir eine ganz andere Geschichte ausdenken. Im Heft **Die Grafschaft Heldentrutz** findest du viele Anregungen für weitere Abenteuer.

Wir empfehlen dir folgende Reihenfolge der Szenarien:

- Die Wolfsplage* (Seite 47)
- Die Ogerbande* (Seite 53)
- Das Tatzelwurmei* (Seite 58)
- Grimmwards großer Auftritt (Seite 64)
- Die alte Zwergenbinge* (Seite 66)
- Die Gruft der Drachentöterin* (Seite 72)

- Blaufells Fall (Seite 78)
- Düsterschuppes Festung (Seite 81)

Die mit * markierten Szenarien kannst du beliebig verschieben, solange folgende Reihenfolge eingehalten wird: **Grimmwards großer Auftritt** sollte nach 2-4 der normalen Szenarien mit einem * erfolgen. **Blaufells Fall** und **Düsterschuppes Festung** müssen die letzten Szenarien sein und in dieser Reihenfolge verbleiben. Diese beiden spielen direkt hintereinander und stellen das große Finale der Kampagne dar.

Besondere Gegenstände

In vier der Szenarien (**Die Ogerbande**, **Die alte Zwergenbinge**, **Das Tatzelwurmei** und **Die Gruft der Drachentöterin**) erhalten die Helden die Möglichkeit, *Besondere Gegenstände* zu erlangen. Diese sind eine große Hilfe, um am Ende Düsterschuppe zu bezwingen. Ohne diese *Besonderen Gegenstände* wird der Kampf gegen den Lindwurm deutlich schwerer. Falls einer der Helden einen *Besonderen Gegenstand* erbeutet, kann er ihn auf seinem Heldenbogen eintragen. Für jeden Helden gibt es einen *Besonderen Gegenstand*, der zu ihm passt. Nur dieser Held kann den *Besonderen Gegenstand* optimal nutzen. Erklärungen dazu, welche Gegenstände es gibt, wie sie funktionieren und was zu welchem Helden passt, findest du im Anhang auf Seite 89.

Da es sein kann, dass die Helden diese Gegenstände nicht erringen oder einfach weniger als vier Helden in der Spielgruppe sind, solltest du als Meister folgende Punkte beachten:

- Die Lebenspunkte Düsterschuppes im Finalkampf sowie sein AT- und FK-Wert orientieren sich an der Anzahl der Helden. Seine Gefährlichkeit ist also auf die Gruppengröße angepasst. Die *Besonderen Gegenstände* können den Kampf gegen Düsterschuppe deutlich erleichtern, aber sie sind kein Muss, um gegen ihn zu bestehen. Ohne sie wird es jedoch sehr, sehr schwer, gegen den Drachen siegreich zu sein.
- Falls weniger als vier Helden an den Szenarien teilnehmen, kannst du auch gestatten, dass ein Held mehr als einen *Besonderen Gegenstand* tragen und benutzen kann.
- Sobald ein Held in den Besitz eines *Besonderen Gegenstands* gelangt, kannst du ihm die Informationen zu dessen Wirkungsweise geben, wie sie im Anhang aufgeführt ist. Achte jedoch darauf, dabei nicht den Text der Meistermasken preiszugeben!
- Zwar ist der Zweck der *Besonderen Gegenstände*, den Finalkampf gegen den Lindwurm zu vereinfachen, aber trotzdem kann es den Helden in den Sinn kommen, die besonderen Wirkungen auch vorher schon in anderen Szenarien einzusetzen und zu verbrauchen. Weise sie in einem solchen Fall darauf hin, dass ihre Gegenstände nur über eine begrenzte Anzahl von Ladungen verfügen. Wenn sie dennoch darauf bestehen, sie vorher zu verbrauchen, sollte ihnen das auch möglich sein.

Zwischen den einzelnen Szenarien

Zwischen zwei Szenarien haben die Helden die Möglichkeit, verschiedene Dinge zu erledigen. Außerdem solltest du als Meister im Auge behalten, dass die Helden regenerieren und Abenteuerpunkte einsetzen können.

Zeit zwischen den Szenarien

Was die Helden zwischen den einzelnen Szenarien erleben, kann eure Spielrunde gemeinsam entscheiden. Ihr könnt beispielsweise die Zeit dazwischen mit weiteren kleinen Szenen und Abenteuern ausfüllen, die Helden können sich in einer Ortschaft mit weiterer Ausrüstung eindecken, oder ihr spielt einfach sofort weiter. All dies ist euch und eurer Spielweise überlassen.

Wir haben dir als Anregungen eine Liste mit Zufallsbegegnungen für das Reisen in der Heldentrutz (siehe rechts) und eine Liste mit Gerüchten über die einzelnen Szenarien und die Kampagne erstellt (siehe rechts). Du kannst beides benutzen, um die Zeit zwischen den einzelnen Szenarien mit Leben zu erfüllen. Vielleicht kehren die Helden ja gerne in das ihnen bekannte Dorf **Düsterrode** zurück und benutzen es als Basis für ihre weiteren Unternehmungen? So kannst du die Bewohner des Ortes wieder mit den Helden interagieren lassen, und vielleicht werden sie einander immer vertrauter.

Regeneration von LeP, AsP und Schips

Die Helden werden in der Regel zwischen den einzelnen Szenarien Zeit haben, um sich auszuruhen und ihre Kräfte zu sammeln. Meist vergehen einige Tage, sodass sie immer mit vollen LeP, AsP und Schips ins nächste Szenario aufbrechen können.

Eine Ausnahme stellt der Zeitraum zwischen **Blaufells Fall** und **Düsterschuppes Festung** dar. Diese Szenarien liegen zeitlich so dicht beisammen, dass die Helden nicht sofort regenerieren können. Allerdings erhalten sie dennoch alle Schips zurück, bevor das Szenario **Düsterschuppes Festung** beginnt.

Abenteuerpunkte einsetzen

Wie schon zu Beginn des zweiten Abenteuers erwähnt: Eure Helden haben im Verlauf ihrer Erlebnisse im Dunkelmann und im Nebelmoor, womöglich auch schon während der Soloabenteuer, **Abenteuerpunkte (AP)** erhalten. Diese könnt ihr vor dem Beginn eines Szenarios nutzen, um die Fähigkeiten eurer Helden zu verbessern. Wie das genau funktioniert, erfahrt ihr in den **Spielregeln** ab Seite 41. Dort findet ihr auch einige Tipps zum **Steigern der Helden** ab Seite 42, um eure Helden bereits zu verbessern und sofort weiterspielen zu können, ohne dass ihr euch einlesen müsst.

Soloabenteuer nachholen

Falls ihr die **Soloabenteuer** noch nicht gespielt habt, lassen diese sich zwischen zwei Szenarien sozusagen als Rückblende auf die Vorgeschichte eurer Helden

zwischenchieben. Sie eignen sich gut für eine Wiederholung oder Auffrischung der grundlegenden Spielregeln. In dem Fall solltet ihr den aktuellen Stand der Lebens- und Astralpunkte notieren und ihn dann für die Soloabenteuer zunächst wieder auf das Maximum setzen. Kehrt nach dem Ende der Soloabenteuer dann an diese Stelle zurück und setzt die Werte wieder auf den Stand, den sie im Moment haben.

Zufallsbegegnungen

Als Meister kannst du zwischen oder während der Szenarien die Auswirkungen von Düsterschuppes Plan nutzen, um den Helden weitere Steine in den Weg zu legen. Die nachfolgende Übersicht enthält dazu Zufallsbegegnungen mit Gegnern. Als Kampfbegegnungen bieten sich vor allem Orks, Goblins und Räuber an. Bei diesen Zufallsbegegnungen kann es sich um gemischte Gruppen von Gegnern handeln, was eigentlich sehr ungewöhnlich ist und dadurch die Vermutung der Helden, dass jemand im Hintergrund die Fäden zieht, noch verstärken sollte. Aber auch die Tatsache, dass vermehrt Skelette auftreten und sich Riesenratten an die Oberfläche trauen, mag dem einen oder anderen Helden zu denken geben.

Um die Helden nicht zu überfordern, solltest du die Anzahl der Gegner pro Begegnung begrenzen. Wir haben dazu passende Vorschläge aufgeführt.

Riesenratten, Skelette, Wölfe = Anzahl der Helden +1
Räuber, Orks und Goblins = Anzahl der Helden
Höhlenspinnen = Anzahl der Helden / 2
Oger = 1
Tatzelwürmer = 1

Je nach Umgebung kannst du passende Pläne, etwa **Der Wald** oder **Die Schlucht**, für die Kämpfe benutzen.

Gerüchte

Während die Helden in einzelnen Szenarien beschäftigt sind, kursieren unzählige Gerüchte. Diese kannst du den Meisterpersonen in den Mund legen, mit denen die Helden sprechen, um diesen Tipps zu geben oder sie auf falsche Fährten zu locken. Normalerweise würde hinter jedem Gerücht ein Hinweis für dich stehen, ob das Gerücht im Wesentlichen vollständig wahr, teilweise wahr oder unwahr ist. Da einige der Gerüchte aber auch Anhänger für von dir selbst erdachte Szenarien sein können oder es schlicht dir überlassen bleiben soll, ob ein bestimmtes Gerücht wahr oder falsch ist, fehlen die Hinweise in diesem Fall bei allen Gerüchten, die sich nicht auf die vorgestellten Szenarien beziehen.

Gerüchte über Die Wolfsplage

- 🐾 In der Nähe von Hirschquell sollen sich ungewöhnlich viele Wölfe herumtreiben. (wahr)
- 🐾 Unweit von Hirschquell haust ein Riese und frisst das ganze Vieh. (falsch)

- Hirschquell wurde von Orks überfallen. (nicht in letzter Zeit)
- In Hirschquell sind alle miteinander verwandt und verrückt. (falsch)
- In der Gegend um Hirschquell fressen die Wildschweine sogar Menschenfleisch. (falsch)
- Die Wölfe bei Hirschquell sind so zahlreich und aggressiv wie nie zuvor. (wahr)
- Graf Emmeran interessiert sich nicht für die Plage bei Hirschquell. (falsch)

Gerüchte über Die Ogerbande

- Der Nôrrnstieg war noch nie sicher, aber jetzt muss man lebensmüde sein, wenn man ihn passieren will. (wahr)
- Oben am Nôrrnstieg treibt ein menschenfressender Oger sein Unwesen! (wahr)
- Der Oger beim Nôrrnstieg wird bestimmt von einem Orkschamanen kontrolliert. (falsch)
- Ich habe am Nôrrnstieg einen Drachen gesehen. (möglich)
- Am Nôrrnstieg ist eine ganze Armee der gräflichen Garde verschwunden. (falsch)

Gerüchte über Das Tatzelwurmei

- In der Baronie Schneehag soll ein Drache leben. (falsch, es ist kein Drache, Tatzelwürmer sind aber mit Drachen verwandt)
- Der Drache hat eine ganze Stadt verwüstet. (falsch)
- Der Drache hat einen gewaltigen Hort angehäuft. (falsch)
- Der Drache hat in der Baronie Schneehag schon zwei Jungfrauen gestohlen. (falsch)
- Der Drache wurde von Orks geritten. (falsch)

Gerüchte über Die alte Zwergenbinge

- Vor vielen Jahrhunderten soll sich eine Sippe von Zwergen aus dem weitentfernten Ambossgebirge im Finsterkamm niedergelassen haben, um dort nach Edelsteinen zu graben. (wahr)
- Die Zwergenbinge soll sich irgendwo in der Baronie Nordhag befunden haben. (wahr)
- Die Zwerge wurden durch einen Kampf mit Orks getötet. Die Schwarzipelze haben die Hallen der Zwerge ausgeplündert. (falsch)
- Die Zwerge wurden von einem Drachen gefressen und ihre Edelsteine sind nun Teil seines Horts. (wahr)
- Eine andere Zwergensippe aus dem Finsterkamm soll ihre Vettern überfallen und getötet haben. (falsch)
- Die Zwergensippe soll ihrem Gott Angrosch dort ein wertvolles Kleinod geschmiedet haben, damit er sie vor der Drachenmacht beschützt. (wahr)

Gerüchte über Die Gruft der Drachentöterin

- In der Ruine von Waldenklamm spukt es. (falsch, aber es gehen Untote um)
- Die Familie derer von Waldenklamm ist mittlerweile in der Heldenruze ausgestorben und ihre Burg verfallen. Einige andere Zweige der Familie leben in anderen Grafschaften. (wahr)
- Ab und an wurde über Waldenklamm ein seltsames Wesen am Himmel gesehen. Vermutlich ein Drache. (wahr)
- Lanzelind von Waldenklamm und ihre Getreuen sollen einst einen mächtigen Lindwurm erschlagen haben. (wahr)
- Es soll in Waldenklamm Schlangen vom Himmel regnen haben. (falsch)

Gerüchte über Grimmward

- Es soll einen Drachenreiter namens Grimmward geben, der schon vielen Menschen geholfen hat. (wahr, dies ist Teil von Düsterschuppens Plan)
- Grimmward ist ein mächtiger Held und Krieger, obwohl er schon über 60 Jahre alt ist. (wahr, zumindest was sein Alter und seine Erfahrung als Krieger angeht)
- Grimmward soll einen Drachen unter seine Kontrolle gezwungen haben. (falsch)
- Grimmward kann es allein mit zehn Orks aufnehmen. (falsch)
- Grimmward kümmert sich um das einfache Volk, nicht nur um Wein und Politik am Hof. (wahr, jedenfalls als Teil von Düsterschuppens Plan)
- Grimmward soll ein Bruder von Graf Emmeran sein. (wahr, zumindest ist er sein Halbbruder)

Allgemeine Gerüchte

Ob die nachfolgenden Gerüchte der Wahrheit entsprechend oder falsch sind, kannst du als Meister entscheiden.

- Die Geweihten in Scheutzen huldigen Dämonen.
- In Gramstein sind schon fünf Kälber mit zwei Köpfen zur Welt gekommen.
- Im Rohrweihen sind Wilderer unterwegs.
- Im Finsterbach wurde ein neunarmiges Monstrum gesehen.
- Das Dorf Nordwall wurde von Orks überrannt.
- Der Flüsterbach wurde vergiftet. Wer aus ihm trinkt, wird schwer krank und hört die Toten flüstern.
- In Ulmenau treibt sich ein Mörder herum.
- In Waldleuen wurde aus einem Tempel eine heilige Reliquie gestohlen.
- Die östlichen Baronien wurden vom Grafen aufgegeben.
- Die Zinnmine in Finsterstette ist eingestürzt.
- Der Graf ist mit seinen eigenen Dingen viel zu beschäftigt und kümmert sich nicht um uns.
- Die Orks scheinen etwas vorzuhaben. Ich habe gehört, dass sie Riesenwölfe züchten, um sämtliche Dörfer in Angst und Schrecken zu versetzen.

Was mache ich, wenn Grimmward oder Blaufell sterben?

Hin und wieder ist es gut, wenn Blaufell oder auch Grimmward den Weg der Helden kreuzen. Gerade der Ork scheint immer wieder aufzutauchen, nur um dann wieder von der Bildfläche zu verschwinden. Es kann sein, dass deine Spieler sehr geschickt agieren, Proben sehr glücklich gewürfelt werden und eine Situation entsteht, in der nur der Tod von einem der beiden Schurken plausibel ist. Ein sehr unschöner Ausweg ist die scheinbar willkürliche Rettung durch den Meister. Natürlich kannst du sagen, dass gerade in dem Moment, wo der tödliche Hieb erfolgen soll, ein Wolf aus dem nächsten Busch springt oder die Zimmerdecke plötzlich einstürzt und nur die

Helden unter sich begräbt, aber eine solche Form der Willkür empfinden die meisten Spieler als unfair. Es macht einfach keinen Spaß, wenn man sich einen Erfolg hart erarbeitet hat und der Meister ihn durch eine willkürlich erscheinende Handlung verwehrt.

Der bessere Ausweg wäre also, Grimmward, Blaufell oder notfalls auch beide einfach sterben zu lassen. Wenn es den Helden gelingt, Blaufell zu erschlagen, dann gönne ihnen diesen Erfolg. Düsterschuppe wird darüber nicht erfreut sein, aber er wird schon bald einen anderen Ork finden, der ihm zu Diensten ist. Im nächsten Szenario finden die Helden dann keine Fellbüschel mehr, die bläulich schimmern, sondern beispielsweise solche, die besonders drahtig sind.

Spielvorbereitung

Mit folgenden Schritten bereitet ihr euch auf die Szenarien vor.

Heldenbogen

Jeder Spieler nimmt sich einen Heldenbogen seiner Wahl. In der Regel wird es der desjenigen Helden sein, mit der er auch die letzten beiden Abenteuer gespielt hat. Die Soloabenteuer könnt ihr, falls ihr sie noch nicht gespielt habt, vor Beginn eines beliebigen Szenarios nachholen. Sonderregeln für die einzelnen Helden werden in dem beiliegenden Heft mit den **Spielregeln** erklärt.

Handouts & Spielpläne

Der Meister sollte das Heft **Spielpläne** zu Beginn des Spiels bereitlegen, aber so, dass die anderen Spieler die Pläne nicht einsehen können.

Marker, Würfel & Schicksalspunkte

Der Meister platziert alle **Kreaturenmarker** vor sich. Hinzu kommen noch jeweils ein zwanzigseitiger und ein sechsseitiger **Würfel** und dieses Heft – am besten so, dass die Spieler nicht lesen können, was darin geschrieben steht. Die restlichen sechs Würfel (drei zwanzigseitige

und drei sechsseitige) kommen in die Mitte des Tisches, sodass alle Heldenspieler sie gut erreichen können.

Was muss nach dem zweiten Abenteuer berücksichtigt werden?

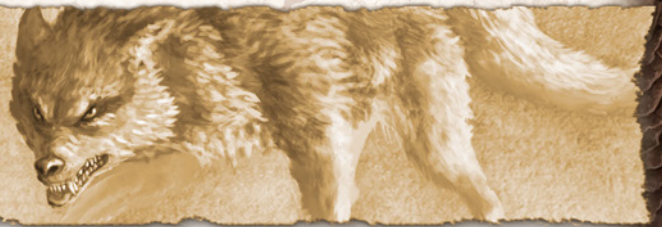
Da die Helden das zweite Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** erfolgreich abgeschlossen haben, erhalten sie alle Schicksalspunkte zurück. Jeder Held sollte wieder mit drei Schicksalspunkten in die Szenarien starten.

Da außerdem einige Zeit zwischen dem Ende des zweiten Abenteuers und den Szenarien vergangen ist, besitzen alle Helden wieder volle Lebens- und Astralpunkte.

Textstruktur

Falls du als Spielleiter weder **Die Räuber vom Dunkel-tann**, noch **Der Turm im Nebelmoor** geleitet hast, solltest du einen Blick auf Seite 4 werfen, damit du weißt, was die Symbole bedeuten, mit denen die nachfolgenden Texte gekennzeichnet sind. Grundsätzlich gilt für die folgenden Szenarien, dass es sich bei nicht besonders gekennzeichneten Texten immer um Informationen für den Meister handelt.

DIE WOLFSPLAGE



Der Weg ins Abenteuer

Handlungsort: Dorf Hirschquell und Stadt Reichsend, Baronie Gräflich Reichsend

Besonderer Gegenstand: keiner



Blauffell hat auf Düsterschuppes Geheiß hin ein Wolfsrudel in die Nähe der Ortschaft Hirschquell gelockt, um in der dortigen Region für eine Wolfspplage zu sorgen. Die Tiere werden zunehmend aggressiv, reißen Nutzvieh und werden inzwischen auch Wanderern und Bauern gefährlich.

Abhängig davon, wo sich die Helden aufhalten, werden sie entweder direkt von der Bevölkerung Hirschquells um Hilfe gebeten oder von Gardehauptfrau Erlgard beauftragt, in der Region um Hirschquell nach dem Rechten zu sehen.

Der Hilferuf auf der Landstraße

Diese Szene bietet sich nur in der Region um Hirschquell an. Alternativ könnte eine ähnliche, weniger angespannte Szene auf dem Weg zwischen Hirschquell und Reichsend stattfinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wandert durch die sanfte Hügellandschaft, die ein Vorbote des sich im Westen erhebenden und schon von hier aus gut erkennbaren Finsterkamms ist. Es ist warm und trocken, aber nicht so heiß, dass euch das Wandern übermäßig anstrengen würde. Vögel zwitschern, eine sanfte Brise weht durch die Baumwipfel ...

... und dann reißt euch ein jäher Ruf aus der Idylle: „Heda! Ja, ihr!“

Ihr schaut euch um und erkennt hinter euch einen Mann mittleren Alters in einfacher Kleidung, der auf euch zuläuft. Hose und Ärmel sind zerschunden, die etwas zu großen Stiefel drohen den Burschen mit jedem Schritt aus dem Gleichgewicht zu bringen.

„Ich bin so froh, euch zu sehen“, erklärt der Mann außer Atem, kaum dass er auf fünf Schritt an euch herangekommen ist. „Wenn man allein hier unterwegs ist, dann ist man so gut wie tot, sobald die Dunkelheit hereinbricht. Manchmal auch schon vorher.“



Der Bursche namens *Lorik Waldinger* ist gerade einmal zwanzig Sommer alt und ein Bauernbursche, der aus Hirschquell stammt. Das Los fiel auf ihn, als es darum ging, einen Freiwilligen zu finden, der nach Reichsend wandert, um die gräflische Garde von der Gefahr durch die Wölfe zu unterrichten. Er wird die Helden bitten, ihn nach Reichsend zu begleiten oder wenigstens in eine sichere Gegend, erzählt ihnen aber auch bereitwillig von der Wolfspplage.

- Vor etwa einem Monat tauchten die Wölfe auf.
- Dass es Wölfe in der Gegend gibt, ist nichts Ungewöhnliches. Dass sie in Rudeln jagend ein Kalb reißen, kommt auch vor, gerade dann, wenn es kalt wird. Aber dass man sie täglich sieht, sie in Gruppen von bis zu dreißig Tieren bis an die Dorfgrenze herankommen und Jagd auf Menschen machen, das ist ungewöhnlich.
- Die Bauern sehen ihre Existenzgrundlage und ihre Leben bedroht, also wollen sie sich Hilfe suchend an den Grafen wenden.

Die Helden können Lorik nach Reichsend begleiten oder sich gleich der Sache annehmen.

Lorik aus Hirschquell

Hintergrund: Lorik ist ein einfacher Bauernsohn, der das Pech hatte, im passenden Alter zu sein, um sich für den Lostopf der Freiwilligen zu qualifizieren. Er hatte zudem das Pech, dass sein Los gezogen und er damit beauftragt wurde, nach Reichsend zu reisen, um Hilfe zu holen.

Aussehen und Verhalten: Lorik ist hochgewachsen, hat struppige braune Haare, eine kleine Narbe am Kinn und stoppeligen Bartwuchs, der aber auf der linken Wange auffällig schwächer ausfällt als auf der rechten. Stattliche Muskeln an Armen und Beinen zeugen von der harten Arbeit, die er gewohnt ist, ebenso die großen, schwieligen Hände.

Lorik ist weder ein besonders mutiger, noch ein auffällig kluger Bursche. Er sieht die Welt als von den Göttern gegeben an, ebenso seinen Stand, seine Machtlosigkeit gegen das Wetter und die Tatsache, dass er nie woanders leben wird als im beschaulichen Hirschquell. In Reichsend wird er mit staunenden Augen alles um sich herum wahrzunehmen versuchen, in Hirschquell ist er dagegen ein verlässlicher Ansprechpartner für die Helden, der genau weiß, wo sie was bekommen können (und was sie eben nicht bekommen können) und wer sich womit besonders gut auskennt (der Wirt ist auch der Zahnreißer, den neusten Klatsch weiß auf jeden Fall Dirtlinde usw.).

In Kämpfen ist Lorik wenig hilfreich, aber sollte es wirklich hart auf hart kommen, mag er auch allen Mut zusammennehmen. Einer der Spieler kann bei einem Kampf für Lorik würfeln. Neben seinem Kurzbogen für die Jagd und 10 Pfeilen besitzt er noch einen Dolch. Musst du ihn auf einem Plan darstellen, kannst du den Kreaturenmarker von Thimorn verwenden.

Lorik	FK 10
INI 12+1W6	AW 6
LeP 29	TP 1W6+4
GS 8	(Kurzbogen) /
AT 9	1W6+1 (Dolch)
PA 5	RS 0

Der Auftrag in der Kaserne der Garde

Wenn die Helden Lorik nach Reichsend eskortiert (einen Überfall durch eine Goblin-, Ork- oder Räuberbande kannst du nach eigenem Ermessen auf dem Weg einbauen) oder ihn gar nicht erst getroffen haben, wird Hauptfrau Erlgard die Helden beauftragen, nach Hirschquell zu reisen, um sich ein Bild von der Lage zu machen und eventuell auch eine Lösung für das Problem zu finden.

Natürlich stellt sie den Helden eine Belohnung in Aussicht, 2 Dukaten pro Person pauschal und 4 Silbertaler für die Gruppe pro erlegtem Wolf. Die Schwänze der Wölfe sollen die Helden dann gesammelt vorlegen.

Unabhängig davon, ob die Helden Lorik bereits kennen gelernt haben, wird er die Helden in sein Heimatdorf begleiten. Spätestens jetzt werden die Helden also seine Bekanntschaft machen.

In Hirschquell

Wenn die Helden nach einigen Tagen in Hirschquell eintreffen, werden sie sich vermutlich erst einmal einen Eindruck vom Ort verschaffen wollen. Lorik kann sie nicht nur herumführen, er kann ihnen auch viele Informationen zu den Örtlichkeiten und den Dorfbewohnern geben.

Das Dorf

Hirschquell ist ein gemütliches, kleines Dorf mit rund 100 Einwohnern, in dem sich vor allem Bauern und Holzfäller niedergelassen haben. Es gibt einen Peraineschrein zu Ehren der Göttin der Landwirtschaft und der Heilung, aber nur eine einzige Perainegeweihte. Neben den beiden Schänken *Zum Hirsch* und *Zur Quelle*, die beide gleich billig, gleich schlicht in ihrer Ausstattung und gleich schlecht bei der Qualität ihrer Speisen sind, gibt es noch eine kleine Schmiede und einen Krämerladen, der einigermaßen gut sortiert ist. Dazu kommen noch fünfzehn Gehöfte und zwei große Baracken, in denen die Holzfäller leben.

Die Errichtung einer Palisade wurde vor einigen Jahren begonnen und bald darauf vorerst eingestellt, nachdem man ein rund einhundert Schritt langes Stück im Westen des Dorfes errichtet hatte, dann aber mit der Ausbesserung der Schänke *Zum Hirsch* beschäftigt war und anschließend keine Dringlichkeit mehr sah, den Verteidigungswall fertigzustellen.

Die Einwohner

Die meisten Bauern können mit einer Mistgabel leidlich gut umgehen, die meisten Holzfäller etwas besser mit ihrer Axt.

- Garwin (44, braune Haare, verneigt sich stets vor Höhergestellten, mag Zwerge), einer von vier Onkeln Loriks, der Dorfschulze, wobei er die Helden zwar freundlich und sehr formal in seiner Rolle als Dorfvorsteher begrüßt, insgeheim aber hofft, sie mögen schon bald wieder verschwinden, damit sie seine Machtposition nicht gefährden.

- Tullana (71, lange weiße Haare, lächelt immer, spielt gerne mit Kindern), die Perainegeweihte, ist mit ihren über siebenzig Lebensjahren die Älteste des Dorfes und verfügt dank Lebenserfahrung und Gottvertrauen über eine Gelassenheit, die in Hirschquell ihresgleichen sucht. Wenn die Helden einen Stups in die richtige Richtung benötigen, kann Tullana diejenige sein, der unvermittelt ein Erlebnis von vor vierzig Jahren einfällt, dessen Quintessenz irgendwie auf das Problem der Helden passt.

Ein Dorf mit Leben füllen

Es ist sicherlich nicht ganz einfach, ein ganzes Dorf um die Helden herum entstehen zu lassen, aber es gibt ein paar Kniffe, die dir helfen werden.

- Versuche nicht, jedes Haus und jeden Einwohner zu beschreiben! Es reicht, wenn du ausgewählte Personen an ausgewählten Orten handeln lässt.
- Erschaffe wenige, prägnante Personen, die häufiger mit den Helden interagieren, und halte die anderen Personen schablonenhaft. Wenn die Helden den Schmied aufsuchen wollen, dieser aber anderweitig keine Rolle spielen wird, dann musst du dir keine Lebensgeschichte für ihn ausdenken. Er ist vermutlich kräftigt gebaut und in eine Lederschürze gekleidet, wenn er arbeitet.
- Mache Personen durch ein Merkmal besonders, aber übertreibe es nicht. Damit nicht jeder Schmied in jedem Dorf gleich aussieht oder gleich wirkt, kannst du die Schablone durch ein Merkmal brechen. Der eine Schmied ist ein Zwerg, ein anderer hat starken Mundgeruch, der dritte eine Fistelstimme. Bedenke auch, dass in Aventurien Gleichberechtigung herrscht, es ist also genauso wahrscheinlich, auf eine Schmiedin zu treffen, wie auf einen Schmied.
- Simuliere nicht das komplette Dorfleben. Es ist nicht nötig zu beschreiben, was jeder einzelne Bewohner wann und wie tut. Leben erzeugst du dadurch, dass



du einzelne Szenen hervorhebt: Ein paar Kinder jagen einem Huhn hinterher. Ein Holzfäller hält sich laut fluchend einen Arm, der in einer Schlinge liegt. Ein Hund stiehlt ein Stück Brot von einem Tisch. Ein kleines Mädchen betrachtet mit großen Augen die Elfe der Heldengruppe. Eine junge Magd pfeift einem Knecht hinterher, der schüchtern zu ihr hinüberschaut und errötet. Es sind mitunter nur kurze Sätze, die eine lebendige Umgebung erzeugen.

Die Stimmung im Dorf

Von einem einfachen Wolf würde sich in Hirschquell niemand bedroht fühlen, vor einem Rudel aus dreißig Tieren hat dagegen jeder Respekt, auch wenn man in Gruppen unterwegs ist oder sich im Inneren seines Hauses verbarrikadiert hat. Angst macht sich langsam breit, vor allem abends, wenn es dunkel wird. Familien achten darauf, dass niemand außer Haus ist, man verzichtet auch tagsüber auf unnötige Wege in die umliegenden Wälder, zur Feldarbeit zieht man nur noch in möglichst großen Gruppen hinaus und selbst die Holzfäller rücken in der Dunkelheit am Lagerfeuer näher zusammen und werfen nervöse Blicke über ihre Schulter.

Wenn dann in der Nacht das Wolfsgeheul in den Wäldern deutlich zu vernehmen ist und mit jedem Herzschlag näher zu kommen scheint, sitzen die meisten Bewohner Hirschquells angsterfüllt in ihren verbarrikadierten

Häusern und versuchen schon gar nicht mehr, erholsamen Schlaf zu finden.

Mitunter ist die Stimmung dadurch auch angespannt und gereizt, es kommt zu Streit um Nichtigkeiten. Die Bedrohung durch die Wölfe hinterlässt ihre Spuren und lässt die ersten Bewohner mit Graf Emmeran hadern, schließlich sei man den hohen Herrn hier abseits der wichtigen Straßen vermutlich nicht wichtig genug. Andere glauben, man könne einfach keine Hilfe schicken, weil der Graf zu wenige Soldaten im Sold stehen hat.

Die Helden und das Dorf

Die Helden sind im Dorf zunächst hoch angesehen. Zwar bäugt man eine geheimnisvolle Elfe abergläubisch oder ehrfurchtsvoll, aber eine Kriegerin und ein Magier gelten als Respektspersonen, und auch Zwerge stehen im Ruf, tapfere Kämpfer zu sein. Die Rückkehr Loriks wird in der Schänke, in der die Helden unterkommen (für welche sie sich letztendlich entscheiden, ist dabei unerheblich), feuchtfröhlich begossen, bevor man am nächsten Tag Großes von den Helden erwartet.

Zuvor kannst du aber noch ausspielen, wie einzelne Dorfbewohner auf die Helden reagieren. Manche mögen die Helden ablehnen, vor allem dann, wenn die Angebotete oder der Schwarm plötzlich nur noch Augen für eine oder einen der Helden hat, aber die meisten möchten Geschichten aus fernen Landen hören oder fragen die Helden um Rat. Wie würde wohl ein Magier den Küchentisch platzieren, schließlich sei man in dieser Frage ja schon seit Jahren mit der Ehefrau uneins? Ob der Name Borix tatsächlich zwergisch sei und Tapferer bedeutet (Antwort: nein) und ob man das Haar der Elfe wohl berühren dürfe? Die Helden werden mit vielen Fragen konfrontiert, mit unverhohlener Schwärmerei aber auch deutlich spürbarer Skepsis.

Im Wald

Früher oder später werden sich die Helden der Wolfsplage annehmen wollen, wozu es unerlässlich wird, die relative Sicherheit des Dorfes zu verlassen. Um das Dorf herum gibt es einen breiten Gürtel mit Feldern, dahinter liegen aber in allen Himmelsrichtungen große, dichte Wälder. Genau dorthin wird es die Helden (vermutlich tagsüber) ziehen, wenn sie nach den Wölfen suchen. Nachts findet man die Tiere immer häufiger schon wenige Schritte von den Häusern Hirschquells entfernt.

Auf der Suche nach Wölfen

Schon in relativer Nähe zum Dorf lassen sich Fährten von Wölfen finden. Den Spuren zu folgen ist nicht schwer, erleichterte Proben auf *Fährtsensuchen* kannst du aber verlangen. Selbst wenn die Helden eine Spur verlieren, ist es einfach, auf eine andere zu stoßen. Schwieriger wird es, wenn die Helden einem bestimmten Tier folgen möchten oder herausfinden wollen, wo die

meisten Spuren hinführen. In diesen Fällen sollten die Erleichterungen auf die Proben auf *Fährtsensuchen* wegfallen. Misslungene Proben führen dann ins Nichts und bedeuten Zeitverlust, aber natürlich kann einer anderen Spur gefolgt werden. Mit jedem Misserfolg verlängert sich allerdings der Aufenthalt im Wald.

Wolfsjagd – der Kampf gegen Wölfe

Je länger die Helden im Wald unterwegs sind, desto größer ist das Risiko, einem einzelnen Wolf oder einer Gruppe gegenüberzustehen. Ein einzelner Wolf wird sich in der Regel zurückziehen, nachdem er die Helden eine Weile aufmerksam beobachtet hat, und nur angreifen, wenn er sehr hungrig ist. Ein kleines Rudel kann aber durchaus einen Angriff wagen.

Du kannst natürlich festlegen, wann und wo die Helden auf Wölfe treffen. Die Helden werden von (Heldenanzahl) Wölfen angegriffen.



Nimm den Plan **Der Wald** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Wölfe und die Heldenmarker.

Wolf	AT 14
INI 14+1W6	AW 7
LeP 22	TP 1W6+3 (Biss)
GS 12	RS 0



Erlebnisse im Wald

Die Helden werden sich zumindest einige Stunden in der Wildnis aufhalten, es ist also nur plausibel, wenn es dort zu dem einen oder anderen Ereignis kommt, das sich auszuspüren lohnt. Die folgende Liste soll dir als Anregung dienen, ergänze sie ruhig um eigene Ideen.

- Die Helden treffen auf eine verlassene Köhlerhütte. Die Eingangstür könnte weit offen stehen, im Inneren finden sich dann die kläglichen Überreste der von den Wölfen zerfetzten Bewohner. Vielleicht ist die Tür aber auch sorgsam verschlossen und die Bewohner haben Schutz in Hirschquell gesucht. Dann führt der Weg ins Innere über eine Probe auf *Schlösserknacken* oder *Kraftakt* und enthüllt die eine oder andere, bescheidene Kostbarkeit, beispielsweise einen Geldbeutel mit 4 Silbertalern und eine Keule.
- Ein Held löst eine vergessene Wildfalle aus – eine Fallgrube, eine Schlinge oder gar ein Tellereisen. Dem Helden steht eine Probe auf *Sinnesschärfe* –3 zu. Bei Misslingen erleidet er 2W6 SP, der Held muss befreit und die entstandene Wunde versorgt werden.
- Die Helden finden eine Pilzkultur. Handelt es sich um Nahrung oder Giftpilze? Eine Probe auf *Pflanzenkunde* kann die Frage beantworten. Es handelt sich um eine heilkräftige Pilzsorte, die augenblicklich 1W3 LeP wieder zurückgibt. Die Helden können (Heldenanzahl) Anwendungen der Pilze finden. Werden sie mitgenommen, verderben sie nach 1 Tag und haben dann keine Wirkung mehr.
- Die Helden treffen auf eine Gruppe Wanderer. Dabei kann es sich um Räuber oder friedliche Reisende handeln, vielleicht auch um einen verängstigten Holzfällertrupp. Möglicherweise wird die Begegnung auch durch einen Angriff von Wölfen auf die andere Gruppe eingeleitet.
- Die Helden finden ein verletztes Wildtier (z. B. einen Hirsch, ein Eichhörnchen oder eine Amsel). Mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* –3 lässt sich das Tier erfolgreich retten. Das Tier könnte irgendwann den Helden noch einmal begegnen und durch die eigene Flucht die Helden vor einer nahenden Gefahr (etwa Wölfen) warnen.

Der Quell der Plage

Die Helden werden irgendwann eine Lichtung finden, zu der unzählige Wolfsspuren hin- und wegführen. Die



Lichtung liegt etwa zwei Meilen westlich von Hirschquell und ist ziemlich unscheinbar, wenn man von dem großen, vierrädrigen Wagen absieht, auf dem unzählige abgenagte Tierknochen liegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das laute Summen habt ihr schon aus 100 Schritt Entfernung gehört, aber der Anblick seines Ursprungs lässt euch erschauern. Auf der Mitte der Lichtung steht ein vierrädriger Ochsenkarren, auf dem sich unzählige Insekten niedergelassen haben. Sie nagen von den Überresten der Zugtiere, aber auch von mehreren Tierskeletten auf der Ladefläche des Wagens und in der Umgebung verstreut die letzten Fleischreste ab.

Irgendjemand muss den unheimlichen Karren hier abgestellt und die Zugtiere getötet haben – ein verlockendes Mal für jedes Wildtier der Umgebung.



Tatsächlich hat Blaufell den Wagen hier platziert, um die Wölfe aus dem Finsterkamm in den Rothwilden zu locken, wie das Waldgebiet nah Hirschquell genannt wird. Wenn die Helden dem Wildpfad folgen, auf dem der Karren zur Lichtung gebracht wurde, werden sie im Abstand von mehreren hundert Schritten immer wieder die Kadaver von Schweinen oder Kälbern finden. Der Weg führt in einem Bogen um Hirschquell herum und letztendlich in den Finsterkamm, woher die Wölfe in den Rothwilden gelockt wurden. Auch dafür ist Blaufell verantwortlich, und sein Plan ist aufgegangen. Zurzeit tummeln sich mindestens sechzig Wölfe in der Umgebung Hirschquells. Nachdem ihre festliche Nahrungsquelle versiegt, haben die Tiere nun das Dorf als potenziellen Futterplatz auserkoren – und der wachsende Hunger lässt die Wölfe immer mutiger werden.

Ein Hinweis auf Blaufell können einige ausgefallene Haarbüschel des bläulich schimmernden Fells sein, die aber erst nach gründlicher Untersuchung des Wagens gefunden werden können (*Sinnesschärfe* –1).

Der kranke Goblin Gruum

Die Helden kreuzen zufällig den Weg des alten, schwachen Goblings *Gruum* (27, krank, verängstigt, stinkt) in der Nähe der Lichtung mit den Tierkadavern. Da Gruum erwartet, von Menschen, Zwergen, Elfen, Orks und auch anderen Goblingen schlecht behandelt zu werden, wird er versuchen, sich in einem Gebüsch zu verstecken. Lasse jeden Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* würfeln und informiere diejenigen, denen die Probe gelungen ist, dass sich jemand im Gebüsch versteckt. Falls niemandem die Probe gelingt, kreuzen sich Grumms Weg und jener der Helden später noch einmal. Du kannst ihn dann einfach an einer passenden Stelle einbauen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einem Gebüsch am Wegesrand hat sich etwas bewegt und kaum hat man die Gestalt dort erkannt, scheint sie unübersehbar. Das rote Fell gehört einem Goblin, der sich auf den Boden gekauert und sein Gesicht in seinen Händen vergraben hat. Nur zwischen zwei leicht gespreizten Fingern funkelt eines seiner Augen hervor, ein Zittern des Leibs ist deutlich sichtbar. Der Goblin muss sich unheimlich vor euch fürchten.



Tatsächlich hat Gruum große Angst vor allem und jedem. Eine Erkrankung hat vor etwa vier Monaten zur Verstoßung aus seiner Sippe geführt, seitdem schleicht er durch die Wälder auf der Suche nach kleinen Nagetieren, die er fangen und verspeisen kann. Gruum stellt keine Gefahr dar, außer man wäre ein Goblin und könnte sich mit der Krankheit anstecken, die bei einem Rotpelz, wie Goblins von Menschen auch genannt werden, zu juckender Haut und eitrigen Pusteln unter dem ausfallenden Fell führt.

Mit Nahrung und dem demonstrativen Wegstecken von Waffen kann man Vertrauen zu Gruum aufbauen und ihn aus dem Gebüsch locken (Überreden +2). Gruum wird mit unterwürfigen Gesten versuchen, die gute Laune der übermächtigen Helden nicht zu gefährden, um so sein Überleben zu sichern. Tatsächlich hat Gruum auch eine sehr nützliche Information für die Helden: Er weiß, dass ein Ork mit bläulichem Fell die Tierkadaver auf dem Weg aus dem Finsterkamm platziert und schließlich den Wagen auf der Lichtung abgestellt hat. Gruum möchte diese Information auch gerne teilen, wenn ihn die Helden gut behandeln, wobei er unter „gut behandeln“ so ziemlich jede Art des Kontaktes versteht, die nicht auf seinen Tod hinausläuft. Er beherrscht nur dummerweise weder die menschliche, elfische noch die zwergische Sprache. Im Wesentlichen bleiben zum Austausch mit den Helden nur Hände und Füße, was die Kommunikation sehr erschweren dürfte. Setze am Spieltisch am besten auch darauf, deinen Spielern nur die Gesten vorzuspielen, die Gruum benutzt, und verzichte darauf, seine Handlungen zu erklären. Ein Gespräch mit Gruum ist ein ganz eigenes Abenteuer, zumal die Informationen, dass ein blaufelliger Ork die Tierkadaver im Wald platziert hat, woraufhin Wölfe aus dem Finsterkamm gen Hirschquell gezogen sind, nicht gerade einfach darzustellen sind. Erschwerend kommt noch hinzu, dass die Helden das Thema vielleicht gar nicht anschneiden und nicht wissen könnten, in welchem Kontext der Goblin einen Ork oder einen Wolf darzustellen versucht.

Wenn du Spielwerte für den Goblin Gruum benötigst, dann orientiere dich an den Werten eines Goblings (siehe **Die Grafschaft Heldentrutz** Seite 30), aber senke seine LeP auf 18. Auf mehr als eine Keule kann er nicht zurückgreifen.

Die Lösung des Problems

Die Helden werden sich schon bald eine Lösung des Problems der Wolfsplage überlegen müssen. Die Erwartungshaltung der Dorfbewohner ist groß und tatsächlich stellen die Wölfe eine ernstzunehmende Gefahr dar. Die Helden können natürlich Stück für Stück die Wölfe bekämpfen, bis die Zahl von sechzig Tieren auf ein Dutzend reduziert wurde. Erst dann fliehen die restlichen, noch immer hungrigen Tiere. Ein Kampf gegen größere Gruppen scheint gefährlich, weswegen die Helden nur kleinere Gruppen angreifen sollten.

Eine Alternative wäre es, sich im Dorf der Unterstützung der Dorfbewohner zu versichern und zumindest

die kräftigsten Bauern und Holzfäller zu einer kämpfenden Truppe zu organisieren. Auch hier wird es aber nur zu jeweils kleinen Scharmützeln kommen, weil die Wölfe von Gruppen mit mehr als sechs Menschen verschreckt werden und flüchten, nur um sich später neu zu formieren und dann kleinere Gruppen ihrerseits zu attackieren.

Es gibt aber auch noch eine friedliche Lösung, die allerdings einiges an diplomatischem Geschick erfordert. Wenn es den Helden gelingt, Garwin (Loriks Onkel, den Dorfschulzen) von dem Plan zu überzeugen, werden die Bauern des Dorfes zähneknirschend einen Teil ihres Viehs zur Verfügung stellen, damit die Helden die Wölfe auf demselben Wege zurück in den Finsterkamm locken können, wie es Blaufell in die andere Richtung gelungen ist.

Wenn die Wölfe fort sind

Sobald die Bedrohung durch die Wölfe spürbar nachgelassen hat, werden die Helden in Hirschquell herzlich gefeiert. Ein Bauer wird ein Schwein schlachten und Garwin wird sich kraft seines Amtes überschwänglich bei den Helden bedanken. Eine finanzielle Bezahlung können die Bewohner Hirschquells nicht leisten, aber mit Münzen werden die Helden von Gardehauptfrau Erlgard entlohnt, schließlich hat sie ja auch die Belohnung ausgelobt. Falls die Helden den Dorfbewohnern spontan geholfen haben, steht ihnen keine Belohnung durch die Hauptfrau zu. In diesem Fall kratzen die Dorfbewohner ihre Ersparnisse zusammen und zahlen jedem Helden 12 Silbertaler.

Je nachdem, wie ausführlich du das Szenario ausgestaltet und mit deinen Mitstreitern ausgespielt hast, haben die Helden sich zudem **4 bis 8 Abenteuerpunkte** verdient.



DIE OGERBANDE



Der Weg ins Abenteuer

Handlungsort: Dorf Nordwall, Baronie Nordhag

Besonderer Gegenstand: Das Amulett der Hexen (siehe Seite 57/90)



Blaufell hat in der Nähe des Nôrrnstiegs, gelegen in der Baronie Nordhag, eine der ungewöhnlichsten Räuberbanden der jüngeren Vergangenheit zusammengestellt: Goblins, Orks und ein Oger überfallen gemeinsam Wagenzüge, die auf dem Weg ins angrenzende Svellttal sind.

Von der in der Bevölkerung „Ogerbande“ getauften Gruppe können die Helden fast überall in der Heldenruz hören. Es wird berichtet, dass die Bande den Nôrrnstieg unsicher machen und dort Händler und Reisegruppen überfallen soll. Wenn die Helden nicht von sich aus nach Nordwall aufbrechen, von wo aus der Handelsweg ins Svellttal beginnt, wird Hauptfrau Erlgard die Helden dorthin schicken, um nach dem Rechten zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Heldenruz ist auf den Handel mit dem Rest des Herzogtums, aber auch auf die Güter von jenseits des Finsterkamms angewiesen. Aus dem Svellttal, dem Land, das sich hinter dem Gebirge erstreckt, kommen wertvolle Handels Güter in die Heldenruz, und auch von der Grafschaft aus versuchen Handelszüge, ihre Waren sicher über einen der wenigen Pässe zu bringen.

Euch ist zu Ohren gekommen, dass eben jene Wege in den letzten Wochen zunehmend gefährlicher zu passieren sind und die Handelszüge des Öfteren überfallen wurden.

Um den Gerüchten nach Räubern auf den Grund zu gehen, seid ihr nach Nordwall gereist, einer kleinen Ortschaft in der Baronie Nordhag, wo ihr einen der Handelszüge über den Pass begleiten wollt, um den Gerüchten über die sogenannte „Ogerbande“ auf den Grund zu gehen.



In Nordwall

Nordwall ist ein kleiner Ort, in dem gerade einmal 150 Seelen leben. Es gibt eine Burg, einen Rondraschrein und einen Wachturm, das Zentrum des Ortes stellt aber das Gasthaus *Eslebon* dar. Das Haus bietet sechzehn

Schlafplätze und eine solide Qualität für einen angemessenen Preis.

Im *Eslebon* warten Händler, die den Pass überqueren möchten, bis sich eine größere Gruppe an Handelskarren und Kutschen gebildet hat. Seit es die Berichte von der Ogerbande gibt, wagt sich niemand mehr allein über den Pass. Wenn die Helden im Ort eintreffen, hat sich bereits eine Gruppe gefunden, die am nächsten Morgen aufbrechen möchte. Für die Helden bietet es sich an, gemeinsam mit dem Wagenzug in Richtung Pass zu ziehen. Einerseits kann man fast sicher davon ausgehen, dass die Wagen die Ogerbande anlocken werden, andererseits ist es für die Helden bequemer und sicherer, in einer größeren Gruppe zu reisen.

Wenn die Helden die Händler wider Erwarten nicht von sich aus begleiten möchten, werden diese ihrerseits auf die Helden aufmerksam – vor allem auf ihre Bewaffnung. Die Gruppe sammelt Geld und wird pro Held 12 Silbertaler bieten (15, wenn eine Probe auf *Handel* gelingt), wenn die Helden den Wagenzug als bewaffnete Eskorte begleiten.

Falls deine Helden partout allein reisen möchten, ist dies natürlich ebenso möglich, dann verläuft das Szenario entsprechend anders.

Die Händler

Die folgenden Händler haben sich zusammengefunden, um gemeinsam über den Bergpass zu ziehen. Du kannst die Gruppe natürlich nach eigenem Gutdünken anpassen, um eigene Personen ergänzen oder einzelne Händler weglassen.

Alle Personen sind hier nur grob beschrieben und können von dir weiter ausgestaltet werden. Abhängig davon, mit wem die Helden besonders intensiv zu tun haben, wird sich die Darstellung einzelner Reisender weiter schärfen, während für die Helden unwichtige Mitglieder des Wagenzugs vermutlich schablonenhafter bleiben. Kleine Merkmale (charakterlich, körperlich oder in Bezug auf Kleidung und Ausrüstung), die jeden einzelnen Nichtspielercharakter einzigartig machen, können sie dennoch für die Helden bereithalten.

Der alte *Jorre Knisterling* soll eine Wagenladung Ferdoker Bier im Auftrag des Handelshauses *Stoerrebrandt* über den Pass bringen. *Jorre* ist wortkarg und zurückgezogen, mit ihm zu reden ist ohnehin schon schwer, und wenn er etwas sagt, dann versteht man es kaum, weil er so gut wie immer einen widerlich stinkenden Klumpen Kautabak im Mund knetet.

- Der hochaufgeschossene *Rumke Stattlander* und seine Schwester *Gartheld* sind noch nicht lange im Geschäft und transportieren auf ihrem kleinen Eselkarren vor allem das, was andere als Gerümpel und Krimskrams bezeichnen würden. Wenn die beiden nicht gerade über Nichtigkeiten streiten, schwärmen sie abwechselnd für die Kriegerin oder die Elfe – oder streiten darum, wer von beiden das Anrecht hat, einer der beiden schöne Augen zu machen.
- Die bleiche *Kuntraut Zwiebelträn*, deren Alter nur schwer zu bestimmen ist und der man jede Angabe zwischen Mitte zwanzig und Mitte fünfzig sofort glauben würde, ist eine sonderbare Kiepenfrau. Sie wirkt oft abwesend, spricht mit sich selbst oder einem unsichtbaren Begleiter und macht ein großes Geheimnis darum, welches wichtige Gut sie in ihrer Kiepe über den Bergpass transportieren muss. Wenn sie doch einmal eine Andeutung macht, scheint dieser jeder vorherigen Andeutung zu widersprechen. Die einzige Konstante ist nur, dass sie unbedingt nach Lowangen muss.
- Lugo Sorgenbrecht* ist ein aufgeschlossener Mann Anfang dreißig, der stets das Gespräch sucht und für jeden ein freundliches Wort parat hat. Sein Eselkarren ähnelt dem der Stattlanders, nur hat er seinen nicht geerbt oder gekauft, sondern in einem alles andere als ehrlichen Spiel gewonnen – irgendwie. Da am Tisch alle mit gezinkten Karten gespielt und am Ende jeder Beteiligte das höchste Blatt auf der Hand gehabt hatte, endete die Runde in einer wüsten Keilerei, der Lugo aber schnell entkommen konnte. Statt sich für seine blutende Nase zu rächen, hat er einfach den Hauptgewinn genommen und ist damit verschwunden. Seitdem reagiert Lugo ausgesprochen nervös, wenn ihm zu Ohren kommt, dass sich ein großgewachsener Rothaariger in der Nähe befinden soll – oder eine Frau mit einer Schlangentätowierung am Arm.
- Die eineiigen Zwillinge *Rulof* und *Hargett Moosbacher* sind keine Händler, haben sich der Gruppe aber als Söldner angeboten. Die jungen Burschen sind mit einfachen Säbeln bewaffnet und so unerfahren (aber immerhin mutig), dass nicht sicher ist, ob sie im Ernstfall eine Hilfe oder nur zwei weitere zu rettende Opfer darstellen werden. Da die Helden im Kampf gegen die Ogerbande in der Unterzahl sein werden, können die Moosbacher einzelne Gegner beschäftigen oder notfalls auch einen in zu arge Bedrängnis geratenen Helden unterstützen. Du kannst sie im Kampf durch die Kreaturenmarker von zwei Räubern darstellen, musst aber natürlich nicht ihre Kämpfe gegen Schurken auswürfeln. Setze die Ergebnisse einfach so, wie du es brauchst. Wenn ihr jedoch Spaß daran habt, die Moosbach-Zwillinge mit in den Kampf zu führen, dann könnt ihr das natürlich machen. Sollte ein Held im Kampf gegen die Ogerbande sogar handlungsunfähig werden, empfiehlt es sich, dem Spieler einen der Zwillinge

übernehmen zu lassen, damit der Spieler sich für den Rest des Kampfes nicht langweilt.

Moosbach-Zwillinge und andere Wehrhafte

INI 13+1W6	PA 6
LeP 29	AW 6
GS 8	TP 1W6+3 (Säbel)
AT 10	RS 0

Auf, zum Pass!

Ein Reiter bräuchte anderthalb Tage bis zum Pass, aber die schweren Karren und die zu Fuß laufenden Helden brauchen doppelt so lange. Unterwegs gibt es immer wieder kleine, mit Palisaden gesicherte Siedlungen, wo Reisende gut geschützt übernachten können. Du kannst den Weg als ereignislos beschreiben und gleich zum Überfall übergehen, aber wenn es dir und deinen Freunden Spaß macht, nicht nur Actionszenen auszuspielen, bietet sich die Reise an, um von Gerüchten zu erfahren, die Händler und Söldner besser kennenzulernen (was einen Todesfall auf dem Pass umso tragischer machen wird) und vielleicht auch die eine oder andere Herausforderung zu bestehen. Betrachte die folgende Liste als Sammlung von auszugestaltenden Anregungen.

- Ein Bachlauf muss passiert werden, der aufgrund starker Regenfälle in den letzten Tagen über die Ufer getreten ist. Die Helden müssen die Wagenladungen durch Proben auf *Kraftakt* mitsichern, bei der Überquerung der entstandenen Furt helfen und vielleicht die von den Wassermassen mitgerissene *Kuntraut* mittels Proben auf *Schwimmen* retten.
- An *Jorres Wagen*, der von zwei Ochsen gezogen vorneweg fährt, bricht eine Achse. Da der Wagen den Weg versperrt, muss eine neue Achse angefertigt und die kaputte ersetzt werden.
- Während der Übernachtung auf halbem Wege zum Pass müssen die Helden Wache schieben. Vielleicht kommt es zu einem Angriff durch Wölfe. Verlange Proben auf *Selbstbeherrschung*, damit der Wachhabende nicht einschläft und die Gefahr rechtzeitig bemerkt.
- Es kommt zum Streit zwischen den Stattlander-Geschwistern. Die Helden müssen vermittelnd eingreifen.
- Kleinigkeiten verschwinden. Bestiehlt Lugo seine Mitreisenden? Oder jemand anderes? Vielleicht beschuldigt jemand Lugo, der aber tatsächlich kein Diebesgut bei sich trägt. Stattdessen könnte eine Elster (vielleicht sogar DIE Elster, siehe **Die Räuber vom Dunkeltann** Seite 14) die Reisenden während des Nachtlagers beraubt haben.
- Kuntraut* vertritt sich den linken Fuß und kann ihn kaum noch belasten. Ihre Kiepe muss von jemand anderem getragen und der Fuß mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* versorgt werden.

Der Überfall auf dem Nôrrnstieg

Kurz vor dem Erreichen des Passes kommt es an einer besonders engen Stelle zum Überfall. Etwa zwei Stunden vorher passieren die Helden eine Geröllwüste, seitdem liegt der drohende Angriff irgendwie in der Luft. Die Gespräche verstummen, die Stimmung ist zunehmend angespannt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist inzwischen so ruhig, dass man nur noch das Knirschen unter den Schritten eurer Mitreisenden und den Rädern der Wagen hört. Jedes Husten bricht die Stille, jeder Vogelschrei lässt jemanden zusammenzucken. Der graue Himmel scheint den Bergpass unter sich zu erdrücken, es sind nur noch wenige Schritte, dann taucht auch ihr in den Nebel ein.

Links und rechts des Weges ragen steile Felswände empor, der Weg ist so eng, dass Jorres Wagen schon das eine oder andere Mal an der Felswand entlang geschabt ist. Wenn ihr die Ogerbande wärt, da seid ihr euch einig, würdet ihr euren Angriff hier beginnen.

Und tatsächlich, über euch ertönt ein herrischer Ruf in einem tiefen, gebrochenen Garethi: „Reisende – entrichtet Zoll! Oger euch zermalmen sonst!“

Dann erklingt ein kehliges Lachen: „Aber ihr keine Angst! Ogerbande will nur Besitz von euch, nehmen euer Blut nur, wenn muss!“

Die Mitglieder der Ogerbande

- Anführer der Ogerbande ist der Ork Kuruk, ein derber Schläger, der sich in erste Linie auf seine Kriegsaxt und in zweiter Linie auf seine Muskeln verlässt – und dann irgendwann einmal sein Gehirn bemüht.
- Von ihm unterscheidet sich der zweite Ork der Gruppe, Okologh, vor allem durch seine schwächliche Gestalt und die Fähigkeit, sein Gehirn abseits der Anwendung von Gewalt zu nutzen. Er ist mit einem Schweren Dolch bewaffnet.
- Okologh ist der einzige, der den Oger kontrollieren kann. Dieser wird von allen Bandenmitgliedern tatsächlich nur Oger genannt.
- Die übrigen Bandenmitglieder sind Goblins.
- Die Helden haben es insgesamt mit dem Oger, zwei Orks und (Anzahl der Helden) Goblins zu tun.

Die magischen Lederkappen

Blauffell hat bei der Zusammenstellung der Gruppe Kuruk versprochen, ihm ein paar Handlanger zu besorgen, wenn dieser im Gegenzug den Nôrrnstieg als Revier für seine Überfälle nutzt und nicht nach Westen abwandert. Die zentralen Personen in den Plänen des blaupelzigen Orks sind aber Okologh und der Oger. Die beiden tragen Lederkappen, die Düsterschuppe hat

anfertigen lassen. Die Kappe des Ogers bricht dessen Willen und überträgt die Gedanken, die Okologh mithilfe seiner Kappe senden kann. Auf diese Weise halten die Orks ihren Oger unter Kontrolle.



Nimm den Plan **Die Schlucht** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der beiden Orks, des Ogers und der Goblins sowie die Heldenmarker.

Oger	AW 6
INI 13+1W6	TP 1W6+8
LeP 60	(Waffen-
GS 8	los) / 2W6+7
AT 9	(Ogerkeule)
PA 7	RS 2



Anmerkungen: Durch den Gestank des Ogers 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 Erschwernis 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-Probe bedeutet. Da der Oger ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit der Kampftechnik *Schilde* parieren oder ausweichen.

Ork	AW 6
INI 14+1W6	TP 1W6+2
LeP 36	(Schwerer
GS 8	Dolch) / 1W6+4
AT 12	(Streitaxt)
PA 6	RS 0



Goblin	AW 8
INI 13+1W6	TP 1W6+4
LeP 24	(Speer) /
GS 8	1W6+3 (Keule)
AT 9	/ 1W6+4
PA 4	(Kurbogen)
FK 12	RS 0



Das Vorgehen der Bande

Die steile Engstelle erlaubt keine Flucht mit den Karren, gerade Jorres Wagen käme kaum schneller als mit halbem Schrittempo voran.

Auch wenn Kuruk darauf hofft, dass sich die Überfallenen wehren, damit er sie angreifen kann, hat die Bande doch ein anderes Vorgehen von Blaufell aufgetragen bekommen. Kuruk versteht Blaufalls Plan nicht, doch dieser will, dass es Überlebende gibt, die von den Überfällen berichten können. Die Orks fordern die Händler auf, ihre Karren zurückzulassen und mit wenig mehr als der Kleidung am Leib umzukehren. Wer sich an diese Anforderung hält, kommt tatsächlich unversehrt, wenn auch ausgeraubt davon.

Weigern sich die Händler aber – und zumindest Kuntraut wird dies vehement tun – greifen die Mitglieder der Ogerbande an. Sollte der Angriff die Gegenwehr nicht sofort brechen, befiehlt Okologh den Oger herbei, der mit raumgreifenden Schritten vom Pass herangestürzt kommt. Es dauert 5 Runden, bis er eintrifft, dann zerfetzt er Jorres Zugtiere aber mit einem einzigen Hieb seiner gewaltigen Hände.

Keines der Bandenmitglieder wird schwere Verletzungen riskieren wollen, auch wenn Kuruk das Erleiden einer Wunde als Beweis seines Mutes fast schon willkommen heißt. Notfalls flieht ein Bandenmitglied, das droht, in ernste Bedrängnis zu geraten, schließlich konnte man sich bislang immer auf das bedrohliche Äußere und die schiere Kraft des Ogers verlassen.

Wollen die Helden den Kampf schnell beenden, müssen sie nur den Oger außer Gefecht setzen. Der plumpe Zweibeiner ist zwar kräftig, lässt sich aber aus dem Tritt bringen und von Magie relativ schnell beeindrucken. Es ist auch möglich, den Oger mit dem Zauber BLITZ DICH FIND zu blenden oder ihn im Kampf aus einer Überzahlsituation heraus so schwer zu verwunden, dass er zusammenbricht. Solange der Oger unter Okologhs Kontrolle ist, wird er den Kampf nicht freiwillig aufgeben, aber der schwächliche Ork kümmert sich um den Oger, fürchtet er doch Kuruks Zorn viel zu sehr, sollte der Oger im Kampf fallen.

Die Flucht der Bande

Sobald der Oger keine Gefahr mehr darstellt, wird sich die Ogerbande zurückziehen, um sich zu sammeln und neue Pläne zu schmieden. Damit haben die Helden einen Sieg zu verbuchen, der aber noch nicht die Sicherheit der Händler garantiert. Die Bande könnte jederzeit erneut zuschlagen, und selbst wenn sie die Heldengruppe meiden sollte, wäre der nächste Wagenzug weiterhin in großer Gefahr.

Die Helden sollten der Bande also nachsetzen, sobald alle Wunden notdürftig versorgt sind. Bedenke, dass die Helden Heiltränke einsetzen und Zauberkundige den Zauber BALSAM SALABUNDE wirken können, um Lebenspunkte wiederherzustellen.

Um die Bande zu verfolgen, bedarf es einerseits erfolgreicher Proben auf *Fährtsensuchen*, andererseits wollen

Hindernisse wie kurze Steilwände oder Geröllfelder überwunden werden. Verlange in diesem Fall Proben auf *Klettern*, deren Misslingen zu Schnittwunden und Sturzverletzungen führen kann.

Nach einer knappen halben Stunde haben die Helden dann das Lager der Ogerbande erreicht.

Das Lager der Ogerbande

Das Lager der Räuber entpuppt sich als kleine Höhle, in welcher der Oger an einer massiven Eisenkette gefesselt untergebracht wird. Die Höhle enthält zudem zwei Zelte, eines für die Orks und eines für die Goblins, sowie eine Feuerstelle, über der an einer einfachen Holzkonstruktion ein großer, gusseiserner Topf hängt.

Da die Kontrolle des Ogers Okologh sehr erschöpft, bringt er diesen normalerweise zunächst in die Höhle, wo die anderen das Monstrum fesseln, solange es noch unter der Kontrolle ihres Kameraden steht. Falls der Oger noch immer auf der Passstraße liegt (schwer verwundet oder gar getötet), fällt dieser Teil nach der Flucht der Bande natürlich weg.

Wenn die Helden nach den Bandenmitgliedern dort eintreffen, werden sie Zeugen einer zerstrittenen Truppe, die sich gegenseitig Vorwürfe macht und die Schuld am Scheitern des Überfalls auf die Helden zuschiebt.

Sollte der Oger noch nicht tot sein, kann es besonders dramatisch sein, wenn er schwer verwundet und entsprechend in Rage genau in dem Moment auftaucht, in dem die Helden das Finale vermeintlich bestanden haben. Ein Kampf gegen die Räuberbande dürfte für die Heldengruppe aber selbst dann bereits sehr fordernd gewesen sein, wenn sie von Rulof und Hargett unterstützt wurden. Überfordere deine Helden also nicht mit dem Oger, wenn sie schon im Kampf gegen die Orks und die Goblins Mühe haben.

Der Pass ist frei!

Sobald die Ogerbande besiegt wurde, ist der Pass wieder frei. Die Händler werden nicht darauf bestehen, dass die Helden sie weiter begleiten, und die eventuell ausgehandelte Belohnung nun bezahlen. Vor allem dann, wenn die Helden Gefangene machen konnten, werden sie diese so schnell wie möglich der gräflichen Garde übergeben wollen. Die Goblins sprechen keine der Helden bekannte Sprache, sodass man aus ihnen kaum etwas herausbekommen kann, die beiden Orks sprechen ausreichend Garethi, um sich mit den Helden zu verständigen und ihre Forderungen am Pass auszusprechen. Sie können in einem Verhör berichten, dass Blaufell sie beauftragt hat, die Verbindungen von Blaufell zu Grimmward oder Düsterschuppe sind ihnen jedoch nicht bekannt.

Am Ende des Szenarios erhält jeder Held noch **5 Abenteuerpunkte** und eine Prämie der Garde in Höhe von 2 Dukaten pro Held als Kopfgeld auf die Ogerbande.

Das Hexengeschenk



Die Heldentaten der Abenteurer sind nicht verborgen geblieben. Nach ihrem Erfolg gegen die Ogerbande wird sich die Hexe Gwynna (siehe **Die Grafschaft Heldenrutz** Seite 27) auf die Suche nach ihnen machen. Gwynna begegnet den Helden zwischen diesem und einem anderen Szenario in einem Wald oder in einem der Gasthäuser, wo die Abenteurer üblicherweise unterkommen.

Die Hexe weiß zwar nicht, wer hinter den Unruhen in der Heldenrutz steckt, aber sie vermutet aufgrund ihrer eigenen Nachforschungen und der Lederkappe, mit der die Orks den Oger beherrscht haben, dass ein Zauberkundiger dahintersteckt. Sie glaubt, dass die Helden nützlich sein könnten, um das Unheil aufzuhalten, und hat sich deshalb entschlossen, ihnen zu helfen. Sie überbringt dem Magier Hesindian einen *Besonderen Gegenstand*, das **Amulett der Hexen**, das ihm bei der Anwendung von Magie helfen soll (siehe Seite 90 und unten). Sie leiht ihm das Amulett jedoch nur und wird es irgendwann zurückfordern, wenn der Magier die Aufgabe erfüllt hat und das Übel, dass über die Heldenrutz eingebrochen ist, beseitigt wurde.

Das Amulett der Hexen

Ein wunderschönes Amulett, vermutlich aus hochelfischer Fertigung. Das Amulett weist einen eingefassten dunkelblauen Opal in der Mitte auf.

Wirkung: Das Aktivieren des Amuletts kostet keine Aktion, der Held kann spontan festlegen, wann das Amulett aktiviert wird. Es verfügt über unterschiedliche Wirkungsmöglichkeiten.

1) Durch das Amulett kann die elementare Wirkung eines Zaubers in das Gegenelement verkehrt werden. Im Falle des IGNIFAXIUS kann der Magier nun einen Wasserstrahl einsetzen, der regeltechnisch wie der Flammenstrahl funktioniert.

• Einen entsprechenden Zauber

muss der Held ganz regulär anwenden und auch die entsprechende Anzahl an Aktionen aufwenden.

2) Mit dem Amulett kann man auch einen menschlichen Gegner kurzfristig beherrschen. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 4 Schritt und kostet

den Magier 8 AsP pro Einsatz. Beim Einsatz dieser Fähigkeit muss dann mit 1W6 gewürfelt werden.

Bei 1 und 2 geschieht nichts (allerdings muss der Magier nur 4 statt 8 AsP zahlen und eine der 5 Wirkungen ist verbraucht), bei 3 und 4 wird das Ziel bis zum Ende der nächsten Runde beherrscht, bei 5 und 6 wird er sogar für die nächsten 4 Runden beherrscht. Für die Beherrschung



muss der Held keine Aktionen aufwenden, er kann seine reguläre Aktion also auch benutzen, um gleichzeitig noch anzugreifen oder einen Zauber einzusetzen.

3) Zudem enthält das Amulett einen Kraftspeicher. Dies bedeutet, dass der Magier auf zusätzlich 12 AsP zurückgreifen kann, die er nach Belieben verwenden kann, bis sie verbraucht wurden. Er muss dazu das Amulett berühren. Er kann den Kraftspeicher auch mit seinem eigenen Vorrat kombinieren. Benötigt ein Zauber beispielsweise 8 AsP, so kann er selbst 3 AsP beisteuern und 5 AsP des Kraftspeichers verwenden. Die Verteilung der Kosten kann er nach dem Wirken des Zaubers festlegen.

Dauer: siehe oben; Wirkung 1 und 2 können zusammen 5x eingesetzt werden, der Kraftspeicher bleibt solange erhalten, bis er verbraucht wurde

Held: Magier Hesindian

• Diese Wirkung des Amuletts wirkt nur auf Menschen und zudem nur auf einen zur selben Zeit. Während die Wirkung anhält, trifft der Magier alle Entscheidungen für den Beherrschten und würfelt auch seine Proben. Allerdings kann man dem Opfer damit nicht befehlen, sich selbst zu schaden (wohl jedoch, sich gegen Angriffe nicht zu verteidigen). Als sinnvollstes Ziel bietet sich der Drachenritter Grimmward im Endkampf gegen Düsterschuppe an. Wird Düsterschuppe durch Grimmward verletzt und erleidet SP, so greift er Grimmward mit seiner Klauen-AT bis zum Ende der nächsten Runde an.

DAS TATZELWURMEI



Der Weg ins Abenteuer

Handlungsort: Baronie Schneehag
Besonderer Gegenstand: Die Pfeile der Dryade (siehe Seite 62/89)



Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen, die aber weder einen Feueratem haben, noch besonders intelligent sind. Sie erinnern an riesige Krokodile, wobei sie aber eine Länge von bis zu vier Schritt (inklusive Schwanz) und eine Höhe von gut einem Schritt erreichen. Tatzelwürmer haben sechs kräftige Beine mit scharfen Klauen, graubraune, feste Schuppen und messerscharfe Zähne. Sie können mit ihrem Schwanz kräftige Hiebe austeilen und sie stinken bestialisch. Der Gestank kann noch wochenlang an dem mutigen Krieger haften, der einen Tatzelwurm erschlagen hat. Für eine Bauernfamilie stellt der Wurm eine tödliche Gefahr dar, für eine Heldengruppe zumindest eine ernste Herausforderung, aber der wesentliche Grund, warum niemand einen Tatzelwurm zum Nachbarn haben möchte, ist der unvorstellbare Gestank.

Düsterschuppe hat Blaufell damit beauftragt, das Ei eines nahe des Nebelmoors lebenden Tatzelwurms zu stehlen, damit der um seinen Nachwuchs besorgte Wurm nach Süden wandert – bis in die Baronie Schneehag hinein. Da schon das Ei eines Tatzelwurms einen penetranten Gestank verbreitet, war es für den Tatzelwurm leicht, dem Ei zu folgen, sodass nun ein echter Drache die Baronie in Angst und Schrecken versetzt – so glaubt jedenfalls das Volk, das zwischen einem Drachen und einer bloß verwandten Art nicht immer zu unterscheiden vermag. Und natürlich verbreiten sich Gerüchte um einen „echten Drachen“ wie ein Lauffeuer.

Die Helden werden überall Gerüchte von einem Drachen aufsnappen können, der in der Baronie Schneehag sein Unwesen treiben soll. Mal heißt es, er habe zehn Rinder in einer Nacht gefressen, dann einen unvorstellbaren Hort angehäuft und schließlich zwei Jungfrauen auf einmal entführt. Tatsächlich ist nichts davon wahr, das Muttertier möchte nur sein Ei beschützen, aber schmückt die Geschichten ruhig immer etwas mehr aus, je öfter du sie deinen Helden erzählst.

Zumindest der Zwerg *Romoxosch*, dem Drachen von Natur aus verhasst sind, sollte wohl ein großes Interesse

daran haben, ihn zu jagen. Vermutlich weiß der Spieler des Zwergs nicht unbedingt davon, weshalb du ihm in Vorbereitung auf dieses Szenario ruhig erklären kannst, dass die Zwerge Aventuriens Drachen als ihre Erzfeinde betrachten. Wenn die anderen Helden den Zwerg nicht ohnehin bei seiner Queste begleiten wollen, kannst du sie natürlich mit der Aussicht auf eine saftige Belohnung ködern. Auf die Gerüchte über den Drachen folgen schon bald Gerüchte über eine von der Garde des Grafen ausgelobte Belohnung, die – genauso wie die Anzahl der in einer Nacht getöteten Kühe – beim Weitererzählen jedes Mal weiter wächst.

Der Alchimist

Gerade wenn sich die Helden entschieden haben, nach Schneehag zu reisen, wird sich in einer Schänke (notfalls auch andernorts) eine mysteriöse Gestalt an die Helden wenden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kleingewachsene, bucklige Gestalt tritt an euren Tisch heran. Oberhalb der festen Lederstiefel trägt der Mann eine Hose aus teurem Stoff, die restliche Kleidung verdeckt ein dunkelbrauner Mantel. Die Kapuze hat der Mann tief ins Gesicht gezogen, aber sie verdeckt nicht den spitzen schwarzen Bart, der euch zumindest auf das Geschlecht der Person hat schließen lassen.

Der Mann hustet trocken, dann macht er eine ausholende Geste, wobei die Kapuze ein wenig verrutscht und einen Blick auf ein faltenzerfurchtes Gesicht und entschlossene braune Augen freigibt.

„Verzeiht, werte Herrschaften“, bittet er mit fester Stimme, „habt ihr noch Platz an eurem Tisch für einen Mann, der mit euch ein Anliegen teilen möchte?“



Der Mann stellt sich als *Rohwied Kufferstich* (43, schwarze Haare und gewachster Alchimistenbart, riecht immer nach einer Mischung aus Alkohol und Schwefel) vor, Alchimist und Heiler, wobei letzteres eine sehr euphemistische Umschreibung seiner Profession als Giftmischer ist. Rohwied hat gehört, dass sich die Helden des Drachens vom Schneehag annehmen wollen, wobei er sich selbstsicher und wissend gibt, auch wenn die Helden ihre Absicht abstreiten. Der Alchimist ist an jeder Art von Zutaten interessiert und bietet den Helden ein kleines Vermögen für Schuppen, Knochen, Speichel, Blut und Organe eines

Drachens oder auch Tatzelwurms. Wenn die Helden ein Geschäft mit ihm machen möchten, nachdem sie das Monstrum erlegt haben, bietet er ihnen an, sie in seinem Labor in Nordhag zu empfangen. Reagieren die Helden ablehnend, empfiehlt er der Gruppe dennoch, ihn aufzusuchen, falls sie es sich anders überlegt.

Proben auf *Menschenkenntnis* weisen darauf hin, dass Rohwied tatsächlich ein echtes Interesse an den potenziellen Zutaten hat, bei der Angabe seines Berufes aber zumindest einen Teil der Wahrheit ausgelassen hat. Eine Probe auf *Magiekunde* erinnert die Helden, vermutlich vor allem den Magier *Hesindian*, daran, dass Bestandteile eines Drachens nur selten in Heilmitteln Verwendung finden, dafür aber beliebte Zutaten in Zaubersdränken und Giften sind.

Der Reise in die Baronie Schneehag

Die Reise in die Baronie Schneehag kannst du schnell abhandeln oder in Szenen ausspielen. Die folgende Liste soll einige Anregungen bieten, die du nach Herzenslust ausgestalten kannst.

Die Helden werden Zeugen eines Überfalls, hinter dem nicht unbedingt Düsterschuppe stecken muss, aber natürlich kann.

Ein schweres Unwetter zieht auf und die Helden flüchten sich in ein verlassenes Bauernhaus. Erst am nächsten Morgen finden die Helden die Leiche des letzten Bewohners, der an Altersschwäche starb. Das müssen die Helden jedoch erst herausfinden, und dann wäre es angebracht, ihm ein würdiges Grab zu bereiten.

Die Helden betreten nach einem anstrengenden Reisetag eine Schänke, in der eine feuchtfröhliche Feier im Gange ist. Nachdem ein junger Bursche der Kriegerin *Leomara* schöne Augen zu machen versucht, reagiert dessen Verlobte mit wütenden Flüchen und schließlich einem gut gezielten Krugwurf, woraufhin eine wilde Schlägerei entbrennt. Es kann sich selbstverständlich auch um eine Bäuerin handeln, die den Magier betören will und von ihrem Ehemann dabei beobachtet wird.

Suche nach dem Tatzelwurm

In der Baronie Schneehag angekommen, werden die Helden feststellen, dass zwar jeder vom Drachen gehört hat – einige wenige behaupten sogar, dass es sich gar nicht um einen richtigen Drachen, sondern nur um einen Tatzelwurm handelt – aber wo man ihn finden kann, ist deutlich schwerer in Erfahrung zu bringen. Im Süden der Baronie erzählt man den Helden, der Tatzelwurm sei im Norden gesichtet worden, im Norden behauptet man, er lebe im Süden. Blaufell hat den Wurm tatsächlich von Norden aus in einer recht geraden Linie östlich an Burg Firnhag vorbeigelockt und das Ei dann im Kellergeschoss eines leerstehenden Landgasthauses in der Gegend um Altenfurten deponiert.

Um die Fährte des Tatzelwurms aufzunehmen, kannst du auf Proben auf die Talente *Sinnesschärfe* und *Fährten-suchen* zurückgreifen. Je näher die Helden dem Zielgebiet sind, desto einfacher sollten die Proben werden, du kannst die Proben also mit immer höheren Erleichterungen versehen. Beachte bei den Proben jedoch, dass die Elfe *Valariel* über den Nachteil *Sensibler Geruchssinn* verfügt. Ihre Elfennase ist gegenüber dem Gestank eines Tatzelwurms sehr empfindlich. Wenn die Helden dem Tatzelwurm bereits sehr nah sind, kannst du ihre Proben also zusätzlich um –1 erschweren, weil es ihr schwerfällt, sich zu konzentrieren.

Das Ziel der Reise – der Landgasthof

Das Landgasthaus *Zur alten Eiche*, keine zwei Dutzend Schritt von der namensgebenden uralten Eiche entfernt, ist in seinen besten Zeiten ein typischer Vertreter seiner Art gewesen, steht inzwischen aber schon seit mehr als zwanzig Jahren leer, wobei man den Eindruck erhält, es wäre von einem Moment auf den anderen verlassen worden.

Im Erdgeschoss befindet sich ein gemütlicher Schankraum mit einem kleinen Tresen, einem breiten Kamin, zwanzig Sitzmöglichkeiten für Gäste, wobei keine der anderen gleicht, drei kleinen Tischen und einer langen Tafel. Die Wände schmücken unzähligen Bildern, die Landschaften, Orten und Bauwerke der Grafschaft zeigen, und an der Decke hängt ein länglicher Kronleuchter, der einer Handvoll Kerzen Halt bietet. Die Einrichtung ist noch immer intakt, wenn auch mit einer dicken Staubschicht bedeckt und mit zahlreichen Spinnennetzen verziert. Wer den Tresen durchsucht, findet sogar noch eine leere Geldkassette.

Der gute, wenn auch verstaubte Eindruck, setzt sich im oberen Stockwerk fort, wo ein Schlafsaal mit neun Pritschen und drei Schlafräume mit jeweils zwei Betten für Gäste bereitstehen – wenn man sich denn mit den hier lebenden Spinnen in allen Größen von winzig bis handtellergroß arrangieren kann. Eine kleine Wohnung für den Wirt befindet sich hier ebenfalls, wobei sich im großen Schrank noch Kleidung finden lässt und auf einem kleinen Tisch eine Zeichnung einer Familie.

Die beiden Stockwerke wirken so, als wären sie seit Jahren unbenutzt, aber nicht unbewacht geblieben.

Die einzigen Einbruchsspuren finden sich an einer Luke hinten am Haus, durch die früher Fässer in den Keller geliefert wurden. Die zwei mal zwei Schritt große Luke war mit einem Schloss verschlossen, welches nun neben dem Haus im Gras zu finden ist (Probe auf *Sinnesschärfe* +2). Blaufell hat das Schloss erst geknackt und dann achtlos weggeworfen. Zusätzlich wurde die Holzluke aber auch noch fachgerecht zertrümmert und liegt nun als Sammlung aus Brettern und Splittern im Inneren des Kellers am Fuße einer steilen, drei Schritt in die Tiefe führenden Treppe. Hatte Blaufell die Luke noch

sorgfältig geöffnet und geschlossen, hat der Tatzelwurm sie mit einem Schwanzhieb einfach eingeschlagen.

Im Inneren des Kellers stehen noch mehrere volle Weinfässer und ein riesiges, halbgefülltes Bierfass, dazu hängen inzwischen vollkommen verschimmelte Schinken von der Decke herab und in einem großen Schrank warten Werkzeuge auf Benutzung. Weitere Regale, Schachteln und Kisten deuten auf die Einlagerung anderer Lebensmittel hin, inzwischen liegen die meisten aber leer auf dem Boden und dienen dem hier hausenden Tatzelwurm als Lagerstätte, wo er sein von Blaufell deponiertes Ei ausbrütet. Zehn Schritt vom Haus entfernt befindet sich schließlich noch der Abort.

Die Geschichte des Gasthauses

Der Wirt des Gasthauses *Zur alten Eiche* lebt noch immer, aber es stimmt auch, dass er sein Leben als Wirt von heute auf morgen aufgegeben hat.

An einem Morgen vor gut zwanzig Jahren erwachte der Wirt *Litprand* (30 Jahre, schwarze Haare, verträumter Blick, gastfreundlich) am frühen Morgen und lief schlaftrunken zum Abort. Als er ihn wieder verließ und zum Haus zurückkehren wollte, begegnete er einem wundersamen, wunderschönen



Fabelwesen, der Dryade *Nayala* (100 Jahre, grünliche Haut, duftet nach Wald). Dryaden sind Feenwesen, die dem Element Humus nahestehen und sich einen Baum aussuchen, in dem sie – oft zusammen mit einem von ihnen ausgewählten Geliebten – wohnen. *Nayala* erwählte sich *Litprand* und dieser folgte ihr bereitwillig in den Baum, eben jene alte Eiche, nach das Landgasthaus einst benannt wurde. Würde man *Litprand* fragen, was nicht gelingt, da er den Baum nicht verlassen möchte, würde er angeben, erst wenige Stunden mit seiner Geliebten verbracht zu haben. Die Zeit innerhalb des Baumes verläuft sehr viel langsamer als außerhalb, eine Stunde dort entspricht etwa einem Jahr in *Aventurien*. Während dieser Zeit hat *Nayala* über das Haus gewacht, auch um ihren Baum zu schützen. Auf neue Nachbarn legte sie keinen Wert, und so vertrieb sie jeden, der sich am Haus zu schaffen machte, bis in der Umgebung Geschichten von Geistern die Runde machten und das alte Gasthaus abergläubisch gemieden wurde.

Blaufell macht sich allerdings weder etwas aus den Geistergeschichten, denn diese hat er nie gehört, noch störte ihn *Nayala*, da sie sich nicht in die Nähe des Tatzelwurms begeben kann, ohne ohnmächtig zu werden. Verzweifelt harrt die Fee in ihrer Eiche aus und hofft, dass der widerliche Gestank endlich verschwinden möge.

Im Keller des Landgasthauses

Wenn die Helden den Gasthof gefunden haben, werden sie auch recht schnell den Tatzelwurm im Kellergeschoss aufstöbern. Der Tatzelwurm wird nach Möglichkeit aus dem Hinterhalt angreifen und sich dann einen verzweifelten Kampf gegen die Helden liefern, gilt es doch, das Ei zu verteidigen.

Kampf gegen den Tatzelwurm

Im Kampf gegen den Tatzelwurm solltest du vor allem den Gestank des Ungeheuers im Hinterkopf behalten.



Nimm den Plan **Das Gewölbe** zur Hand und platziere darauf den Kreaturenmarker des Tatzelwurms und die Heldenmarker.

Tatzelwurm

INI 14+1W6 LeP 200 GS 5

AT 15 AW 6

TP 2W6+8 (Biss) / 1W6+6 (Klaue)

RS 4

Anmerkungen: Der Tatzelwurm kann pro Runde 2 Attacken ausführen, eine Biss- und eine Klauen-AT. Die beiden Angriffe müssen sich gegen zwei unterschiedliche Gegner richten.

Da der Tatzelwurm ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit einer aktiven Schildparade parieren oder ausweichen.

Durch den bestialischen Gestank sind alle Helden im Kampf gegen den Tatzelwurm abgelenkt, wenn ihnen zu Beginn der 1. Runde nicht eine Probe auf

Selbstbeherrschung –1 gelingt. Bei Misslingen erleiden sie eine Erschwernis von 1 auf AT, PA, AW und FK bis zum Ende des Kampfes. Für Elfen ist wegen ihres Nachteils *Sensibler Geruchssinn* die Probe auf *Selbstbeherrschung* sogar um –2 erschwert. Bestehen sie die Probe, erleiden sie trotzdem bis zum Ende des Kampfes Erschwernisse von 1 auf AT, PA, AW und FK. Schaffen Elfen die Probe auf *Selbstbeherrschung* jedoch nicht, haben sie sogar eine Erschwernis von 2 auf die genannten Proben bis zum Ende des Kampfes. Wenn ein Held einen Tatzelwurm im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *großes Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +4 auf die FK-Probe bedeutet.



Sieg über den Tatzelwurm

Wenn der Tatzelwurm den letzten Lebenspunkt verloren hat, sinkt das stinkende Monstrum zu Boden. Die Helden haben gesiegt und können wertvolle Beute machen! Nicht nur der Alchimist Rohwied wird gut für Teile des Tatzelwurms bezahlen, auch Erlgard kann beim Vogt des Grafen eine hohe Prämie für die Helden (insgesamt 10 Dukaten) heraushandeln. Vor allem aber wird sie jemanden schicken, der den stinkenden Kadaver abtransportiert. Wenn die Helden dies allein bewerkstelligen wollen, werden sie sich um ein Transportmittel kümmern müssen, etwa indem sie einen Händler bezahlen. Eventuell treffen sie dabei auf einen der Händler, den sie im Szenario **Die Ogerbande** kennengelernt haben, aber ob sie Lugo mit der wertvollen Fracht wirklich in Versuchung führen wollen ...

Der Sieg über den Tatzelwurm bringt jedem Helden auf jeden Fall **5 Abenteuerpunkte** ein – und heftet ihnen einen penetranten Geruch an, der sich erst nach vier Wochen verflüchtigen wird. Bis dahin sollte jede Probe auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) gegenüber anderen Menschen, Zwergen oder Elfen um -1 erschwert sein.

Blaues Fell

Im Keller können die Helden bläulich schimmerndes Orkfell finden, ein weiterer Hinweis auf Blaufells Wirken. Wenn du einen deutlicheren Hinweis platzieren willst, nach dessen Fund du dann spätestens zum Szenario **Grimmwards großer Auftritt** übergehen solltest, kannst du auch einen Brief deponieren, den der Ork im Keller vergessen oder versehentlich fallengelassen hat. In dem Brief unterrichtet Grimmward Blaufell vom Plan, das Tatzelwurmei hierherzubringen. Eigentlich hatte Düsterschuppe Grimmward mit dem Transport des Eis beauftragen wollen, aber dieser konnte die

Aufgabe erfolgreich ablehnen, als er darauf hinwies, dass ihn der anhaftende Gestank als strahlenden Helden wenig glaubhaft machen würde. All diese Informationen in einem Brief sind sehr offensichtlich, könnten aber auch ein dringend nötiger Beweis sein, um den Helden einen wahren Erfolg gegen die drei Schurken zu gönnen und das Finale langsam einzuleiten.

Blaufell, mein Waffenbruder,

wie du weißt, hat mich Düsterschuppe mit dem Transport des gestohlenen Tatzelwurmeis beauftragt. Ich kann dieser Aufgabe aber nicht nachkommen, wie sollte ich auch als strahlender Held auftreten, wenn mir der Gestank dieses Untiers anhaftet?

Düsterschuppe hat mir aufgetragen, nun dich an meiner statt zu schicken. Wo sich das Ei jetzt befindet, weißt du ja. Bringe es so weit du kannst nach Süden, tief in die Heldenruetz hinein. Sobald das Ei sein Versteck verlässt, wird seine Mutter dir auf den Fersen sein, also handle schnell und entschlossen.

*Zum Grufze
Grimmward*



Nayalas Dank

Bevor die Helden vom Ort des Geschehens verschwinden, wird sich Nayala der Elfe zeigen, falls diese sich in der Gruppe befindet – vorzugsweise dann, wenn diese allein ist. Du kannst dem Spieler der Elfe erklären, dass sie eine liebliche, nach ihr rufende Stimme hört, die die anderen Helden nicht wahrnehmen können.

Nayala wird sich bei der Elfe für die Hilfe der Heldengruppe bedanken und möchte ihr ein Geschenk machen. In große Blätter eingewickelt überreicht die Baumnymphe ihr fünf Pfeile (siehe Seite 89 und rechts). Wenn die Elfe von keinem Helden gespielt wird, kannst du diese Szene weglassen oder die Pfeile einem anderen Helden geben, *Leomara* eignet sich in diesem Fall am besten, sie müsste sich aber zunächst einen Bogen kaufen, wenn sie die Pfeile einsetzen will. Solltet ihr im Freundeskreis normalerweise mit der Elfe spielen, der Spieler aber ausgerechnet dieses Abenteuer verpassen, dann wird sich Nayala an einen anderen Helden wenden, um das Geschenk zu überreichen. Die Pfeile sind für die Elfe gedacht und sollen ihr im letzten Szenario eine bessere Chance im Kampf gegen Düsterschuppe eröffnen.



Die Pfeile der Dryade

Fünf Pfeile, die durch Magie von einer Dryade aus einer lebendigen Pflanze erschaffen wurden. Die Pfeile weisen die Macht des Humus auf und können Gegner mit Ranken umschließen und behindern.

Wirkung: Angriffe mit den Pfeilen erhalten einen Bonus von +2 auf die TP. Sollte mindestens 1 SP angerichtet werden, entstehen Pflanzenranken, die das getroffene Ziel behindern. Es verliert für die Wirkungsdauer 2 Punkte auf AT, FK und VW. Wird das Ziel innerhalb der Wirkungsdauer erneut von einem Dryadenpfeil getroffen, verlängert sich die Wirkungsdauer um 2 weitere Runden. Die Pfeile benötigen keine zusätzliche Aktion, um abgeschossen zu werden, dies kann automatisch mit der letzten Aktion der Ladezeit oder des Zielens geschehen. Die Pfeile der Dryade können nur von einem Elfenbogen oder einem Kurzbogen abgeschossen werden.

Befindet sich das Ziel am Boden, wird es durch die Ranken dazu gezwungen, am Boden zu bleiben. Ein Lindwurm kann dann bis zum Ende der Wirkung nicht mehr fliegen. Beim Fliegen hindern die Ranken weniger. Zwar sinken die oben genannten Werte, aber das Ziel wird nicht zur Landung gezwungen.

Dauer: bis zum Ende der nächsten Runde

Held: Elfe *Valariel* (oder die Kriegerin *Leomara*)

Anschlusszenario: Der Giftmischer von Nordhag

Zwar wird Erlgard darauf bestehen, dass der Kadaver des Tatzelwurms der gräflichen Garde ausgehändigt wird, aber das mag die Helden nicht davon abhalten, zumindest Teile des Wurms an sich zu nehmen. Wenn die Helden diese dann an den Alchimisten Rohwied Kufferstich verkaufen möchten, können sie ihn in Nordhag nach kurzer Suche tatsächlich finden. Rohwied wird sich erfreut zeigen und tatsächlich bis zu 20 Dukaten für Blut, Krallen, Schuppen oder Zähne bezahlen, sogar noch mehr, falls ihm innere Organe angeboten werden.

Konsequenzen

Aventurien ist eine lebendige Welt, was bedeutet, dass Personen altern, ihre eigenen Interessen verfolgen und sich ihre Wege mitunter auch mehrmals kreuzen. Du kannst den Helden dies immer wieder vor Augen führen, indem du ihnen bereits bekannte Personen erneut auftreten lässt, aber vor allem auch dadurch, dass die Handlungen der Helden Einfluss auf die Welt haben, in der sie leben – und solche Konsequenzen können durchaus auch negativ sein.

Der Verkauf der Tatzelwurmkörperteile an Rohwied kann gleich auf zwei Arten negative Folgen haben.

Attentat auf die Helden

Rohwied hat eine stolze Summe an die Helden bezahlt, um Teile eines Tatzelwurms zu kaufen, aber er mag sein Gold viel zu gerne, um es Fremden zu überlassen, vor allem wenn es so viel billiger ist, einen Schankwirt zu schmieren und die Helden zu vergiften. Sobald die Helden nachts von Fieber und Krämpfen geschüttelt auf ihrer Stube liegen, wird Rohwied sie, ohne große Gegenwehr befürchten zu müssen, ohnmächtig schlagen und ausrauben. Die Vergiftung kann sich auf vielerlei Weise auswirken, etwa durch den kontinuierlichen Verlust von Lebenspunkten, Abzüge bei der Regeneration und

gesenkte Eigenschafts- oder Kampfwerte. Vielleicht klingen die Symptome nach einiger Zeit von selbst ab, vielleicht müssen die Helden aber auch in den Wäldern und Auen um Nordhag herum nach Zutaten für ein Heilmittel suchen.

Sobald die Helden kuriert sind, werden sie sich auf die Suche nach Rohwied begeben wollen, um ihn unschädlich zu machen und das gestohlene Gold zurückzuholen.

Giftmorde

Alternativ oder auch parallel dazu könnten sich ein oder mehrere Giftmorde ereignen. Sobald die Helden davon erfahren, werden die örtlichen Büttel einer Untersuchung der Leichen durch die Heldengruppe vor allem dann zustimmen, wenn diese ein Schreiben von Hauptfrau Erlgard vorzeigen können. Proben auf *Heilkunde Gift* weisen dann Gift als Mordwaffe nach, sodass Nachforschungen bei einem Alchimisten naheliegend sind.

Ein zweiter Besuch bei Rohwied

Rohwied ist von der Wirkung seiner Gifte so überzeugt, dass ihn der Besuch der Helden überraschen wird – vor allem dann, wenn er einen Mord an ihnen in Auftrag gegeben hat. Der Alchimist wird nicht lange Widerstand leisten und sich schnell in sein Schicksal fügen. Die Helden können nicht nur alle ihnen gestohlene Gegenstände und Wertsachen finden, ein Verhör des Giftmischers wird auch schnell eine Kundenliste in ihren Besitz bringen, falls es tatsächlich (noch weitere) Giftmorde gab. Ob die Helden dann eine betrogene oder eine betrügende Ehefrau als Täterin ausmachen, ob es sich um einen Rachemord, das Vertuschen eines anderen Verbrechens oder das Beschleunigen einer Erbschaft handelt, kannst du nach Lust und Laune selbst ausgestalten. Und wer sagt, dass es in den letzten Monaten nur einen Giftmord gegeben hat?



GRIMMWARDS GROSSER AUFTRITT



Handlungsort: je nach letztem Szenario

Besonderer Gegenstand: keiner



Wenn du der Meinung bist, deine Helden genug durch die Heldenruz gejagt zu haben, wenn sie beginnen, sich dank ihrer gesammelten Erfahrungen sicherer zu fühlen, und wenn ihnen allmählich die größeren Zusammenhänge der Kampagne dämmern, dann ist dramaturgisch gesehen der richtige Zeitpunkt, Grimmward auftreten zu lassen.

Ergänze diese Szene einfach kurz nach dem Finale eines beliebigen Szenarios, möglicherweise leicht an die Handlung des jeweiligen Szenarios angepasst.

von euch. Und jetzt bemerkt ihr auch den Mann, der auf dem Rücken des Untiers sitzt. In ein Kettenhemd gewandet rutscht der muskulöse Recke vom Sattel und landet federnd neben seinem ungewöhnlichen Reittier. Er schüttelt sein Haar, hält entschlossen seine Waffen, einen Morgenstern und einen Schild, umklammert, und stapft entschlossen auf euch zu.

„Sorgt Euch nicht!“, ruft er euch zu. „Ich bin Grimmward Leuenklamm, und ich bin gekommen, Euch zu retten.“



Die Szene ist skurril, haben die Helden doch schon die ganze Arbeit gemacht, und für Grimmward gibt es tatsächlich nichts mehr zu tun. Dies wird ihm leider erst bewusst, als er direkt vor den Helden steht und seinen angeberischen Auftritt bereits begonnen hat.

Die Szene soll deutlich machen, dass Abschnitt drei von Düsterschuppens Plan begonnen hat. Hier steht nun der neue Retter der Heldenruz vor den Helden und präsentiert sich als Aufschneider – und Lügner, wie die Helden zu diesem Zeitpunkt vielleicht bereits wissen. Es mag an Wahnsinn grenzen, Grimmward herauszufordern, wenn Düsterschuppe im Hintergrund lauert, aber weder Grimmward noch Düsterschuppe können die Helden einschätzen und keiner von beiden will es unbedingt auf einen Kampf ankommen lassen.

Wenn die Helden mitspielen, wird sich Grimmward verunsichert zurückziehen. Er ist sogar ein wenig peinlich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich liegt ein Rauschen in der Luft, dann jagt ein Schatten über eure Köpfe hinweg. Ihr schaut nach oben und seht eine riesige geschuppte Gestalt über euch durch den Himmel jagen – ein Drache!

Das Ungeheuer legt sich in eine sanfte Kurve, dann hält es auf euch zu und bremst mit kräftigen Flügelschlägen ab. Anstatt euch mit Feuer zu überziehen oder mit scharfen Klauen zu zerreißen, landet der Drache sanft in sicherer Entfernung



berührt, allerdings nur so wie jeder andere Lügner auch, der beim Schauspielen erwischt wurde.

Falls die Helden Grimmward zur Rede stellen oder ihn gar angreifen, wird Düsterschuppe seinen Rückzug mit Feueratem decken, sich den falschen Helden schnappen und mit ihm verschwinden.

So oder so werden die Helden die Möglichkeit haben, zumindest die Richtung zu erraten, in die sich die beiden zurückziehen und in der tatsächlich Düsterschuppens Festung liegt.

Spätestens nach dieser Szene sollten die Helden bemerken, dass irgendetwas nicht stimmt. Die Hinweise sollten sich verdichten, dass Grimmward und Blaufell unter einer Decke stecken. In den nächsten Szenarien sollte sich dieser Verdacht erhärten, sodass die Helden wissen sollten, dass Blaufell, Grimmward und der Drache zusammengehören. Erlgard wird ihnen notfalls auf die Sprünge helfen und ebenfalls einen ähnlichen Verdacht äußern. Die Helden sollten sich entsprechend darauf konzentrieren, einen der Schurken in die Hände zu bekommen – und dies wird Blaufell sein (siehe **Blaufells Fall** auf Seite 78).



DIE ALTE ZWERGENBINGE



Der Weg ins Abenteuer

Handlungsort: Dragwallthal, Baronie Nordhag

Besonderer Gegenstand: Die Armschiene des Zwergherrschers (siehe Seite 70/89)



Die Helden haben Gerüchte aufgeschnappt, dass es in Nordhag eine alte Zwergebenge geben soll, die möglicherweise nicht nur Schätze birgt, sondern auch ein wertvolles Artefakt, das die Zwerge zu Ehren ihres Gottes Angrosch erschaffen haben. Allein die Aussicht auf die Schätze mag schon das Interesse der Abenteuerer wecken, doch mit dem zwergischen Artefakt können sie darauf hoffen, einen Schutz gegen den immer wieder in der Heldentrutz gesehenen Lindwurm zu erringen. Womöglich haben sie auch schon Düsterschuppe als ihren Gegenspieler kennengelernt, was die Suche nach einem solchen Artefakt natürlich noch ratsamer erscheinen lässt.

In einer beliebigen Ortschaft der Heldentrutz treffen die Abenteuerer auf den Amboszwerg *Buratosch Sohn des Baratosch* (123 Jahre, 1,34 Schritt groß, trinkt gerne Bier, liebt Smaragde) in einer Schänke. Der reisende Edelsteinschleifer trinkt ein Bier mit den Helden und freundet sich mit ihnen an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schankraum ist gut gefüllt und die Gäste und die Wirtin werfen euch beim Betreten des Raums Blicke zu. Man sieht den Menschen an, dass sie verwundert sind, Leute wie euch zu erblicken. Angst könnt ihr in ihren Augen aber nicht erkennen, eher Neugier, manchmal sogar Bewunderung.

Ihr seid jedoch nicht die einzigen bemerkenswerten Gäste im Schankraum. An einem der Tische sitzt ein dickbäuchiger Zwerg mit weißem Bart, der einen großen Bierhumpen in der Hand hält und euch kurz mustert. Dann trinkt er einen kräftigen Schluck von seinem Bier und protestet euch zu.



Während des Gesprächs erzählt er, dass er in seiner Heimat eine Karte von seinem verstorbenen Großvater geerbt hat, auf welchem die Lage einer längst vergessenen

Zwergebenge seines Volkes verzeichnet ist. Buratosch vermutet, dass einer seiner Ahnen, ein Zwerg namens *Darasch*, dort hinzog und ein wertvolles Erbstück mitnahm. Buratosch macht den Helden ein Angebot. Er ist bereit, ihnen die Karte zu überlassen, wenn sie ihm versprechen, nach einem alten zwergischen Ring zu suchen, den sein Ahn trug, als er vor Jahrhunderten mit anderen Zwergen die alte Heimat verließ.

Wenn die Helden Buratosch fragen, warum er nicht selbst die Zwergebenge aufsucht, wird er antworten, dass sie als verflucht gilt und er sich davor fürchtet, sie zu betreten. Er vertraut den Helden, da er durch die bereits bestandenen Abenteuer der Gruppe schon einiges von ihnen gehört hat. Wenn jemand die Binge finden und den Ring bergen kann, dann sie. Buratosch ist durchaus bereit, ihnen die übrigen Schätze aus der Binge zu überlassen. Ihm geht es nur um den Familienring. Die Karte selbst zeigt einen Ort in der Baronie Nordhag: das sogenannte Dragwallthal. Um den Helden die Reise zum Dragwallthal noch schmackhafter zu machen, wird er ihnen von der Armschiene des Zwergherrschers berichten. Dieses Artefakt sollen die Zwerge der Binge erschaffen haben, um ihren Feuer- und Schmiedegott Angrosch zu erfreuen. Die Armschiene soll die Macht besitzen, einen fliegenden Lindwurm auf den Boden zu zwingen und den Mut und die Kraft seines Trägers zu stärken.

Der Auftrag des Zwergs

Buratosch ist auf Reisen, um seine Dienste als Edelsteinschleifer anzubieten, aber ebenso, um eine Gruppe von mutigen Helden zu finden, die sich freiwillig ins Dragwallthal begeben, um die Zwergebenge zu finden. Entsprechend glücklich ist er, als er den Helden begegnet, von denen ihm schon einiges zu Ohren gekommen ist. Er wird sie zu einem Bier einladen und ihnen anschließend von der Karte und der Binge erzählen.

Buratosch stellt den Helden nicht nur in Aussicht, dass sie die Schätze, die sie finden, behalten können (mit Ausnahme des Familienrings), sondern bietet auch noch eine zusätzliche Belohnung von 25 Silbertalern pro Kopf an. Bevor er sich von den Helden verabschiedet und als Treffpunkt wieder die gleiche Schänke ausmacht, übergibt er der Gruppe die Karte und gibt ihnen einen letzten Rat mit auf den Weg: In der Zwergebenge gibt es möglicherweise noch aktive Fallen, denn die Zwerge fürchteten nichts so sehr wie Diebe. Deshalb hält er es für ratsam, dass sie vorsichtig sind.

Das Geheimnis der Zwergenbinge

Die Helden mögen über Gerüchte und Nachforschungen in der Binge Hinweise erhalten, was dort vor langer Zeit geschehen ist.

- Vor vielen Jahren zog eine Sippe von Zwergen aus dem Ambossgebirge unter ihrem Anführer Garatosch Sohn des Ulmatos aus, um eine neue Heimat zu finden. Garatosch war mit dem zwergischen Bergkönig des Ambossgebirges in Streit geraten und beschloss, seinen heimatlichen Stollen zu verlassen.
- Darasch, ein Ahn Buratoschs, war einer der Zwerge, die Garatosch folgten. Er nahm einen Familienring mit, der seitdem als verschollen gilt.
- Im Dragwallthal fanden die Zwerge eine neue Heimat und bauten eine Zwergenbinge, um dort nach Metall und Edelsteinen zu schürfen. Garatosch ernannte sich selbst zum Herrscher der Binge.
- Die Zwerge legten zu Ehren ihres Gottes Angrosch eine Kammer an, wo sie einige Schätze versteckten und durch Fallen absicherten.
- Ihr ganzer Stolz war ein Artefakt, das Garatosch erschuf und trug: eine Armschiene, die Mut und Stärke verlieh und sogar Lindwürmer in die Knie zwingen konnte.
- Das Schicksal der Zwerge wurde tatsächlich durch einen Drachen besiegelt. Damals lebte ein Lindwurm in der Nähe des Dragwallthals (Düsterschuppens Urgroßvater). Als er Gerüchte von dem Artefakt hörte, das ihm schaden konnte, bekam er es mit der Angst zu tun und warb eine Gruppe von Söldnern an, die das Vertrauen der Zwerge erschleichen und sie bei einer gemeinsamen Feier überrumpeln und töten sollten. Das Attentat gelang, und die Zwerge fielen den menschlichen Söldnern zum Opfer. Der Lindwurm selbst zerstörte die Zwergenbinge fast vollständig, fraß die toten Zwerge und die lebenden Söldner und nahm alle Schätze mit, die er finden konnte. Die geheime Schatzkammer jedoch blieb Söldnern und Lindwurm verborgen, und noch heute wartet sie auf ihre Entdeckung.
- Buratoschs Großvater gelangte durch Darasch in den Besitz der Karte, der diese kurz vor dem Untergang der Zwergenbinge anfertigen ließ und sie mit einer Brieftaube seiner Familie schickte. Bis heute konnte zwar niemand das Dragwallthal auf der Karte erkennen, Buratosch ist jedoch auf der richtigen Spur. Warum Darasch die Karte an seine Familie schickte, ist jedoch immer noch ein Rätsel.



Letzte Vorkehrungen

Bevor die Helden aufbrechen, können sie sich in der Ortschaft noch mit ein wenig Ausrüstung eindecken. Einige Gegenstände werden sich in der Zwergenbinge als besonders hilfreich erweisen:

- Beleuchtung: Gleich ob Fackel, Öllampe oder Laterne – in der Zwergenbinge ist es vermutlich dunkel, und Licht kann die Spurensuche ungemein erleichtern.
- Brecheisen: Ein Brecheisen kann Proben auf Kraftakt, um Türen oder Truhen zu öffnen, um +1 erleichtern.
- Feinmechanikerwerkzeug: Das Feinmechanikerwerkzeug hilft beim Knacken von Schlössern und beim Entschärfen von Fallen. Proben auf *Schlösserknacken* sind um +1 erleichtert.
- Vergrößerungsglas: Um Fallen oder verborgene Dinge zu entdecken, kann das Vergrößerungsglas helfen. Es erleichtert Proben auf *Sinnesschärfe* in passenden Situationen um +1.



Der Weg zum Dragwallthal

Der Goblinüberfall

Je nachdem, wo sich die Helden gerade befinden, kann der Weg zum Dragwallthal einige Tage dauern. Während dieser Zeit sollte einer der Helden eine Probe auf *Orientierung* ablegen. Misslingt die Probe, so kommen die Helden etwas vom Weg ab und treffen in einer kleinen Schlucht auf eine Gruppe von (Anzahl der Helden +1) Goblinräubern.

Die Goblins sind nicht besonders mutig und unsicher, ob sie einen Kampf gegen die Helden überstehen werden. Sofern ein Held versucht, die Goblins einzuschüchtern, kann dieser eine Probe auf *Einschüchtern* -1 ablegen. Gelingt die Probe, ziehen sich die Goblins augenblicklich zurück. Misslingt die Probe, oder greifen die Helden die Goblins an, kommt es zum Kampf.

Ein Goblin flieht, wenn er 12 Lebenspunkte verloren hat. Sobald die Hälfte oder mehr der Goblins geflohen sind, fliehen auch die restlichen.



Nimm den Plan **Der Wald** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Goblins und die Heldenmarker.

Goblin	PA 4
INI 13+1W6	AW 8
LeP 24	TP 1W6+3 (Keule)
GS 8	RS 0
AT 9	

Lindwurm am Himmel

Nach der Szene mit den Goblins (oder einige Zeit nach der gelungenen Probe auf *Orientierung*) sollten die Helden irgendwann Düsterschuppe über dem Himmel kreisen sehen. Er ist zu weit von ihnen entfernt, um sie zu bemerken oder von ihnen mit Fernkampfangriffen oder Magie angegriffen zu werden.

Wem eine Probe auf *Sinnesschärfe* -1 gelingt, der kann beobachten, wie sich der Drache in der Ferne auf eine weidende Kuh stürzt, das Tier mit seinen Klauen in die Lüfte zerrt und davonträgt.

Heilkräuter

Kurz bevor die Helden den Eingang der Zwergenbinge erreichen, finden sie auf einer Wiese einige Heilkräuter, die mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* als solche zu erkennen sind. Es sind insgesamt (Heldenanzahl) Portionen, die jeweils 1 LeP sofort wiedergeben und zudem die LeP-Regeneration der nächsten Regenerationsphase um 1 erhöhen. Die Heilkräuter halten aber nur 2 Tage, danach haben sie keine Wirkung mehr.

Der Eingang zur Zwergenbinge

Als die Zwergenbinge angelegt wurde, legte man sowohl einen Hauptzugang als auch einen geheimen Hintereingang an. Während die Hauptpforte der Binge komplett zerstört wurde – genauso wie die inneren Hallen – ist der Hinterausgang zwar überwuchert von Pflanzen, aber noch begehbar und mithilfe der Karte auffindbar. Ohne die Karte wäre die unscheinbare Stelle zwischen einigen Felsen von niemandem bemerkt worden, doch die Helden stehen nun vor der Pforte, die in die Schatzkammer der Zwergenbinge führt.

Das steinerne Portal lässt sich mit zwei gelungenen Proben auf *Kraftakt* -1 öffnen. Diese Proben müssen von zwei verschiedenen Helden durchgeführt werden (ein Brecheisen kann hier die Probe um +1 erleichtern). Bei Gelingen hat der Held keine Schwierigkeiten, die Steine beiseitezuschaffen, bei Misslingen erleidet er 1W6 SP, da ihm eine der Steinplatten auf den Fuß fällt. Gleich ob die Proben gelingen oder nicht, die Helden werden den Zugang nach einiger Zeit freilegen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist euch gelungen, die steinerne Tür zu öffnen, und ihr erblickt den dahinter befindlichen Raum. Eine Handvoll Treppenstufen führen hinunter in eine Kammer, die schon seit Jahrhunderten nicht mehr betreten wurde. Überall hängen Spinnweben herum, und eine dicke Staubschicht liegt auf dem Boden. Gegenüber der Eingangspforte seht ihr eine Wand, an der Malereien angebracht wurden, die aber nur noch undeutlich zu erkennen sind.

Vier mächtige Säulen mit zwergischen Ornamenten stützen die Decke. Sie weisen einige Risse und Absplitterungen auf, aber sie wirken trotz all der Zeit noch massiv und unerschütterlich. Über allem thront die Statue eines Zwerges mit langem Bart und breitem Grinsen auf einem Sockel, der sich in der Mitte des Raumes emporstreckt. Die Statue ist aus grauem Gestein geschaffen worden und weist wie die Säulen zahlreiche Risse und abgeplatzte Stellen auf. Am bemerkenswertesten ist jedoch die Armschiene zwergischer Machart, welche sich am linken Unterarm der Statue befindet.

Nirgendwo im Raum ist eine weitere Tür zu erkennen. Ihr hättet erwartet, dass ihr in ein unterirdisches Labyrinth eindringen würdet, aber offenbar habt ihr euch getäuscht. Doch wer weiß, die Zwerge der Binge mögen den einen oder anderen Geheimgang angelegt haben, der weiter ins Innere führt.



Optionaler Kampf: Das Riesenrattennest

Sollten die Helden aus der Begegnung mit den Goblinräubern unversehrt hervorgegangen sein, kannst du ihnen in der Schatzkammer der Binge noch ein Nest voller Riesenratten präsentieren. In diesem Fall werden die Helden von (Anzahl der Helden +2) Riesenratten angegriffen. Achte darauf, dass die Helden möglicherweise während der Bewegung im Kampf Fallen auslösen könnten. Jeder Held bekommt es mit einer Riesenratte zu tun, auf den Zwerg und die Kriegerin stürzen sich gleich zwei. Sollten diese Helden nicht anwesend sein, so wird erst die Elfe von einer überzähligen Ratte, danach der Magier von einer weiteren angegriffen.



Nimm den Plan **Das Gewölbe** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Riesenratten und die Heldenmarker.

Riesenratte	AT 8
INI 12+1W6	AW 7
LeP 5	TP 1W6 SP (Biss)
GS 6	RS 0



Anmerkungen: Eine Riesenratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP. Wenn ein Held eine Riesenratte im Fernkampf angreifen will, dann gilt aufgrund der kleinen Zielgröße ein zusätzlicher Modifikator von -4 auf die FK-Probe.

Die Schatzkammer

Die Zwerge, die einst in der Binge lebten, wurden in einem unachtsamen Moment getötet. Die Kammer, in der sie ihre wertvollste Errungenschaft aufbewahrten und mit einigen Fallen absicherten, wurde seitdem nicht

mehr betreten. Weder ihre Mörder noch irgendjemand anderes hat die geheime Schatzkammer gefunden.

Um die Kammer ungefährdet zu betreten, verfügte ein Gang hinter der bemalten Wand über einen Mechanismus, der durch einen Hebel bedient wurde und alle Fallen aus- und einschaltete. Leider ist dieser Hebel für die Helden auf der unerreichbaren Seite hinter der nördlichen Mauer. Die Helden können die Geheimtür zwar errahnen, aber keine Kraft, die sie einsetzen können, wird dafür sorgen, dass sie sich öffnet. Die Helden haben entsprechend nur die Möglichkeit, sich in der Schatzkammer umzusehen. Sie betreten den Raum über die Treppe in der Mitte der Südwand.

Die Fallen

Um eine der drei Fallen zu bemerken, darf jeder Held, der sich auf einen der Auslöser zubewegt, eine Probe auf *Sinnesschärfe* ablegen, die je nach Falle modifiziert ist. Der Modifikator ist bei der Falle angegeben. Bemerkt ein Held die Falle nicht, wird sie ausgelöst, wenn eine bestimmte Situation eintritt.

Fallen entschärfen

Jede Falle in der Kammer kann entschärft werden. Dazu muss man sie entdeckt haben und eine Probe auf *Schlösserknacken* bestehen. Die Probe ist ohne die Sonderfertigkeit *Fallen entschärfen* um -3 erschwert. Zusätzlich kommt für jede Falle noch ein weiterer Modifikator zum Tragen (unter dem Punkt **Probe zum Entschärfen**). Feinmechanikerwerkzeug erleichtert die Probe um +1. Eine misslungene Probe löst die Falle automatisch aus. Unter dem Punkt **Der Falle entgehen** ist eine Probe angegeben, bei deren Gelingen man sich vor der Wirkung der Falle retten kann.

Die Fallgrube

Die erste Falle befindet sich direkt einen halben Schritt hinter der Eingangspforte. Bei der Falle handelt es sich um einen dünnen Stolperdraht aus Metall, der auch nach all der Zeit noch gespannt ist.

Wird die Falle nicht bemerkt und lösen die Helden sie durch das Hineingehen in die Kammer aus, tut sich eine Fallgruppe auf, die einen Großteil der Treppe einnimmt und alle dort befindlichen Helden in die Tiefe stürzen lässt. Glücklicherweise wurde diese Falle von den Zwerge so entworfen, dass sie damit Diebe einfangen konnten, ohne sie zu töten. Der Sturz ist 3 Schritt tief.

Hat man die Falle entdeckt, kann man einfach über den Stolperdraht hinwegsteigen, ohne sie auszulösen. Ist die



Falle einmal ausgelöst, kann sie kein zweites Mal aktiviert werden: Die Grube bleibt gut sichtbar dort, wo die Treppe ist.

Probe zum Entdecken: *Sinnesschärfe* -2

Probe zum Entschärfen: *Schlösserknacken* +1

Auslöser: unbedachte Bewegung in die Kammer (Stolperdraht)

Schaden: Sturz in 3 Schritt Tiefe (Sturzscha- den 3W6+2 SP, eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* verringert die SP um 6)

Der Falle entgehen: Probe auf *Körperbeherrschung* -2

Die Bolzenschussfalle

An der Nord-, West- und Ostwand befindet sich jeweils in der Mitte hinter der Wand eine verborgene Bolzenschussanlage. Sie wird ausgelöst, wenn man auf dem Boden eine Druckplatte mit mehr als 50 Stein Gewicht belastet. Die drei Druckplatten befinden sich etwa einen halben Schritt von der Mitte der Ost- bzw. Westwand sowie von der letzten Treppenstufe im Süden entfernt und lösen jeweils die Falle auf der gegenüberliegenden Wand aus. Die Bolzen schießen geschickt an der Angroschstatue in der Mitte des Raumes vorbei. Wer von dem Bolzen in der Nordwand erwischt wird, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* bestehen, sonst fällt er in die Fallgrube – und löst sie vorher aus, falls noch nicht geschehen.

Probe zum Entdecken: *Sinnesschärfe* -2

Probe zum Entschärfen: *Schlösserknacken* -3

Auslöser: Gewicht von mehr als 50 Stein auf einer von drei Steinplatten (Druckplatte)

Schaden: 1W6+6 TP (jede Bolzenschusswaffe verfügt noch über 4 Schuss und könnte entsprechend so häufig ausgelöst werden)

Der Falle entgehen: Probe auf Ausweichen -4, aber nur, wenn man die Falle bemerkt hat; hat man die Falle noch nicht bemerkt, ist kein Ausweichen möglich

Die Klingenfalle

Sollte ein Held versuchen, die Armschiene von der Statue zu entfernen, verändert er das Gewicht der Statue, sodass ein Mechanismus in ihrem Sockel ausgelöst wird. Von allen Seiten schwingen Pendel mit Klingen zur Statue und schlitzten jeden in einem Radius von 1 Schritt um die Statue herum auf. Die Pendel verankern beim Zurückschwingen wieder in der Decke und können erneut ausgelöst werden.

Probe zum Entdecken: *Sinnesschärfe* -3

Probe zum Entschärfen: *Schlösserknacken* -1 / Wissen um den Auslösemechanismus (siehe **Die Statue und das Entschärfen der Falle**)

Auslöser: Berühren der Armschienen an der Statue (Druckplatte)

Schaden: 3W6+6 TP

Der Falle entgehen: Der Held kann eine Probe auf Ausweichen erschwert um -4 ablegen, um der Falle zu entgehen; wurde die Falle einmal ausgelöst, ist die Probe nur noch um -2 statt um -4 erschwert, da man nicht mehr überrascht wird

Die Statue und das Entschärfen der Falle

Befindet sich unter den Helden der Zwerg, so kann er die Schriftzeichen auf der Statue entziffern und lesen:

*In diesen Hallen ruht Garatosch
Sohn des Ulmatox, Herrscher
dieser Hallen. Möge Angroschs
Blick stets über seiner letzten
Ruhestätte wachen, bis der
Würdigste ihm nachfolgt. Jene, die
unrechtmäßig seinen Platz
einnehmen wollen, soll der große
Erschaffer auslöschen.*

Die Inschrift ist ein Hinweis, wie man die Klingenfalle entschärfen kann. Wenn ein Held die beiden Augen der Statue untersucht, ist seine Probe auf *Sinnesschärfe*, um die Falle zu entdecken, nicht erschwert. Drückt man die beiden Augen in die Statue hinein, so hat man 10 Sekunden Zeit, um die Armschiene gefahrlos zu entfernen.

Verborgene Schätze

In der Kammer der Zwergenbinge sind neben den Fallen auch noch der eine oder andere Schatz versteckt, den ein Held finden kann, wenn er sich genauer umschaute. Um einen der Schätze zu entdecken, muss einem Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe* gelingen. Jeder Held kann diese in jedem der vier Bereiche nur ein einziges Mal ablegen.

☞ Nordwand, Mosaik des Herrschers: An der nördlichen Wand haben die Zwerge der Binge ein Kunstwerk von unvergleichlicher Schönheit geschaffen: ein die gesamte Wand einnehmendes Mosaik. Die meisten Mosaiksteinchen sind mittlerweile zerfallen, aber man kann noch die Umrisse eines zwergischen Herrschers ausmachen. Das Ziersteinchen auf seinem Helm stellt sich dabei als echter Rubin heraus (Wert: 60 Silbertaler).

☞ Westwand, verborgenes Geheimfach: Die schlichte Wand beherbergt ein Geheimversteck. Hinter einem herauslösbaren Stein können die Helden eine mittlerweile in ihre Bestandteile aufgelöste Holzschatulle entdecken, die mit zwergischen Münzen gefüllt ist (Wert: 40 Silbertaler).

☞ Angroschstatue, Sockel: Der Sockel weist ein Geheimversteck auf, in welchem sich ein starker Heiltrank und eine Krone aus Silber befinden (Wert: 120 Silbertaler).

☞ Ostwand, der Zwergenring: Hier lagert in einem kleinen Geheimversteck in der Fuge zwischen zwei Steinen der von Buratosch gesuchte Ring.

Die Armschiene des Zwergenherrschers



Eine auf zwergische Maße angepasste Armschiene aus bestem Stahl, die mit zwergischen Ornamenten verziert wurde. Sie soll einst zu Ehren des Zwergengottes und Drachenfeindes Angrosch angefertigt worden sein.

Wirkung: Das Aktivieren der Armschiene kostet keine Aktion. Der Held kann spontan festlegen, wann sie aktiviert wird. Durch die Armschiene des Zwergenherrschers verliert ein Lindwurm, der sich maximal 20 Schritt weit entfernt befinden darf, bis zum Ende der nächsten Runde seine Fähigkeit zu fliegen und muss sofort landen. Direkt nach der Aktivierung der Armschiene gilt der Lindwurm als nicht mehr fliegend. Der Träger der Armschiene erhält zudem für 3 Runden einen Bonus von +3 auf MU und von +2 auf KK. Beachte, dass sich dadurch seine AT und seine TP verbessern können.

Beide Wirkungen lassen sich nur gemeinsam und nur ein einziges Mal aktivieren.

Dauer: 3 Runden

Held: Zwerg *Romoxosch*

Nach dem Verlassen der Zwergenbinge

Die Helden haben sich nach dem Bergen der Armschiene und der sonstigen Schätze eine Belohnung in Höhe von **5 Abenteuerpunkten** verdient. Wie sie mit Buratosch vereinbart haben, dürfen sie alle gefundenen Schätze bis auf den Familienring behalten. Buratosch wird den Erfolg zusätzlich mit einigen wertvollen Edelsteinen belohnen, sodass jeder Held sich weitere 50 Silbertaler aufschreiben kann.

Buratosch kann den Helden zudem mehr über Lindwürmer erzählen, welche Kräfte sie besitzen (beispielsweise den Feuerstrahl, Immunität gegen Feuer) und dass Lindwürmer gerne wieder über das Land herrschen würden, da sie vor langer Zeit durch die Zwerge und Menschen dezimiert und fast ausgerottet wurden. Er hat jedoch noch nie von einem Menschen gehört, dem es gelungen wäre, einen Lindwurm zu zähmen. Dafür ist diese Drachenart zu intelligent und zu mächtig.



DIE GRUFT DER DRACHENTÖTERIN



Der Weg ins Abenteuer

Handlungsort: Ruine Waldenklamm, Baronie Gräflich Reichsend

Besonderer Gegenstand: Der Schild der Drachentöterin (siehe Seite 77/89)



In diesem Szenario machen sich die Helden auf, um eine weitere Waffe gegen Düsterschuppe zu erbeuten. Sie werden von Hauptfrau Erlgard darauf aufmerksam gemacht, dass es in der Baronie Gräflich Reichsend eine Burgruine namens Waldenklamm gibt, wo eine Drachentöterin begraben liegt. Deren magischer Schild könnte einen entscheidenden Vorteil im Kampf gegen den Lindwurm einbringen, da die Trägerin des Artefakts die Aufmerksamkeit von Drachen in ihrer Nähe auf sich zieht. Der Schild wird jedoch von einem Trupp Skelette bewacht, die einst die Weggefährten der Drachentöterin waren und durch eine unheilvolle Sternenkongstellatation zu Untoten wurden.

Das Abenteuer beginnt an einem beliebigen Ort in der Heldenruetz. Wenn die Helden keine größeren Distanzen reisen sollen, dann solltest du die Baronie Gräflich Reichsend als Startpunkt wählen.

Nach ihren zahlreichen Abenteuern werden die Helden erneut von Hauptfrau Erlgard kontaktiert. Sie ist von den Fähigkeiten der Helden mittlerweile zutiefst überzeugt, hat dies Tiro Gernbach von Reichsend, dem adligen Vogt der Baronie Gräflich Reichsend, ebenfalls mitgeteilt und sieht sie als die einzige Chance an, die Pläne des Lindwurms und seines Reiters zu durchkreuzen.

Sie hat in Erfahrung gebracht, dass es im Adelsgeschlecht derer von Waldenklamm vor vielen Jahren eine Drachentöterin gab, die einen magischen Schild mit sich führte. Dieser Schild sorgte dafür, dass ein Lindwurm seine Angriffe vor allem auf die Schildträgerin konzentrierte – und bot darüber hinaus einen ausgezeichneten Schutz gegen den Flammenodem des Drachen.

Nach Erlgards Informationen, die sie aus dem Compendium Drakonis erlangt hat (einem Buch über Drachen, das der Magier Hesindian in dem Soloabenteuer Schattenturm in Erlgards Auftrag bergen konnte), liegt der Schild immer noch in der Gruft der Drachentöterin. Sie schickt den Helden per Bote einen Brief*, in dem sie

* Falls Erlgard – etwa durch Informationen der Helden – bereits von der Verbindung zwischen Düsterschuppe und Grimmward weiß, solltest du den Anfang des Briefs entsprechend anpassen.

erklärt, was es mit dem magischen Artefakt auf sich hat und dass die Helden die Einzigen sind, denen sie zutraut, erfolgreich gegen den Lindwurm vorzugehen.

Den Zwölfen zum Gruß, verehrte Helden!

Immer häufiger wird über der Heldenruetz ein Lindwurm gesehen. Gewiss habt ihr ihn auch schon am Himmel bemerkt. Er peinigt die Bauern, frisst ihr Vieh und ist eine Bedrohung, der wir uns baldigst entgegenstellen müssen. Das Biest ist jedoch so schlau, dass es eine Konfrontation mit meiner Garde vermeidet. Aus alten Quellen habe ich in Erfahrung gebracht, dass es eine adlige Familie in der Baronie Gräflich Reichsend gab, deren Sitz die Burg Saldenklamm war. Auch wenn nichts mehr von der Pracht Saldenklamms übrig ist, so könnte sich etwas, was dort verborgen liegt, als der Schlüssel zum Bezwingen des Untiers erweisen. Die von Saldenklamms weisen in ihrer Ahnenreihe eine Drachentöterin namens Lanzelind auf, der man nachsagt, vor vielen Jahren mit ihren mutigen Gefolgsleuten einen üblen Lindwurm getötet zu haben. Sie ist in der Gruft der Familie bestattet worden, zusammen mit ihren Saffenknechten. Um sich vor dem Flammenodem des Drachen zu schützen, ließ sie einen magischen Schild anfertigen, der nicht von den Flammen des Ungeheuers zerstört werden kann und der die Sit des Lindwurms auf sich zieht. Mit diesem magischen Gegenstand gelang es Lanzelind und ihren Gefährten, den Drachen zu erschlagen. Das Adelsgeschlecht derer von Saldenklamm existiert in unserer Grafschaft nicht mehr, aber die Ruine ihrer Burg steht noch.

Reist nach Saldenklamm und untersucht die Gruft der Drachentöterin. Denn die Gerüchte stimmen, so befindet sich der Schild immer noch an der Seite Lanzelinds. Seid euch gewiss, dass ihr damit nicht wider den Herrn Boron handelt. Ich erfragte bereits im Tempel der Rondra in Reichsend, ob es im Sinne der Zwölfe ist, wenn ihr euch den Schild der Drachentöterin ausleiht, um das Unheil zu bekämpfen, welches in der Grafschaft um sich greift. Und es ist ihr Sille.

Die Zwölfe mit euch, wackere Helden.

Erlgard Hohenwald, Gardehauptidefrau

Falls die Helden sich in der Nähe der Stadt Reichsend befinden, wird Erlgard keinen Boten brauchen und sich persönlich mit ihnen treffen. In diesem Fall kannst du Informationen des Briefs auch von der Hauptfrau nach-erzählen lassen. Dem Brief liegt eine Karte mit dem Weg bis zur Ruine Waldenklamm bei.

Was weder Erlgard noch die Helden zu diesem Zeitpunkt wissen: Die Gerüchte über die Gruft hat Grimmward in Düsterschuppes Auftrag gestreut. Der Lindwurm selbst hat die Sternkonstellation, die für die Untoten in der Gruft verantwortlich war, bemerkt und den Zugang zur Gruft freigelegt. Zwar konnte er die Skelette nicht dazu bewegen, die Gruft zu verlassen, um weiteres Chaos anzurichten, aber er hofft, dass den Helden die Gerüchte zu Ohren kommen und sie sich aufmachen, um das Kellergewölbe zu erforschen und dann von den Skeletten getötet zu werden.

Der Vogt

Sobald sich die Helden in der Baronie Gräflisch Reichsend aufhalten und in einer beliebigen Ortschaft Rast machen, werden sie dort Tiro Gernbach von Reichsend (siehe Seite 91), dem Vogt der Baronie, begegnen. Der Adlige hat die Laufbahn der Helden über Erlgards Berichte verfolgt, steht ihnen selbst aber noch skeptisch gegenüber. Seine Arbeit hat ihn in diese Ortschaft geführt. Das ist nicht ungewöhnlich, sein Amt als Vogt zwingt ihn gelegentlich zu Reisen. Er ist nicht allein unterwegs, sondern zusammen mit einigen Gardisten, einer Schreiberin und einem Diener. Zwar ist es Zufall, dass er und die Helden am gleichen Ort verweilen, doch er hört schnell von ihrer Ankunft und will sich selbst ein Bild von ihnen machen und sie befragen. Tiro lässt einen seiner Leute die Helden holen, sodass er sich mit ihnen im Haus des Dorfschulzen oder einem Gasthaus unterhalten kann. Der Vogt fragt die Helden vor allem nach ihren Plänen bezüglich des Lindwurms, ihren Erkenntnissen über den Drachenritter und die Ereignisse ihrer letzten Abenteuer aus. Er wird dabei insbesondere auf Niederlagen der Helden zu sprechen kommen und selbst bei Erfolgen kritische Fragen stellen. Als Vogt ist er hier, um sich das Ausmaß der Zerstörung und des Leids anzusehen, das der Lindwurm und die Intrigen Blaufells und Grimmwards angerichtet haben. In Gräflisch Reichsend wurden bereits einige Bauernhöfe zerstört, Vieh wurde gestohlen, immer wieder gab es Sichtungen des Drachen

und den Aufschrei, dass endlich ein Held (wie Grimmward) all dem Einhalt gebieten muss.

Obwohl Tiro die Helden bislang als unbedeutende Glücksritter abgetan hat, wird er nach dem Gespräch der Überzeugung sein, dass Erlgard die richtigen Leute beauftragt hat – ohne dies jedoch zuzugeben. Jeder Held kann eine Probe auf *Überreden* ablegen. Gelingt die Probe, so wird Tiro dem jeweiligen Helden eine kleine Hilfe anbieten.

Elfe: Zwar ist Tiro gegenüber Elfen besonders skeptisch, aber sollte der Elfe zusätzlich eine Probe auf *Sagen & Legenden* gelingen, wird er sich beeindruckt von ihrem Wissen über die Region und über Lindwürmer zeigen. Er schenkt ihr einen starken Heiltrank.

Kriegerin: Der Vogt bespricht mit der Kriegerin, was er alles über Waldenklamm weiß. Er erklärt ihr auch, dass neben der Drachentöterin deren treue Waffenknechte begraben liegen, ohne die sie den Drachen nicht hätte bezwingen können. Sollte der Kriegerin eine Probe auf *Kriegskunst* gelingen, so kann sie im Kampf gegen die Skelette (siehe Seite 76) die richtigen Worte sagen, um den Rest der Ehre der Untoten anzusprechen. Sie greifen daraufhin zögerlicher an und verlieren –2 Punkte auf ihre AT. Die Worte lauten: „Im Namen von Lanze-lind von Waldenklamm, senkt eure Waffen, Streiter wider das Drachengezücht!“ (Erinnere als Spielleiter zu Beginn des Kampfes die Spielerin der Kriegerin an das Gespräch mit Tiro und an die richtigen Worte, die sie, ohne eine Handlung einzusetzen, aussprechen kann, um dadurch die AT der Skelette senken.)

Magier: Tiro bringt den Magier zu einer Bekannten, einer Alchimistin namens *Heidtraut*. Der Held darf ihr alchimistisches Labor benutzen, um dort eines der nachfolgenden Elixiere zu brauen. Allerdings muss ihm dazu eine Probe auf *Alchimie* gelingen:

- ☞ Zaubertrank, stark
- ☞ Waffenbalsam (erhöht für 8 Stunden die TP einer Nahkampfwaffe um 1)
- ☞ Unsichtbarkeitselixier (Wirkung auf den Anwender entspricht dem Zauber VISIBILI, die Wirkungs-dauer beträgt 10 Minuten)

Zwerg: Der Vogt besitzt eine zwergische Plattenrüstung in seiner Schatzkammer. Er ist bereit, sie dem Zwerg für die Hälfte des Preises einer Plattenrüstung zu verkaufen, wenn ihm eine Probe auf *Handel* gelingt.

Der Weg nach Waldenklamm

Du kannst als Spielleiter und je nach Ort, an dem die Helden die Nachricht von Erlgard erhalten, festlegen, wie viele Tage sie von der Ruine entfernt sind. Üblicherweise sollten es zwei bis vier Tage sein. Bis sie die Ruine erreichen, können folgende Begegnungen stattfinden.

Der besorgte Viehbauer

Auf ihrer Reise nach Waldenklamm begegnen die Helden dem Viehtreiber *Lingmar*. Er ist auf einer Wiese

unterwegs und treibt seine Kühe zusammen. Als er die Helden bemerkt, ist er zunächst vorsichtig, wird sich letztendlich aber zu ihnen gesellen. Lingmar kann von einigen besonderen Vorkommnissen berichten, die auch für die Helden interessant sind:

- ☞ Er hat in letzter Zeit vermehrt Orks gesehen. Er glaubt, dass es Orks des gefährlichen Orkstammes der Gharrachai sind, die schon lange die Baronie Gräflisch Reichsend in Angst und Schrecken versetzen.

- Seine Freundin *Gerwulfe* hat vor einer Woche angeblich eines ihrer Schafe an einen Lindwurm verloren. Lingmar hatte dies als Ammenmärchen abgetan, aber vorgestern hat er den Drachen selbst am Himmel gesehen – der eines seiner Kälber gerissen hat.
- Vor ein paar Wochen war Lingmar ganz in der Nähe der Ruine von Waldenklamm unterwegs, da die dortigen Weidegründe die Rinder anlocken. Eines Nachts sah er dort einen unheimlichen, gelblich-grünen Nebel aus der Ruine aufsteigen. (Der Nebel war natürlichen Ursprungs und hat nichts mit den Skeletten oder Düsterschuppens Plänen zu tun.)

Die Helden können den ängstlichen Viehbauern nur beruhigen, wenn sie sich als Drachenjäger ausgeben. Dann wird Lingmar sie aber wie Heilige verehren und alles tun, was in seiner Macht steht, um ihnen zu helfen, solange er sich nicht in eine offensichtliche Gefahr begeben muss.

Magische Sternenkonstellation

Seit einiger Zeit zeigen sich in Aventurien, und damit auch in der Heldenruz, seltsame Phänomene am Himmel: Sternschnuppen, seltsame Konstellationen der Gestirne, Veränderungen der Sternbilder. Diese merkwürdigen Vorkommnisse sorgen für ungewöhnliche, teilweise sogar magische Ereignisse. In der Heldenruz hat beispielsweise eine spezielle Sternenkonstellation dafür gesorgt, dass sich die Skelette in der Ruine von Waldenklamm erhoben haben – ganz ohne das Zutun eines finsternen Schwarzmagiers.

Der Orktrupp

Auch mit einer genaueren Wegbeschreibung oder gar einer Landkarte ist der Weg nach Waldenklamm keineswegs leicht zu finden und durchaus gefährlich. Einer der Helden muss eine Probe auf *Orientierung* ablegen. Misslingt die Probe, so treffen die Helden in einem kleinen Waldstück auf eine Gruppe von Orks vom Stamm der Gharrachai. Diese sind gerade dabei, einen Wolf abzurichten, damit er Menschen auf ihren Befehl hin angreift. Die Orks sind erpicht darauf, ihre Kräfte mit den Helden zu messen, sie lassen sich jedoch auch auf einen guten Handel ein. Sie sind bereit, auf einen Angriff zu verzichten, wenn jeder Held ihnen 60 Silbertaler gibt. Gelingt einem der Helden eine Probe auf *Handel* –1, so lassen sich die Schwarzpelze auf 40 Silbertaler pro Person ein. Die Helden haben es mit (Anzahl der Helden) Orks und einem Wolf zu tun. Orkstämme halten sich gelegentlich Kampfhunde, diese Orks haben jedoch versucht, einen wilden Wolf abzurichten. Dies ist ihnen nur teilweise gelungen:

Würfle zu Beginn jeder Runde mit 1W6. Bei einer 1 flieht der Wolf, bei einer 2-5 greift er einen Helden an, bei einer 6 greift er einen Ork an.



Nimm den Plan **Der Wald** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Orks und eines Wolfs sowie die Heldenmarker.

Ork	PA 6	
INI 14+1W6	AW 6	
LeP 36	TP 1W6+4	
GS 8	(Streitaxt)	
AT 12	RS 0	

Wolf	AT 14	
INI 14+1W6	AW 7	
LeP 22	TP 1W6+3 (Biss)	
GS 12	RS 0	



Unbekannte Pflanzen

Auf einer saftigen Wiese entdecken die Helden einige Kräuter, von denen sie sich nicht ganz sicher sind, ob es sich um Gift- oder Heilpflanzen handelt.

Um zufällig zu bestimmen, ob die Helden eine Heil- oder Giftpflanze gefunden haben, würfle mit 1W6. Bei 1-3 ist es eine Heil-, bei 4-6 eine Giftpflanze.

Ein Held, dem eine Probe auf *Pflanzenkunde* -2 gelingt, bemerkt den Unterschied.

Eine Giftpflanze verursacht bei Einnahme Magenschmerzen und sofort 2W6 SP.

Eine Heilpflanze bringt bei der nächsten Regenerationsphase +1 LeP. Die Einnahme mehrerer Pflanzen hintereinander hat keine zusätzliche Wirkung.

Gepflückte Pflanzen verderben nach 2 Stunden und haben anschließend keine Wirkung mehr.

Von jeder Pflanzenart können die Helden (Anzahl der Helden) an dieser Stelle finden.

Kletterpartie

An einer Stelle der Reise müssen die Helden eine kleine Kletterpartie überstehen. Zwar haben sie es nicht

mit einer gewaltigen Felswand zu tun, aber dennoch ist Klettern unumgänglich, wenn sie keine weiten Umwege unternehmen wollen. Jeder Held muss dazu eine Probe auf *Klettern* ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er durch Abschürfungen 1W6 SP.

Der Wolfsfreund

Die Helden werden auf ihrem Weg nach Waldenklamm auf einen Wolf treffen, der den orkischen Abrichtern entkommen ist und die Abenteurer eine Weile neugierig begleitet.

Sollte einem Helden eine Probe auf *Tierkunde* -3 gelingen (jeder Held darf ein einziges Mal diese Probe ablegen), so wird der Wolf Vertrauen zu dem Helden fassen, ohne sich jedoch näher als bis auf 8 Schritt zu nähern.

Ein Wolf, der Vertrauen gefasst hat, wird die Helden bis nach Waldenklamm auf Abstand begleiten und ihnen im Kampf gegen die Skelette beistehen (siehe 76).

Einer der Helden kann dann für den Wolf würfeln. Er kämpft 1W6+1 Runden gemeinsam mit den Helden gegen die Skelette, danach flieht er. Die Werte des Wolfes findest du auf Seite 74.

Die Ruine

Nach einer anstrengenden Reise erreichen die Helden endlich die Ruine von Waldenklamm. Die Gruft der Drachentöterin Lancelind befindet sich im Kellergewölbe der verfallenen Burg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt eine hügelige Landschaft, die vereinzelt von Bäumen, Felsen und kleinen Wäldern unterbrochen wird. Irgendwie verschafft euch der Anblick ein mulmiges Gefühl. Mitten in dieser unheimlichen Landschaft erheben sich die Ruinen einer noch viel unheimlicheren Burg. Dies müssen die Ruinen von Waldenklamm sein.

Die Ruine lässt erahnen, dass es sich einst um eine stolze Burg gehandelt haben muss. Heute sind nur noch die Überreste erhalten, die Wände sind verwittert und moosbewachsen, und seit Jahrzehnten hat wohl niemand einen Fuß in das alte Gemäuer gesetzt.

Der Zugang zur Gruft befindet sich im Inneren der Ruine und ist über eine Treppe erreichbar. Die Tür zur Gruft ist verschlossen, jedoch relativ leicht mit einer Probe auf *Schlösserknacken* +3 zu öffnen. Misslingt die Probe, so geht das Schloss zwar dennoch auf, aber der Held hat sich dabei verletzt und erleidet 1W6 SP.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch seht ihr eine Grabkammer, die schon lange niemand mehr betreten hat. In der Mitte des Raumes steht ein Sarkophag, dessen steinerner Deckel eine Ritterin im Halbrelief abbildet, die mit Schild und Schwert zugedeckt daliegt. Dies muss das Grab von Lancelind von Waldenklamm sein. An den Wänden des Raumes stehen weitere Sarkophage. Zudem wurden kleine Grabnischen in den Stein gehauen.

Beim Blick an die Wände fallen euch zudem die Skelette auf, die starr dort verharren. Ihr fragt euch, wie sie so aufrecht stehen können und was die Knochen zusammenhält. In dem Moment, wo die Skelette plötzlich ihre Köpfe zu euch umdrehen, gefriert euch das Blut in den Adern und ihr versteht, dass es unheilige Zauberei sein muss, die diese Toten zu einem Unleben erweckt hat. Die Knochengerüste kommen auf euch zu, in ihren Händen halten sie alte, schartige Schwerter, bereit zu töten. Und obwohl sie keine Augen mehr aufweisen, scheinen die leeren Augenhöhlen jede eurer Bewegungen zu verfolgen.

Die Gruft

Zunächst können die Helden die Ruine erforschen. Die Überreste des einst stolzen Waldenklamms wurden über die Jahre hinweg von Räubern und Dieben geplündert, sodass die Helden hier nicht mehr viel finden können. Die Gruft jedoch haben selbst die Plünderer nicht betreten, da eine abergläubische Furcht vor einem Fluch oder einem Frevel wider Boron, den Gott des Todes und des Schlafes, sie von der Grabschändung abgehalten hat.

Die Wächter des Schilds

In der Gruft der Drachentöterin liegen neben der Drachentöterin selbst die Gebeine ihrer Getreuen begraben, mutige Kriegerinnen und Waffenknechte, mit denen sie auf die Jagd nach Lindwürmern ging. Obwohl die Toten allesamt ehrenvoll und unter Grabsegnungen durch einen Geweihten begraben wurden, ist vor einiger Zeit unheiliges Leben in sie gefahren.



Durch eine besondere Sternenkonstellation wurden sie zu freien Untoten, die alles Leben vernichten wollen und die Helden bei ihrem Erscheinen in der Gruft unnachgiebig angreifen. Die Helden haben es mit (Heldenanzahl +2) Skeletten zu tun. Die Untoten verteilen sich gleichmäßig auf alle Helden. Sollte ein Ungleichgewicht entstehen, entscheidet der Zufall, gegen wen überzählige Skelette kämpfen. Die Skelette verfolgen die Helden auch, wenn diese die Gruft verlassen und lassen nicht mit sich verhandeln.



Nimm den Plan **Die Grabkammer** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Skelette sowie die Heldenmarker.

Skelett

INI 8+1W6

LeP 14

GS 8

AT 9

PA 6

AW 6

TP 1W6+4

(Langschwert)

RS 0

Anmerkungen: Die Zauber BLITZ DICH FIND, DUPLICATION und VISIBILI haben keine Wirkung gegen Skelette. Skelette können durch solche Zauber nicht verwirrt werden, da sie nicht über die Sinne eines Lebewesens verfügen, sondern durch finstere Magie sehen und den Aufenthaltsort von Lebenden spüren können.

Fernkampfwaffen verursachen bei Skeletten nur halben Schaden, da Pfeile und Bolzen an den Knochen eher abgleiten.



Grabschändung

In der Heldenruetz verehren die Menschen die Zwölfgötter, ein Pantheon von zwölf Gottheiten, die wohlmeinend auf die Menschen blicken und deren Geweihte ihnen tatkräftig zur Seite stehen. Einer der Zwölfgötter ist der Totengott Boron. Das Stehlen von Grabbeigaben und die Beschädigung der Gebeine eines Toten gelten als Grabschändung und verstoßen gegen die Lehren der Boronkirche. Aus diesem Grund wird Erlgard darauf bestehen, dass die Helden den Schild nur ausleihen und sich respektvoll verhalten. Gerade für Leomara ist dies ein wichtiger Punkt, denn als Kriegerin mit Prinzipientreue wird sie nach Kräften vermeiden wollen, gegen diese Gebote zu verstoßen. Zwerge und vor allem Elfen haben zwar teilweise andere moralische Vorstellungen, aber sie können die Meinung ihrer menschlichen Gefährten zum Thema Grabschändung nachvollziehen.

Die meisten Untoten hingegen gelten als Frevel wider Boron. Zwar wurden die Skelette in Waldenklamm nicht von einem finsternen Schwarzmagier erschaffen, aber es widerspricht nicht den Prinzipien der Helden, die Untoten zu zerstören, obwohl es sich um die sterblichen Überreste von ehrenvollen Drachenjägern handelt. Nach dem Kampf kann es aber durchaus so sein, dass die Helden die Knochen ehrenvoll bestatten oder einen Geweihten aufsuchen, damit er die Gräber segnet, um den Verstorbenen endlich die ewige Ruhe zu schenken.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erlgards Versicherung, dass euer Handeln im Einklang mit dem Willen der Götter steht, in allen Ehren – ein mulmiges Gefühl habt ihr dennoch, als ihr die uralte Steinplatte vom Grab der Drachentöterin herunterschleift. Darunter kommen ihre Gebeine zum Vorschein, das lippenlose Grinsen des Schädels hinter einem halboffenen Helm verborgen und den prachtvollen, gut erhaltenen Schild noch immer in der Hand. Vorsichtig entfernt ihr den Griff der kalkweißen Knochenhand, und als die Hand in den Sarkophag zurücksinkt, geht ein Zittern durch das ganze Skelett. Doch nein – kein Laut und keine Bewegung durchbrechen die angespannte Stille der Gruft. Die Drachentöterin regt sich nicht, als ihr ihren Schild an euch nehmt. Als ihr den schauderhaften Ort zusammen mit der machtvollen Reliquie verlasst, teilt ihr alle das unausgesprochene, aber nichtsdestoweniger feierliche Versprechen, Lanzelind von Waldenklamm nach der Jagd auf den Drachen ihren Schild zurückzubringen.



Nach der Erbeutung des Drachentöterschilds

Wer den Angriff der Skelette überstanden hat und die Gruft mit dem Schild verlassen konnte, hat sich **5 Abenteuerpunkte** verdient. Die Helden erhalten von Erlgard zwar keine gesonderte Belohnung, aber sie dürfen den Schild der Drachentöterin solange behalten, wie der Lindwurm sein Unwesen in der Heldentrutz treibt. Danach soll er Erlgard ausgehändigt werden, die dafür sorgen wird, dass er wieder in die Familiengruft der Adelsfamilie von Waldenklamm zurückkehrt. Erlgard schlägt vor, dass die Kriegerin den Schild führen soll, da sie am besten mit ihm umzugehen weiß.

Erlgard wird den Helden zudem berichten, dass die Angriffe des Lindwurms in der Heldentrutz zugenommen haben.

Der Schild der Drachentöterin

Ein alter Holzschild mit einem stilisierten Drachen als Wappentier. Trotz der vielen Kerben ist der Schild stabil und völlig immun gegen Feuer.

Wirkung: Das Aktivieren des *Schildes der Drachentöterin* kostet keine Aktion. Die Heldin kann spontan festlegen,

wann der Schild aktiviert wird. Wenn er aktiviert wird, lenkt der Schild die Aufmerksamkeit von Lindwürmern auf die Trägerin des Schilds. Der Lindwurm wird solange seinen Feuerstrahl auf die Trägerin richten, bis er nicht mehr in der Lage ist, an diesem Tag Feuerstrahlen zu speien. Kann er keinen Feuerstrahl mehr speien, greift er für den Rest der Wirkungsdauer die Trägerin mit Biss-Attacken an.

Die Trägerin erhält während der Wirkungsdauer einen PA-Bonus von +4 mit dem Schild auf ihre Parade mit der Kampftechnik *Schilde*.

Setzt die Trägerin während der Wirkungsdauer die Kampfsonderfertigkeit *Finte* ein, so findet sie eine Lücke zwischen den Schuppen des Lindwurms und der Angriff kann den RS des Drachen ignorieren.

Die Trägerin des Schildes erhält zudem für die gleiche Wirkungsdauer einen Bonus von +3 auf MU. Beachte, dass sich dadurch ihre AT verbessern kann.

Alle genannten Wirkungen lassen sich nur gemeinsam und nur ein einziges Mal aktivieren.

Dauer: 5 Runden

Held: Kriegerin Leomara



BLAUFELLS FALL



Handlungsort: Baronie Gräflich Reichsend

Besonderer Gegenstand: keiner



Irgendwann nach Grimmwards Auftritt sollte den Helden der Zusammenhang zwischen den Geschehnissen in der Heldentrutz, dem falschen Spiel des Ritters und den Aktionen des blauffelligen Orks klar werden. Offenbar ist der Drachenritter der Oberschurke und Blaufell sein williger Helfer, der sich um die Schmutzarbeit kümmert.

Da die Helden nicht genau wissen, wo sich Grimmward versteckt, und er durch den Drachen eine ausgezeichnete Möglichkeit hat, überall in der Heldentrutz aufzutauchen und wieder zu verschwinden, ist es deutlich einfacher, die Spur des Orks aufzunehmen.

Sollten die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, so wird sich Hauptfrau Erlgard erneut an sie wenden und ein Treffen mit ihnen in Düsterrode vereinbaren. Die Helden, die das Dorf in der Baronie Gräflich Reichsend schon durch das Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** gut kennen, werden Erlgard dort mit besorgter Miene antreffen. Die Hauptfrau erklärt den Helden, dass sie glaubt, es sei am leichtesten, wenn sie den blauffelligen Ork fangen und ausquetschen. Er ist ganz offensichtlich der Handlanger des Drachenritters und wird wissen, wo sich dieser versteckt. Allerdings bereitet Erlgard noch etwas anderes Sorgen: Sie glaubt, dass noch jemand anderes die Fäden im Hintergrund zieht. Grimmward ist zwar als tapferer, mutiger und kampfstarker Ritter bekannt, doch nicht für solch ausgetüftelte Pläne. Erlgard vermutet deshalb, dass im Hintergrund noch jemand anderes die Fäden spinnt, um die Macht in der Heldentrutz an sich zu reißen.

Damit hat Erlgard durchaus recht. Sie wird die Helden fragen, ob sie einen Verdacht haben. Erwähnen die Helden den Namen des Vogtes Tiro Gernbach von Reichsend, so wird die loyale Hauptfrau zwar zunächst verneinen, da sie Tiro nur als getreuen und zuverlässigen Mann kennt, der sich nie etwas zu Schulden kommen ließ. Dennoch wird Erlgard darüber nachdenken und verspricht den Helden, dass sie ein Auge auf Tiro haben wird – für den Fall, dass ihr Gefühl sie trügt.

Die Helden gegen Tiro

Einige Spieler mögen auf die Idee kommen, Tiro mit ihren Anschuldigungen zu konfrontieren oder ihm zumindest nachzuspionieren.

Sollten das Misstrauen der Helden gegenüber Tiro dazu führen, dass sie ihn beobachten wollen, so können sie dies selbstverständlich tun. Tiro wird in den nächsten Tagen oft in Gräflich Reichsend umherreisen und Nachforschungen über Grimmward anstellen. Daneben widmet er sich den alltäglichen Geschäften eines Vogts, indem er Recht spricht oder den Reichsendern zuhört, wenn sie ihre Probleme schildern. Er benimmt sich nicht ungewöhnlich, einzig die Nachforschungen über Grimmwards Vergangenheit könnten den Helden Anlass für Spekulationen bieten.

Sollten die Helden ihn gar mit dem Verdacht konfrontieren, dass er hinter Grimmwards Aktivitäten steckt und ihn beschuldigen, dass er die Macht in der Heldentrutz an sich reißen will, so wird Tiro dies ärgerlich verneinen.

Blaufell auf der Spur

Der neueste Auftrag von Blaufell führt den Ork zu den Gharrachai, einem Orkstamm, der in der Baronie Gräflich Reichsend am Fuße des Finsterkamms siedelt. Zwar sind die Gharrachai keine Freunde von Blaufell – immerhin ist er ein Ausgestoßener und in ihren Augen wegen seines bläulichen Fells Abschaum –, aber Blaufell spricht ihre Sprache und hat machtvolle Verbündete, auf die er sich berufen kann. Er soll die Gharrachai zu einem Kriegszug gegen Reichsend motivieren, damit sie die Stadt plündern. Den entscheidenden Hinweis kannst du den Helden zuspielen, wenn sie irgendwo in der Baronie Gräflich Reichsend unterwegs sind und nach dem Verbleib des Orks fahnden oder auch wenn du das Gefühl hast, dass sie ihren eigenen Ideen nun zur Genüge nachgegangen sind und einen neuen Fingerzeig gebrauchen könnten. Ob die Helden von einem örtlichen Bauern auf Blaufells Fährte gesetzt werden oder ob ein Soldat der gräflichen Garde, die ihrerseits von Erlgard damit beauftragt wurden, in der Baronie nach Blaufells Verbleib nachzuforschen, ihnen den Hinweis gibt, bleibt ganz dir überlassen. Die Spur sollte erst einige Stunden, maximal vielleicht einen Tag alt sein und führt letztlich in die Wälder östlich von Reichsend, wo bekanntermaßen ein gefährlicher Orkstamm sein Unwesen treibt.

Allmählich solltest du einige Erfahrung damit haben, wie mit den Ideen der Spieler, sich dem Lager der Orks zu nähern, umzugehen ist. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie früher oder später von einem der Schwarzelze entdeckt werden. An Diplomatie ist an dieser Stelle jedoch nicht zu denken, blanker Stahl ist gefragt.

Der Kampf gegen die Gharrachai

Wenn Blaufell die Helden bemerkt, wird er fliehen. Die übrigen Orks und ihre Verbündeten werden gegen die Helden kämpfen.

- Bei zwei Helden sind es zwei Orks und ein Wolf, gegen die sie kämpfen müssen.
- Bei drei Helden stellen sich ihnen zwei Orks, ein Wolf und ein Goblin-Sklave der Orks, der mit einem Kurzbogen bewaffnet ist, in den Weg.
- Bei vier Helden haben sie es mit zwei Orks, zwei Wölfen und einem Goblin zu tun.

Alle Gegner der Helden kämpfen solange, bis sie 10 LeP verloren haben, danach fliehen sie.



Nimm den Plan **Der Wald** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker der Orks, der Goblins, der Wölfe und Blaufells sowie die Heldenmarker.

Ork	PA 6
INI 14+1W6	AW 6
LeP 36	TP 1W6+4
GS 8	(Streitaxt)
AT 12	RS 0




Wolf	AT 14
INI 14+1W6	AW 7
LeP 22	TP 1W6+3 (Biss)
GS 12	RS 0



Goblin	FK 12
INI 13+1W6	AW 8
LeP 24	TP 1W6+3
GS 8	(Keule) / 1W6+4
AT 9	(Kurzbogen)
PA 4	RS 0



Bereits während des Kampfes können die Helden auf den Gedanken kommen, dem fliehenden Blaufell nachzusetzen. Jeder Held, der ihn verfolgen will, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen, bei deren Gelingen er den Ork einholt und dieser sich zum Kampf stellt. Falls die Helden erst nach dem Kampf gegen die übrigen Gegner die Verfolgung aufnehmen, ist die Probe auf *Körperbeherrschung* um -2 erschwert. Besteht mindestens ein Held die Probe, so treffen alle Helden, denen die Probe misslungen ist, erst am Ende der 3. Runde bei ihm ein (und sind dann 8 Schritt von Blaufell entfernt), um in den Kampf eingreifen zu können.

Falls kein Held die Probe schafft, entkommt Blaufell. In diesem Fall wird er einige Tage später erneut versuchen, mit den Gharrachai Kontakt aufzunehmen. Dieses Mal sind doppelt so viele Gegner anwesend wie oben genannt, und Blaufell stellt sich den Helden mit ihnen gemeinsam.

In jedem Fall gibt Blaufell auf, sobald seine LeP unter 15 sinken.

Blaufell	PA 8
INI 13+1W6	AW 7
LeP 38	TP 1W6+3 (Säbel)
GS 7	RS 3
AT 14	

Anmerkungen: Als erfahrener Schurke besitzt Blaufell, wie die Helden, Kampfsonderfertigkeiten. Er verfügt über die Kampfsonderfertigkeiten *Finte I* und *Wuchtschlag I* und sollte eines der beiden Manöver bei jeder AT einsetzen (siehe **Spielregeln** Seite 34/35). Außerdem hat er *Belastungsgewöhnung I*, sodass ihn seine Lederrüstung kaum behindert. Er hat nur 1 Punkt auf GS und INI eingebüßt (bereits in den Werten verrechnet).



Was Blaufell zu erzählen hat

Wenn die Helden Blaufell besiegt haben, ergibt er sich und wird ihnen berichten, was er weiß. Jeder Held kann zudem eine Probe auf *Einschüchtern* ablegen, um noch eine der zusätzlichen Informationen zu erhalten (diese sind jeweils mit einem Z gekennzeichnet).

- Blaufell wurde beauftragt, Chaos anzurichten und Unruhe in der der Heldentrutz zu stiften. Auf die Fragen der Helden nach seiner Beteiligung an den verschiedenen Aktionen, mit deren Vereitelung sie beschäftigt waren, wird Blaufell wahrheitsgemäß und nicht ohne Stolz antworten.
- Grimmward und Düsterschuppe halten sich an einem kleinen Wachturm in der Baronie Dergelquell auf. Die Helden können den Ort erreichen, wenn sie dem Dusterbach Richtung Westen folgen.
- Der Ork berichtet zudem, dass Graf Emmeran gerade in diesem Moment vom Drachenritter und dem Drachen entführt wurde. Grimmward plant, ihn zur Unterzeichnung von wichtigen Dokumenten zu bewegen und ihn danach umzubringen.
- Blaufell wurde von Düsterschuppe beauftragt. Der Lindwurm ist der Kopf hinter den Ereignissen. (Z)
- Düsterschuppe hat nicht nur Blaufell, sondern auch Grimmward beauftragt. Der Mensch soll als strahlender Held erscheinen, der wieder Ordnung in die Heldentrutz bringt, und Emmeran auf dem Grafenthron folgen. (Z)
- Düsterschuppe will im Hintergrund die Fäden spinnen und der eigentliche Herr der Heldentrutz sein. Er fürchtet sich aber vor den Soldaten des Grafen und möchte keine direkte Konfrontation. (Z)

Blaufells Schicksals

Mit dem Ende dieses Szenarios hat Blaufell seine Funktion in der Kampagne **Das Geheimnis des Drachenritters** erfüllt. Der Bösewicht hat die Helden eine ganze Weile durch all die bestandenen Abenteuer hindurch begleitet, und seine Niederlage ist für deine Spielrunde sicher etwas Besonderes. Darum kannst du dir Gedanken machen, dem ausgestoßenen Schwarzpelz in einer für die Spieler unvergesslichen Szene sein Schicksal ange-deihen zu lassen. Im Folgenden stellen wir dir einige Möglichkeiten vor.

- Du kannst als Spielleiter Blaufell zugestehen, dass er noch einen Dolch im Stiefel hat und diesen am Ende des Gespräches zieht, die Helden weiter angreift und solange kämpft, bis er stirbt. Diese Variante kann den Spielern eine grimmige Befriedigung und ein besonderes Erfolgserlebnis sein.

- Die Gharrachai sind auf die ganze Aktion aufmerksam geworden. Sie haben den Kampfplatz fast erreicht und einer ihrer Pfeile trifft Blaufell tödlich. In einer dramatischen, filmreifen Szene müssen die Helden vor den heranstürmenden Orks, die stark in der Überzahl sind, nun ihrerseits fliehen.
- Die Helden nehmen Blaufell mit und übergeben ihn Erlgard. Ihn erwartet, wie für Räuber und andere Schwerverbrecher üblich, der Strick. Diese Möglichkeit kannst du besonders einer Gruppe von rechtschaffenen Streibern für das Gute und die Ordnung offenhalten.
- Die Helden könnten sich natürlich auch dazu entschließen, Blaufell laufen zu lassen. Er wird die Region verlassen und nicht mehr zurückkehren, aus Angst vor Düsterschuppe und den Helden.

Der Unheilstifter ist besiegt!

Nachdem die Helden nun endlich nach langer Verfolgung den Ork Blaufell zur Strecke gebracht haben, erhält jeder **5 Abenteuerpunkte**. Der ausgestoßene Schwarzpelz wird nun kein weiteres Chaos in der Heldentrutz verbreiten. Nun gilt es, sich eilig auf die gefährliche Konfrontation mit Grimmward und Düsterschuppe vorzubereiten.



DÜSTERSCHUPPES FESTUNG



Handlungsort: Baronie Dergelquell, zwischen der Quelle des Dusterbachs und der Dustersichel

Besonderer Gegenstand: keiner



Die Helden haben durch die Gefangennahme und das Verhör von Blaufell herausgefunden, wo sich der Lindwurm aufhält. Es wird Zeit, dass Untier endlich zur Strecke zu bringen.

Durch die Abenteuer, welche die Helden durchstanden haben, sind die Pläne Düsterschuppes ins Wanken geraten, und er entsandte Blaufell, um einen Angriff der Gharrachai-Orks anzuzetteln, damit Grimmward als strahlender Held und Drachenritter Reichsend verteidigen kann. Zusätzlich nahm Düsterschuppe Graf Emmeran bei einem Jagdausflug gefangen, um ihn zu zwingen, einige Urkunden zu unterzeichnen, die den Drachenritter als seinen Erben legitimieren und gleichzeitig Emmerans eigene Nachkommen von der Erbfolge ausschließen. Anschließend solle der Graf sterben und damit seinen Thron für Grimmward räumen. Durch Blaufells Verhör haben die Helden nun von diesem Plan erfahren, und da der Graf wohl gerade in diesem Moment entführt wird, müssen die Helden schnell handeln und zu Düsterschuppes Festung reisen, Emmeran befreien und die Schurken zur Strecke bringen.

Die Zeit drängt

Bislang weigert sich der entführte Emmeran standhaft, die Forderungen des Lindwurms und seines Drachenritters zu erfüllen, aber angesichts der Gefahr, von einem leibhaftigen Drachen gefressen zu werden, mag seine Willenskraft irgendwann nicht mehr ausreichen – oder Düsterschuppes Geduldsfaden reißt und er frisst den trotzigem Grafen einfach.

Die Helden müssen also sofort handeln und könnten zu der Überzeugung gelangen, dass keine Zeit bleibt, Erlgard Bericht zu erstatten. Düsterschuppes Festung soll sich laut Blaufell in der Baronie Dergelquell befinden. Wenn man dem Fluss Dusterbach nach Nordwesten folgt, erreicht man einen hügeligen Landstrich, wo vor langer Zeit ein Wachturm gegen die Orkgefahr aus dem Finsterkamm errichtet wurde. Dieser Wachturm ist die „Festung“, die den Schurken als Versteck dient.

Wir kehren zu Erlgard zurück!

Sollten die Helden trotz der Dringlichkeit zu Erlgard zurückkehren, so wird sich die Hauptfrau anhören, was die Abenteurer durch Blaufell herausgefunden haben. Erlgard wird sie dann sofort zum Versteck des Drachenritters schicken und kann bestätigen, dass Graf Emmeran während eines Jagdausflugs entführt wurde. Die Grafschaft ist in Aufruhr, und Erlgard organisiert mit Vogt Tiro Gernbach von Reichsend die Verteidigung gegen die Gharrachai-Orks, die nun offenbar tatsächlich die Gunst der Stunde nutzen wollen, um einen Kriegszug gegen Reichsend zu führen. Aus diesem Grund kann Erlgard keinen ihrer Soldaten entbehren, aber sie vertraut voll und ganz auf die Helden. Als Hilfe kann sie für die Abenteurer jedoch zwei Heiltränke organisieren, die sie ihnen aushändigt.

Durch den Zeitverlust, den die Berichterstattung bei Erlgard nach sich zieht, werden die Helden Nachteile in Kauf nehmen müssen. Wenn sie Düsterschuppes Festung erreichen, hat Graf Emmeran zwar noch nicht aufgegeben und bislang keine Dokumente unterzeichnet, aber Düsterschuppe hat einen der Anführer der Gharrachai zu sich befohlen, um den Kriegszug der Orks gegen Reichsend zu planen. Der Ork-Anführer befindet sich bei Grimmward und wird sich am Kampf gegen die Helden beteiligen (siehe Seite 85).

Der Weg zu Düsterschuppes Festung

Das Versteck von Grimmward und Düsterschuppe ist ein alter Wachturm, der sich im Norden der Baronie Dergelquell befindet. Um dorthin zu gelangen, muss man dem Dusterbach bis zu seiner Quelle folgen, wo das Land hügeliger wird. Die Helden können den alten Wachturm von dort aus der Ferne sehen. Der Turm steht weit abseits jeglicher Ortschaften und wird schon lange nicht mehr benutzt. Wie viele Tage die Helden dorthin brauchen, hängt davon ab, wo genau sie Blaufell gestellt haben. Es sollten genug Zeit verstreichen, damit die Helden ausreichend regenerieren können, um mit ihren

maximalen Lebens- und Astralpunkten in den Kampf gegen Grimmward und Düsterschuppe zu ziehen.

Optional: Zufallsbegegnungen

Wenn du den Weg bis zu Düsterschuppe für die Helden noch ein wenig abwechslungsreicher und spannender gestalten willst, dann kannst du während der Reise zweimal mit 1W6 auf der nachfolgenden Zufallsbegegnungstabelle würfeln. Bedenke jedoch, dass die Helden noch einen harten Kampf gegen den Drachen vor sich haben. Es sollte nur zu weiteren Konflikten kommen,

wenn die Helden zwischenzeitlich Regenerationsphasen einlegen können oder über einen größeren Vorrat an Heiltränken verfügen.

Zufallseignisse

Ergebnis (1W6)	Ereignis
1	nichts passiert
2	Gharrachai-Orks; (Anzahl der Helden -1) Orks ziehen plündernd durch die Gegend. Entweder müssen die Helden sie bekämpfen, oder ein Held vertreibt sie mit einer Probe auf <i>Einschüchtern</i> -3. Die Werte der Orks findest du auf Seite 79.

3	Wölfe; Die Helden werden von (Anzahl der Helden) Wölfen angegriffen. Die Wölfe ziehen sich nach 3 Runden zurück. Die Werte der Wölfe findest du auf Seite 79.
4	zerstörter Bauernhof; Die Helden entdecken einen zerstörten Bauernhof, der durch Orks oder Räuber verwüstet wurde.
5	Leichnam; Die Helden entdecken den Leichnam eines toten Räubers. Er wurde von seinen Mitstreitern getötet und ausgeplündert.
6	Drachenschuppe; Die Helden finden eine einzelne Drachenschuppe, die Düsterschuppe bei einem seiner Ausflüge verloren hat.

Am Ziel: Düsterschuppens Festung

Die Helden haben endlich Düsterschuppens Festung erreicht. Der Drache ruht in der Regel auf dem Torhaus des Turms (siehe Seite 83), Grimmward befindet sich mit Emmeran im Obergeschoss (siehe Seite 83).

Die Ankunft der Helden bleibt nicht unbemerkt, wenn sie die Deckung der letzten Bäume in einer Entfernung von ca. 300 Schritt verlassen. Dennoch werden Grimmward und Düsterschuppe in all ihrer Arroganz nicht sofort angreifen, sondern die Helden lieber erst verspotten und ihre Macht demonstrieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht den Turm und den gewaltigen Drachen, der auf dem Torhaus am Turmeingang Platz genommen hat. Sein Schwanz bewegt sich wie der einer Katze hin und her, er scheint auf euch zu warten.

Auf einem hölzernen Wehgang um das obere Stockwerk des Turms seht ihr den alten Grimmward stehen. Er blickt euch entschlossen an und ruft euch etwas zu.

„Eines muss man euch lassen. Ihr habt Mut. Ihr seid zwar törricht, aber den Mut kann man euch nicht absprechen.“

Der alte Ritter grinst siegessicher – was nicht verwundert, hat er doch einen echten Drachen auf seiner Seite.

„Du Schurke! Die Götter werden dich bestrafen!“, hört ihr eine weitere Stimme aus dem Turmzimmer rufen. Das muss der gefangene Graf Emmeran sein, der Ork hat also die Wahrheit gesagt, der Drachenritter und sein Ungetüm haben den Grafen entführt!

Doch bevor ihr euch zum Kampf stellen könnt, vernehmt ihr noch eine dritte Stimme, eine laute, durchdringende Stimme – die keinem Menschen gehört. Die Worte hallen in euren Köpfen wider, ohne dass sie ausgesprochen wurden. Es ist die Stimme des Lindwurms.

„Ihr kleinen Wichte. Glaubt ihr wirklich, ihr könnt hierherkommen, den Grafen befreien und meine Pläne zunichtemachen? Ihr seid nichts! Heute ist euer Ende gekommen. Ihr seid für mich nicht mehr als eine Zwischenmahlzeit. Eure Bemühungen waren vergebens, die Heldenrutz wird sich meiner Herrschaft beugen. Ja, ich war es, der all das Chaos angerichtet hat. Ich war es, der Blaufell beauftragt hat und Grimmward auf den Thron setzen wird, damit er meine Pläne ausführen kann. Und nun werdet ihr sterben, ihr lästigen Schmeißfliegen.“

Der Drache brüllt auf, Feuer zischt zwischen seinen dolchgroßen Zähnen, sein Schwanz peitscht über den Boden. Er will es hier und jetzt zu Ende bringen.

Der Handlungsschauplatz

Der Kampf gegen Düsterschuppe wird einige Besonderheiten aufweisen. Zunächst wollen wir dir aber den Handlungsschauplatz vorstellen, denn es ist nicht ganz unwichtig zu wissen, welche Möglichkeiten die Helden und die Gegenseite in diesem Kampf haben.

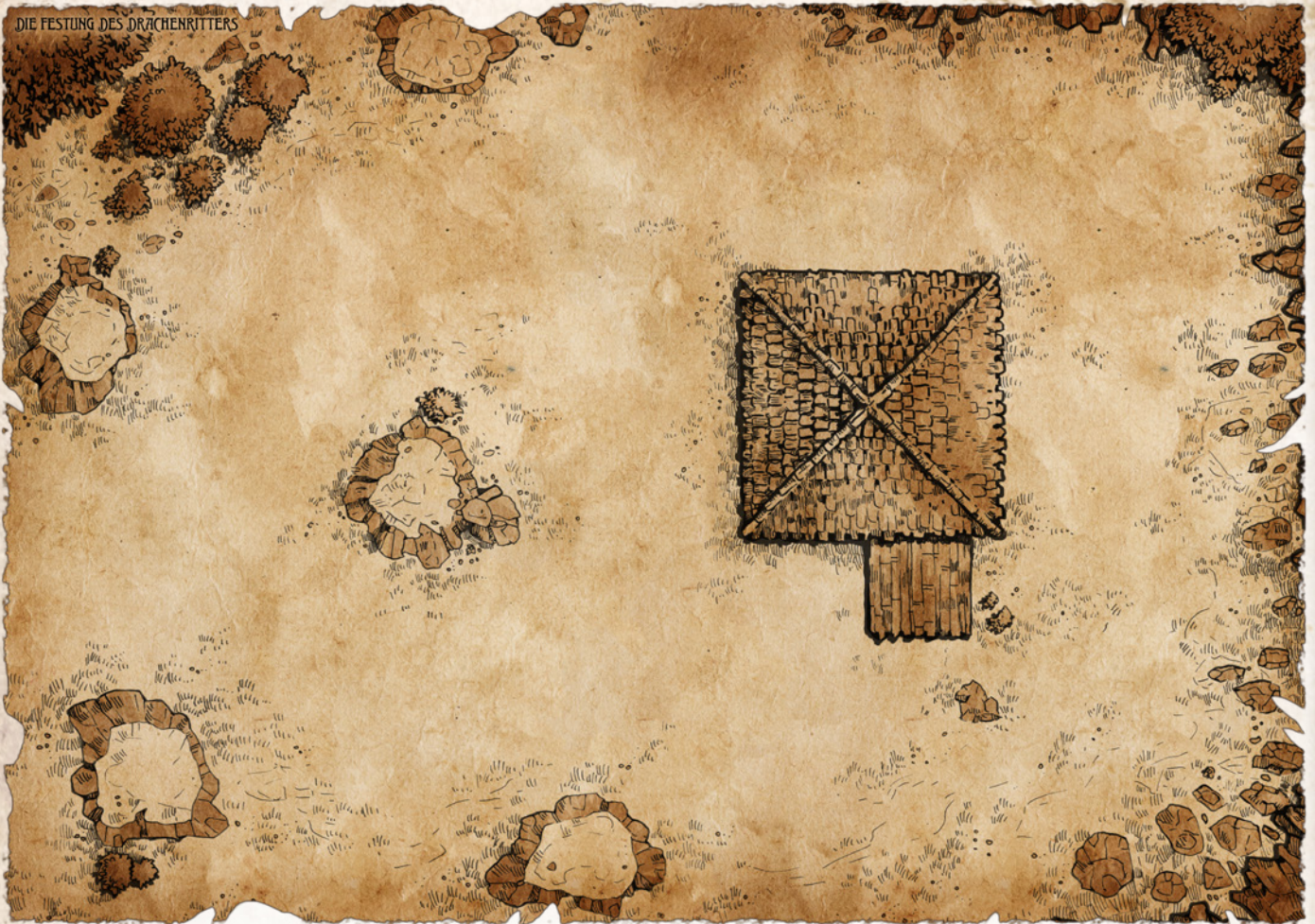
Die nähere Umgebung

Die Festung steht auf einer Anhöhe und wird auf zwei Seiten von einer steilen Felswand flankiert. Unmittelbar neben der Festung befinden sich eine Handvoll Felsen,

die ein wenig Deckung bieten. In der näheren Umgebung gibt es kaum größere Waldstücke, die ausreichend Deckung von einem Drachen bieten, sodass es fast unmöglich ist, sich dem Turm unbemerkt zu nähern (siehe Seite 84).

Die Festung

Im Grunde handelt es sich bei der Festung von Düsterschuppe nur um einen Wachturm. Da aber Grimmward voller Stolz diesen Wachturm als sein Domizil



betrachtet und gegenüber Blaufell von „der Festung, von der aus ich die Heldenruz erobere“ sprach, verwenden die Schurken untereinander für den Turm eben jenen hochtrabenden Begriff.

Der Wachturm ist schon vor langer Zeit von den Soldaten des Grafen verlassen worden. Er diente früher einmal dazu, aus der Ferne einfallende Orkhorden ausmachen zu können. Mit einem Signalpfeil sollten dann andere Turmbesetzungen in der Grafschaft die Nachricht von marodierenden Orks schnell aufnehmen und weiterleiten können.

Nachdem die Grafschaft durch viele Kriege in den letzten Jahrzehnten über immer weniger Soldaten verfügte, beschloss man, den Turm aufzugeben. Seitdem war der Wachturm ein Unterschlupf von Räubern oder Nachtlager für Durchreisende, bis Düsterschuppe den Turm entdeckte und für sich beanspruchte. Hierher brachte er Grimmward und Blaufell, um mit ihnen die Unterwerfung der Heldenruz planen zu können. Das Gebiet ist für Düsterschuppe gut geeignet, da es eine menschenleere Gegend ist und er sich hier aufhalten kann, ohne ein großes Risiko eingehen zu müssen, entdeckt zu werden.

Das Torhaus

Düsterschuppe nutzt diesen Anbau öfters, um sich auf dessen Dach niederzulassen und von hier mit Grimmward im Turm zu sprechen, da er selbst das Gebäude nicht betreten kann. Die Tür ins Innere des Erdgeschosses wurde vor langer Zeit von Plünderern mit Streitäxten eingeschlagen und aus den Angeln gerissen. Die

Überreste liegen seitdem direkt hinter der Türschwelle im Erdgeschoss.

Das Erdgeschoss

Das Erdgeschoss besitzt einen Eingang, der vom Torhaus überdacht wird. Früher wurden im Erdgeschoss Nahrungsmittel gelagert, doch diese sind schon längst verschimmelt, wurden von Ratten gefressen oder von Räubern entwendet. Aktuell befindet sich im Erdgeschoss, abgesehen von den Überresten der Eingangstür, nichts Bemerkenswerthes.

Eine steinerne Treppe führt an der linken Innenwand zum Zwischenstockwerk nach oben.

Das Zwischenstockwerk

Zwischen dem Erd- und Obergeschoss der Festung befindet sich ein Zwischenstockwerk. Früher wurde hier die Ausrüstung der Wachsoldaten gelagert. Noch immer stehen hier einige einfache Kisten herum, die meisten davon offen oder aufgebrochen. Wer genau sucht (eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe* -1) kann sogar noch 3 Bolzen finden, die zurückgelassen wurden und immer noch einsatzbereit sind. Das Zwischenstockwerk weist zwei gegenüberliegende Treppen auf. Die eine führt nach unten ins Erdgeschoss, die andere nach oben, ins Obergeschoss des Turms.

Das Obergeschoss

Das Dach des Turms überspannt ein steinernes Geschoss, das von einem hölzernen Wehgang umgeben ist (einer

sogenannten Hurde). Diese hat die Aufgabe, den hier stationierten Soldaten eine Gelegenheit zu Fernkampfangriffen zu geben, während sie selbst gut gegen solche geschützt sind.

Im Obergeschoss hat sich Grimmward ein kleines Versteck eingerichtet. Er bewahrt hier eine Wolldecke, Feuerstein & Stahl, Federkiel & Tinte, 10 Portionen Zunder in einem Zunderkästchen, seine Waffen (Morgenstern, Holzschild) und seine Kettenrüstung auf. Vor dem

Kampf hat er seine Waffen bereits in den Händen bzw. seine Rüstung angelegt. Eventuell befindet sich unter der Ausrüstung des Drachenritters noch eine geladene Leichte Armbrust (siehe Seite 53). In einer Ecke des Raumes hat Grimmward sich ein Nachtlager aus einigen Wolldecken hergerichtet. Die einzigen echten Möbelstücke sind ein Tisch und ein Stuhl.

Mit zwei Eisenketten hat Grimmward seinen Halbbruder Emmeran an einer steinernen Wand angekettet.

Der Kampf gegen die Schurken

Wenn die Helden nicht ausdrücklich vorsichtig waren, dann haben Grimmward und Düsterschuppe sie schon aus der Ferne bemerkt. Die Arroganz des Drachen ist so groß, dass er die Helden nicht sofort angreift. Er fühlt sich zum einen überlegen, zum anderen ist sein Hass auf die Helden, die immer wieder seine Pläne gestört haben, so groß, dass er ihnen von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen will, um die Angst in ihren Augen lesen zu können.

Verschiedene Kampftaktiken

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, kommen Spieler auf kreative Ideen, um Probleme zu lösen. Es kann durchaus sein, dass sie keinen direkten Kampf gegen den Drachen wagen wollen, sondern lieber einen anderen Lösungsweg wählen. Hier sind einige Beispiele dafür, was sie in Erwägung ziehen könnten und wie die Schurken darauf reagieren.

- Die Helden können versuchen, den Drachen oder Grimmward mit einer Fernkampf-Waffe aus der Ferne zu beschießen. Unglücklicherweise ist die nächste größere Ansammlung von Bäumen, hinter denen man ausreichend Deckung suchen kann, ca. 300 Schritt entfernt. Die Helden müssen also ihre Deckung auf jeden Fall verlassen, um ihre Feinde beschießen zu können. Falls dies geschieht, wird Düsterschuppe zunächst einfach wegfliegen und die Distanz vergrößern, sodass er nicht getroffen werden kann. Er kommt dann wieder näher, wenn die Helden sich dem Turm nähern oder keine Munition mehr haben.

Grimmward wird sich hinter der Deckung der Hurde um den Turm verstecken, sodass er nicht getroffen werden kann.

- Die Helden können auf die Idee kommen, sich heimlich zum Turm zu schleichen, vielleicht gar unsichtbar mittels Unsichtbarkeitselixier oder VISIBILI. Eine Probe auf *Verbergen* -5 wäre dazu notwendig (ohne die Hilfsmittel für Unsichtbarkeit). Selbst unsichtbare Helden könnten von Düsterschuppens guten Sinnen bemerkt werden.

Würfele mit 1W6. Bei 1-3 bemerkt Düsterschuppe einen unsichtbaren Helden, wenn dieser bis auf 20 Schritt an den Turm herangekommen ist, und speit Feuer in dessen Richtung.



Die Kampf­taktik der Gegner

An dieser Stelle wollen wir dir die wahrscheinlichste Taktik der Schurken vorstellen. Sie werden diese Taktik anwenden, sofern die Helden eine halbwegs direkte Konfrontation anstreben. Auf davon abweichende Handlungen der Helden werden die Schurken entsprechend anders reagieren. Du als Meister entscheidest schlussendlich, wie die Gegner sich verhalten.

Grimmwards Taktik

Der Drachenritter vertraut bei dem Kampf ganz auf Düsterschuppe. Dennoch wird Grimmward nicht völlig tatenlos zuschauen, sondern sich vom Obergeschoss nach unten begeben und Seite an Seite mit dem Lindwurm kämpfen.



- Je nach Anzahl der Helden wird Grimmward unterschiedlich lange nach unten brauchen. Bei 2 Helden benötigt er 8 Runden, bei 3 Helden 6 Runden und bei 4 Helden nur 4 Runden.
- Am liebsten greift Grimmward die beiden Zauberer unter den Helden an, den Magier und die Elfe. Sollten diese besiegt sein, oder stehen sie nicht zur Wahl, so wird er die Kriegerin angreifen, um seinen kleinen Vorteil gegen Schildkämpfer auszuspielen: Kettenwaffen wie Grimmwards Morgenstern können den PA-Bonus von Schilden ignorieren (siehe **Spielregeln** Seite 27). Nur wenn es keine weitere Option gibt, wird er sich dem Zwerg zuwenden. In allen Fällen setzt Grimmward bei seinen Attacken immer den *Wuchtschlag I* ein.
- Sollten alle vier Helden den Turm erreichen, dann hat Grimmward noch eine Leichte Armbrust geladen und wird zu Kampfbeginn auf die Helden schießen. Sein Schuss wird sich gegen den Magier richten, insbesondere dann, wenn er zu Beginn des Kampfes einen Zauber einsetzt. Nach dem Schuss lässt er die Waffe fallen und rennt, wie geschildert, die Treppen hinab.
- Je nach Anzahl der Helden verfügt der Drachenritter über eine bestimmte Menge an Schicksalspunkten. Bei 2/3/4 Helden kann er 1/2/3 Schicksalspunkte nach den üblichen Regeln einsetzen. Er wird sie vor allem dazu verwenden, misslungene Proben auf PA zu wiederholen.

Düsterschuppens Taktik

Düsterschuppe ist sich seines Sieges so sicher, dass er die Helden nahe an sich herankommen lässt und erst mit ihnen sprechen will. Er will ihnen Angst machen und sich daran laben, bevor er sie tötet und frisst.



- Sofern er nicht durch einen *Besonderen Gegenstand* (siehe Seite 89) dazu gezwungen ist am Boden zu kämpfen, wird Düsterschuppe dies nicht tun, sondern die Helden zunächst immer nur fliegend angreifen. Wenn er keinen Feuerstrahl mehr speien

kann, dann wird er landen und am Boden in den Nahkampf gehen.

- Bei seinen Angriffen konzentriert er sich nicht auf einen bestimmten Helden. Er wird jene Helden angreifen, die zuletzt die meisten SP gegen ihn verursacht haben. Er greift zudem bevorzugt mit dem Schwanz die Elfe und den Magier an, mit den Klauen und dem Biss den Zwerg und die Kriegerin.
- Düsterschuppe wird, solange es möglich ist, Feuerstrahlen speien. Dies kann er jede 2. Runde tun.
- Sollten die Helden sich in den Turm zurückziehen, so wird versuchen, ihn zu zerstören (siehe Seite 86).

Optional: Die Taktik des Gharrachai-Anführers

Sollten die Helden zu lange gezögert haben (siehe Seite 81), so befindet sich neben Grimmward und Düsterschuppe auch noch ein Gharrachai-Orkanführer im Turm, der von dem Drachen Instruktionen entgegennimmt.



- Der Ork befindet sich direkt bei Grimmward. Er wird mit ihm gemeinsam die Treppe hinunterrennen und zur gleichen Zeit unten ankommen. Je nach Anzahl der Helden benötigt er dafür unterschiedlich viele Runden. Die Anzahl entspricht derselben Zahl, die Grimmward dafür braucht (siehe links).
- Von den Helden greift er am liebsten die Kriegerin, danach den Zwerg, anschließend die Elfe und am Schluss den Magier an.

Spezielle Kampfsituation

Der Kampf weist einige spezielle Begebenheiten auf. Nicht nur, dass Düsterschuppe die Möglichkeit hat, zu fliegen und Feuer zu speien, die Helden können zudem die Umgebung zu ihrem Vorteil nutzen. Deshalb wollen wir an dieser Stelle auf diese speziellen Kampfsituationen eingehen.

Kampf bei den Felsen

In der Nähe der Festung befinden sich einige Felsen. Diese Felsen können die Helden nutzen, um sich besser vor den Angriffen von Düsterschuppe zu verteidigen. Mit einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* kann man auf einen der Felsen springen und befindet sich gegenüber Düsterschuppe dann in einer besseren Position. Der Held bekommt einen Bonus von +1 auf AT und +1 auf VW. Für die Probe muss keine Aktion eingesetzt werden, aber der Held muss sich direkt neben dem Felsen befinden. Das Herunterspringen kostet ebenfalls keine Aktion, muss aber durch eine Bewegung von mindestens 1 Schritt weg vom Felsen eingeleitet werden.





Es gibt noch eine weitere Option: Ein Held, der hinter einem Felsen Schutz sucht, kann zwar von Düsterschuppe angegriffen werden, jedoch sinken für die Angriffe gegen einen Helden in dieser Deckung die AT und FK des Drachen um -2. Ausnahme ist eine AT mit dem Schwanz, diese ist nicht erschwert, da der Lindwurm um den Fels herum schlagen kann.

Kampf auf dem Torhaus



Um auf das Dach des Torhauses zu klettern, muss der Held sich neben dem Gebäude befinden und eine Probe auf *Klettern* ablegen. Gelingt die Probe, so befindet sich der Held auf Augenhöhe von Düsterschuppe, wenn dieser im Nahkampf auf am Boden kämpft, in einer vorteilhaften Position. Der Held bekommt einen Bonus von +2 auf AT und +2 auf VW. Bei einer misslungenen Probe stürzt der Held 2 Schritt in die Tiefe und erleidet 2W6 SP, die wie üblich durch eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* um 6 Punkte verringert werden können. Gleich, ob die Probe auf *Klettern* ge- oder misslungen ist, kostet sie den Helden 1 Aktion. Um herunterzuklettern, muss ebenfalls 1 Aktion aufgewandt werden, aber es ist keine Probe dafür notwendig.

Kampf in der Festung

Es besteht die Möglichkeit, dass die Helden sich in die Festung zurückziehen, um sich vor Düsterschuppe zu schützen. In der Festung gelten ebenfalls besondere Kampfsituationen.

- Düsterschuppe kann die Festung nicht betreten.
- Ein Held kann sich an der Tür positionieren und Düsterschuppe angreifen. Es ist kein Platz für weitere Helden, um ebenfalls dort im Nahkampf den Drachen anzugreifen. Fernkämpfer können von weiter hinten auf Düsterschuppe schießen, aber er gilt dabei nur als mittelgroßes Ziel (keine +8 Punkte Erleichterung wegen seiner Größe), und falls er gegen einen Helden am Eingang kämpft, dann zählt der Modifikator für einen Schuss in einen Zweikampf hinein (Erschwernis von -2).
- Düsterschuppe wird zu Beginn versuchen, das Innere des Turms mit einem Feuerstrahl zu überfluten (sofern er noch Feuerstrahlen einsetzen kann). Er kann mit seinem Feuerstrahl von außen das Innere des Erd- oder des Obergeschosses angreifen. Um das Obergeschoss mit Flammen zu fluten, muss

Düsterschuppe fliegen oder auf dem Torhaus stehen. Beim Erdgeschoss muss er sich am Boden befinden. Helden, die sich in dem jeweiligen Bereich aufhalten, müssen eine Probe auf Ausweichen erschwert um -4 oder eine PA mit der Kampftechnik Schilde bestehen, ansonsten erleiden sie wegen der sich verteilenden Flammen 1W6+3 TP. Im Zwischenstockwerk ist man von den Flammen sicher.

- Bleiben die Helden im Turm, beginnt Düsterschuppe, diesen zu zerstören. Er benötigt pro Stockwerk 20 Runden, beginnt mit dem Obergeschoss und arbeitet sich nach unten durch. Befindet sich ein Held am Ende der Runden in dem Geschoss, wenn es zerstört wird, erleidet er 2W6+8 TP durch herunterfallende Trümmer und befindet sich danach automatisch im jeweils darunter liegenden Stockwerk (oder außerhalb des Turms, wenn Düsterschuppe auch das Erdgeschoss dem Erdboden gleichgemacht hat). Ist das Obergeschoss zerstört, kann der Drache auch das Zwischenstockwerk mit seinem Flammenstrahl fluten.
- Graf Emmeran wird den Einsturz des Turms verletzt überleben, aber während des Kampfes wird keiner der Schurken darauf achten, was mit ihm passiert.

Rettung des Grafen

Graf Emmeran wird im oberen Stockwerk gefangen gehalten. Grimmward hat ihn dort mit zwei schweren Eisenketten an die Wand gekettet. Den Schlüssel für die Ketten trägt Grimmward bei sich. Sollten die Helden versuchen, die Ketten ohne den Schlüssel zu lösen, so steht jedem Helden eine Probe auf *Kraftakt* -5 zu, um die Ketten aus der Wand zu reißen, oder eine Probe auf *Schlösser knacken* -2. Jede Probe dauert 4 Aktionen.



Nimm den Plan **Die Festung des Drachenritters** zur Hand und platziere darauf die Kreaturenmarker des Lindwurms, Grimmwards (und eventuell eines Orks) und die Heldenmarker.

Grimmward	AW 6	
INI 14+1W6	TP 1W6+6	
LeP 36	(Morgenstern und Holzschild)	
GS 8	/ 1W6+6 (Leichte Armbrust)	
AT 14		
PA 10		
FK 14	RS 4	

Anmerkungen: Als erfahrener Schurke besitzt Grimmward, wie die Helden, Kampfsonderfertigkeiten. Er verfügt über die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag I* und sollte diese bei jeder AT einsetzen (siehe **Spielregeln** Seite 36). Außerdem verfügt er über *Belastungsgewöhnung II*, sodass ihn seine Kettenrüstung nicht behindert.

Je nach Anzahl der Helden stehen Grimmward eine unterschiedliche Anzahl an Schips zur Verfügung. Bei 2/3/4 Helden verfügt er über 1/2/3 Schips.

Gharrachai-	PA 8
Anführer	AW 6
INI 14+1W6	TP 1W6+3
LeP 38	(Keule) / 1W6+4
GS 8	(Kurbogen)
AT 14	RS 0



Das Ende von Grimmward

Grimmward weiß, dass ihn der Henker erwartet, wenn die Helden ihn gefangen nehmen. Sein wichtigstes Ziel ist sein eigenes Überleben. Er wird an Düsterschuppens Seite kämpfen, da er damit rechnet, zusammen mit dem Drachen die Helden zu besiegen. Sollte Düsterschuppe sterben, wird sich Grimmward ergeben. Gleiches könnte passieren, wenn er unter dem Bann des Amuletts der Hexen (siehe Seite 90) steht und der Magier ihn dazu zwingt, seine Waffen abzulegen.

Sollten die Helden den Drachenritter gefangen nehmen, so wird Grimmward versuchen, zu einem späteren Zeitpunkt zu entkommen – hingerichtet werden will er nicht. Du kannst Grimmward dann zu einem wiederkehrenden Bösewicht in deinen eigenen Abenteuern machen, der Rache an den Helden nehmen will.

Das Ende von Düsterschuppe

Düsterschuppe wird gegen die Helden bis zum bitteren Ende kämpfen. Der Lindwurm wird nicht aufgeben, selbst wenn es schlecht für ihn aussieht. Er hasst die Helden, die wieder und wieder seine Pläne zunichtegemacht haben.

Düsterschuppens Drachenhort

Die meisten aventurischen Drachen legen einen Hort an, in welchem sie Reichtümer ansammeln. Edelsteine, Gold und magische Artefakte sind selbst für Lindwürmer begehrenswert. Auch Düsterschuppe hat einen kleinen Drachenhort angelegt. Dieser befindet sich in einer Höhle am Fuße des Finsterkamms. Vermutlich werden die Helden keine Möglichkeit haben, in Erfahrung zu bringen, wo sich Düsterschuppens Drachenhort befindet, aber sollten sie es irgendwie schaffen, diese Information zu erhalten und den Hort aufsuchen, können sie sich über Gold, Silber und Edelsteine im Wert von 150 Dukaten pro Held freuen.



Düsterschuppe

INI 16+1W6

LeP 300*

GS 9 / 16 (am Boden / in der Luft)

AT 5+2 pro Held (Biss, Klaue, Schwanz)

FK 5+2 pro Held (Feuerstrahl, Reichweite 20 Schritt)

AW 6

TP 2W6+7 (Biss) / 1W6+6 (Klaue) / 1W6+4 (Schwanz)
/ 2W6+6 (Feuerstrahl)

RS 5



Anmerkungen: Ein Lindwurm kann pro Runde entweder 1 Biss- und 1 Klauen-Angriff oder 1 Feuerstrahl-, 1 Klauen- und 1 Schwanz-Angriff ausführen. Es können maximal 2 Angriffe gegen dasselbe Ziel gerichtet sein.

Der Feuerstrahl wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, das ausgewählte Ziel kann den Strahl mit einer PA mit der Kampftechnik *Schilde* parieren oder ausweichen. Der Feuerstrahl richtet 2W6+6 TP an und hat eine Reichweite von 20 Schritt, allerdings kann der Feuerstrahl nur jede zweite Runde eingesetzt werden. Der Lindwurm kann den Strahl bis zu 7x am Tag einsetzen, danach muss er auf seine übrigen Angriffsmöglichkeiten setzen.

Der Lindwurm fliegt im Normalfall und hält einen Abstand von 20 Schritt zu den Helden. Solange er fliegt, kann er nicht im Nahkampf angegriffen werden, falls er sich zu Beginn einer Runde nicht dazu entscheidet, selbst Nahkampfangriffe auszuführen. Sollte er sich dazu entscheiden, so sind AT und PA gegen ihn möglich, aber um jeweils -2 erschwert. Starten und landen kann der Lindwurm mit der regulären *Bewegung* (also in der Regel einmal pro Runde, ohne eine Aktion zu verbrauchen, siehe **Spielregeln** Seite 22).

Da der Lindwurm ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit der Kampftechnik *Schilde* parieren oder ihnen ausweichen.

Durch Feuer (z. B. einen IGNIFAXIUS) kann der Lindwurm nicht verletzt werden. Er ist dagegen immun und erleidet keinen Schaden.

Wenn ein Held einen Lindwurm im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *riesiges Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +8 auf die FK-Probe bedeutet. Solange der Lindwurm fliegt, erleiden Fernkampfangriffe gegen ihn einen Modifikator von -4, befindet er sich im Kampfgetümmel (also im Nahkampf, gleich ob fliegend oder auf dem Boden) mit mindestens einem Helden, kommt ein weiterer Modifikator von -2 hinzu.

*) Der Lindwurm, dem die Helden gegenüberstehen, ist während seiner Reise von einigen anderen Drachen angegriffen und verletzt worden, sodass er nicht mehr über seine vollen 300 LeP verfügt. Er besitzt aktuell noch (Anzahl der Helden) x 60 LeP.

Das Ende aller Dinge ...

Die Helden haben sich am Ende des Abenteuers ihre Belohnung in Form von **15 Abenteurerpunkten** redlich verdient.

Sie haben nicht nur den Grafen der Heldentrutz, sondern die ganze Grafschaft vor der Tyrannei eines Lindwurms gerettet, was ihnen einen großen Fürsprecher einbringt, der ihnen nicht nur Dank, sondern sogar sein Leben und seinen Thron schuldet. Seine Dankbarkeit bringt er mit einer Belohnung von 50 Dukaten für jeden Helden zum Ausdruck.

Einen Drachen zu erschlagen zählt in Aventurien als große Heldentat, und wenn die Abenteurer zu Erlgard und Tiro zurückkehren, werden sie bestaunt und bewundert.

Vogt Tiro Gernbach von Reichsend wird zum ersten Mal wirklich lobende Worte an die Helden richten, die Menschen in Düsterode, in Reichsend und jeder anderen Ortschaft in der Grafschaft werden die Helden feiern und sich voller Bewunderung ihre Geschichte anhören wollen.

Auch über eine Nachricht zum Sieg über Blaufell wird Gardehauptidefrau Erlgard hocherfreut sein und jedem Helden ein Kopfgeld von 5 Dukaten zahlen, unabhängig davon, ob sie Blaufell getötet, gefangengenommen oder aus der Grafschaft verjagt haben.

... oder doch nicht?

Mit dem Sieg über Düsterschuppe müssen die Abenteurer der Helden in der Grafschaft Heldentrutz nicht enden. Bei einem Rollenspiel ist das Ende eines Abenteuers nur der Anfang eines neuen.

Vielleicht hat Grimmward ja überlebt und sinnt auf Rache. Graf Emmeran könnte die Helden beauftragen, seinen Bastardbruder zu suchen und ihn endlich zur Strecke zu bringen. Daraus können sich wieder ganz neue Abenteuer ergeben. Oder die Orks, die zwar nicht mehr durch Blaufell und Düsterschuppe aufgewiegelt werden, beginnen dennoch einen Angriff auf Reichsend, und zusammen mit Erlgard müssen die Helden die Stadtverteidigung übernehmen.

Wie du siehst, bestehen unzählige Möglichkeiten für weitere Abenteuer. Ihr könnt zusammen die Helden dieser Box weiterspielen, aber vielleicht interessiert es euch auch, was es sonst noch für Möglichkeiten bei **Das Schwarze Auge** gibt. Schau einfach in das Heft **Die Grafschaft Heldentrutz** auf Seite 36. Dort findest du jede Menge weitere Anregungen.



ANHANG

Besondere Gegenstände der Kampagne

Das Aktivieren eines *Besonderen Gegenstands* kostet üblicherweise keine Aktion. Der Held kann spontan festlegen, wann der *Besondere Gegenstand* aktiviert wird.

Die Pfeile der Dryade

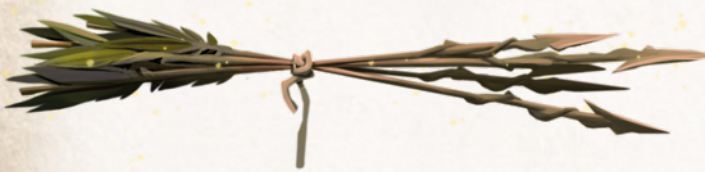
Fünf Pfeile, die durch Magie von einer Dryade aus einer lebendigen Pflanze erschaffen wurden. Die Pfeile weisen die Macht des Humus auf und können Gegner mit Ranken umschließen und behindern.

Wirkung: Angriffe mit den Pfeilen erhalten einen Bonus von +2 auf die TP. Sollte mindestens 1 SP angerichtet werden, entstehen Pflanzenranken, die das getroffene Ziel behindern. Es verliert für die Wirkungsdauer 2 Punkte auf AT, FK und VW. Wird das Ziel innerhalb der Wirkungsdauer erneut von einem Dryadenpfeil getroffen, verlängert sich die Wirkungsdauer um 2 weitere Runden. Die Pfeile benötigen keine zusätzliche Aktion, um abgeschossen zu werden, dies kann automatisch mit der letzten Aktion der Ladezeit oder des Zielens geschehen. Die Pfeile der Dryade können nur von einem Elfenbogen oder einem Kurzbogen abgeschossen werden.

Befindet sich das Ziel am Boden, wird es durch die Ranken dazu gezwungen, am Boden zu bleiben. Ein Lindwurm kann dann bis zum Ende der Wirkung nicht mehr fliegen. Beim Fliegen hindern die Ranken weniger. Zwar sinken die oben genannten Werte, aber das Ziel wird nicht zur Landung gezwungen.

Dauer: bis zum Ende der nächsten Runde

Held: Elfe Valariel



Die Armschiene des Zwergenherrschers

Eine auf zwergische Maße angepasste Armschiene aus bestem Stahl, die mit zwergischen Ornamenten verziert wurde. Sie soll einst zu Ehren des Zwergengottes und Drachenfeindes Angrosch angefertigt worden sein.

Wirkung: Das Aktivieren der Armschiene kostet keine Aktion. Der Held kann spontan festlegen, wann sie aktiviert wird. Durch die Armschiene des Zwergenherrschers verliert ein Lindwurm, der sich maximal 20 Schritt weit entfernt befinden darf, bis zum Ende der nächsten Runde seine Fähigkeit zu fliegen und muss sofort landen. Direkt nach der Aktivierung der Armschiene gilt der Lindwurm als nicht mehr fliegend.

Der Träger der Armschiene erhält zudem für 3 Runden einen Bonus von +3 auf MU und von +2 auf KK. Beachte, dass sich dadurch seine AT und seine TP verbessern können.

Beide Wirkungen lassen sich nur gemeinsam und nur ein einziges Mal aktivieren.

Dauer: 3 Runden

Held: Zwerg Romoxosch



Der Schild der Drachentöterin

Ein alter Holzschild mit einem stilisierten Drachen als Wappentier. Trotz der vielen Kerben ist der Schild stabil und völlig immun gegen Feuer.

Wirkung: Das Aktivieren des Schildes der Drachentöterin kostet keine Aktion. Die Heldin kann spontan festlegen, wann der Schild aktiviert wird. Wenn er aktiviert wird, lenkt der Schild die Aufmerksamkeit von Lindwürmern auf die Trägerin des Schildes. Der Lindwurm wird solange seinen Feuerstrahl auf die Trägerin richten, bis er nicht mehr in der Lage ist, an diesem Tag Feuerstrahlen zu speien. Kann er keinen Feuerstrahl mehr speien, greift er für den Rest der Wirkungsdauer die Trägerin mit Biss-Attacken an.

Die Trägerin erhält während der Wirkungsdauer einen PA-Bonus von +4 mit dem Schild auf ihre Parade mit der Kampftechnik *Schilde*.

Setzt die Trägerin während der Wirkungsdauer die Kampfsonderfertigkeit *Finte* ein, so findet sie eine Lücke zwischen den Schuppen des Lindwurms und der Angriff kann den RS des Drachen ignorieren.

Die Trägerin des Schildes erhält zudem für die gleiche Wirkungsdauer einen Bonus von +3 auf MU. Beachte, dass sich dadurch ihre AT verbessern kann.

Alle genannten Wirkungen lassen sich nur gemeinsam und nur ein einziges Mal aktivieren.

Dauer: 5 Runden

Held: Kriegerin Leomara





Das Amulett der Hexen

Ein wunderschönes Amulett, vermutlich aus hochelfischer Fertigung. Das Amulett weist einen eingefassten dunkelblauen Opal in der Mitte auf.

Wirkung: Das Aktivieren des Amuletts kostet keine Aktion, der Held kann spontan festlegen, wann das Amulett aktiviert wird. Es verfügt über unterschiedliche Wirkungsmöglichkeiten.

1) Durch das Amulett kann die elementare Wirkung eines Zaubers in das Gegenelement verkehrt werden. Im Falle des IGNIFAXIUS kann der Magier nun einen Wasserstrahl einsetzen, der regeltechnisch wie der Flammenstrahl funktioniert. Ein entsprechenden Zauber muss der Held ganz regulär anwenden und auch die entsprechende Anzahl an Aktionen aufwenden.

• Diese Wirkung des Amuletts ist im Endkampf gegen Düsterschuppe nützlich, da der Lindwurm durch Feuer keinen Schaden erleidet.

2) Mit dem Amulett kann man auch einen menschlichen Gegner kurzfristig beherrschen. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 4 Schritt und kostet den Magier 8 AsP pro Einsatz. Beim Einsatz dieser Fähigkeit muss dann mit 1W6 gewürfelt werden.

Bei 1 und 2 geschieht nichts (allerdings muss der Magier nur 4 statt 8 AsP zahlen und eine der 5 Wirkungen ist verbraucht), bei 3 und 4 wird das Ziel bis zum Ende

der nächsten Runde beherrscht, bei 5 und 6 wird er sogar für die nächsten 4 Runden beherrscht. Für die Beherrschung muss der Held keine Aktionen aufwenden, er kann seine reguläre Aktion also auch benutzen, um gleichzeitig noch anzugreifen oder einen Zauber einzusetzen.

3) Zudem enthält das Amulett einen Kraftspeicher. Dies bedeutet, dass der Magier auf zusätzlich 12 AsP zurückgreifen kann, die er nach Belieben verwenden kann, bis sie verbraucht wurden. Er muss dazu das Amulett berühren. Er kann den Kraftspeicher auch mit seinem eigenen Vorrat kombinieren. Benötigt ein Zauber beispielsweise 8 AsP, so kann er selbst 3 AsP beisteuern und 5 AsP des Kraftspeichers verwenden. Die Verteilung der Kosten kann er nach dem Wirken des Zaubers festlegen.

Dauer: siehe oben; Wirkung 1 und 2 können zusammen 5x eingesetzt werden, der Kraftspeicher bleibt solange erhalten, bis er verbraucht wurde

Held: Magier Hesindian

•• Diese Wirkung des Amuletts wirkt nur auf Menschen und zudem nur auf einen zur selben Zeit. Während die Wirkung anhält, trifft der Magier alle Entscheidungen für den Beherrschten und würfelt auch seine Proben. Allerdings kann man dem Opfer damit nicht befehlen, sich selbst zu schaden (wohl jedoch, sich gegen Angriffe nicht zu verteidigen). Als sinnvollstes Ziel bietet sich der Drachenritter Grimmward im Endkampf gegen Düsterschuppe an. Wird Düsterschuppe durch Grimmward verletzt und erleidet SP, so greift er Grimmward mit seiner Klauen-AT bis zum Ende der nächsten Runde an.

Personen der Kampagne

Die folgenden Personen agieren über alle Abenteuer hinweg. Im Laufe der Abenteuer um **Das Geheimnis des Drachenritters** können die Helden Bekanntschaft mit der Hexe Gwynna und Graf Emmeran machen. Ihre Personenbeschreibungen findest du in **Die Grafschaft Heldentrutz** auf Seite 27.



Erlgard Hohenwald, Hauptfrau der gräflichen Garde



Kurzcharakteristik: 32 Jahre, hochgewachsen, schulterlange braune Haare, hageres Gesicht, oft ein verschmitztes Lächeln auf den Lippen tragend, bei Bedarf aber auch streng, fordernd und autoritär, kompetente Hauptfrau der gräflichen Garde

Funktion: Erlgard ist die wichtigste Ansprechpartnerin der Helden. Sie kann wichtige Informationen an höher gestellte

Personen weiterleiten oder ein gutes Wort für die Helden einlegen, ist frei genug, selbst aktiv ins Geschehen einzugreifen, und vom sozialen Stand her nah genug an der Heldengruppe, um plausibel mit ihr zu reden. Oft fungiert Erlgard als Auftraggeberin, kann aber notfalls auch einmal als Rettung in letzter Not (wenn sie mit ihren Soldaten unverhofft am Ort des Geschehens eintrifft), als moralische Instanz (wenn sie den Helden einen Diebstahl oder Mord ausredet) oder als kluge Ratgeberin (wenn die Helden auf dem Holzweg sind und sie einen Gedanken in den Raum wirft, der die Helden zurück auf die richtige Spur führen kann) auftreten. Erlgard mag die Heldengruppe, und ihr Hang zu pragmatischen Lösungen sorgt dafür, dass sie ihre Dienste gern in Anspruch nimmt. Insgeheim würde Erlgard die Gruppe nur zu gerne öfter begleiten und sich mit ihnen durch einen Räuberunterschlupf kämpfen, aber ihre Verpflichtungen halten sie davon ab.

Hintergrund: Die junge Erlgard diente schon mit 17 Jahren als Soldatin in der gräflichen Garde. Da ihre Eltern bereits in Erlgards Jugend verstarben, war sie schon früh auf sich allein gestellt. Sie sah im Gardedienst die beste Gelegenheit, Schutz zu finden, hat sich seitdem aber mit viel Einsatz, Mut, Fleiß und Klugheit zu Recht den Posten der Hauptfrau erarbeitet. Man könnte denken, dass ihr Privatleben darunter erheblich gelitten hat, hat sie doch für amouröse Abenteuer nur selten Zeit, und ihr Hauptinteresse gilt der Aufgabe, die Grafschaft Heldentrutz zu schützen. Wenn man aber die Leidenschaft beobachtet, mit der sie für ihre Untergebenen eintritt, dann wird einem klar, dass die Garde Erlgards Familie ist.

Darstellung: Erlgard ist eine kompetente Anführerin, die von den meisten Soldaten trotz ihres relativ jungen Alters respektiert wird. Sie achtet auf ihre Untergebenen und versucht, deren Leben und Gesundheit so gut es geht zu schonen.

Die Gardehauptidee ist keine dumme Amtsträgerin, welche die Helden nur behindert, sondern eine echte Hilfe für sie, durch die du positiv auf das Geschehen einwirken kannst. Umso wichtiger ist es aber, das nur im absoluten Notfall zu tun. Wenn Erlgard mit ihren Soldaten am Ende eines jeden Abenteuers auftaucht, um die Helden aus einem sinnlos angefangenen Kampf zu retten, verlieren zukünftige Abenteuer schnell an Reiz für deine Spieler. Wenn Erlgard auf jedes Rätsel sofort die richtige Lösung präsentiert, werden deine Spieler nicht mehr selbst nachdenken wollen. Und wenn Erlgard ohnehin alles besser kann als alle Helden zusammen, wird sich deine Gruppe fragen, warum Erlgard nicht einfach loszieht und alle Probleme von Anfang an selbst löst.

Schicksal: Erlgard wird die ersten Abenteuer der Helden vermutlich allesamt überleben und eine wichtige Stütze für die Helden im nördlichen Weiden bleiben. Es kann natürlich sein, dass die Situation oder die Dramaturgie eines von dir erdachten Abenteuers ihren Tod als unweigerlich erscheinen lässt. In diesem Fall kannst du Erlgard sterben lassen, was je nach Bindung aus vorangegangenen Abenteuern ein durchaus emotionaler Moment am Spieltisch sein kann. Danach brauchst du eventuell einen Nachfolger, den kannst du dir aber vollkommen frei selbst ausdenken.

Erlgard	PA 8	
INI 13+1W6	AW 6	
LeP 36	TP 1W6+4	
GS 7	(Langschwert)	
AT 14	RS 4	

Tiro Gernbach von Reichsend, gräflicher Vogt

Kurzcharakteristik: 48 Jahre, braune Haare, erste lichte Stellen auf dem Kopf, Adler-nase, trägt gute Amtskleidung und goldene Ringe, verhält sich gegenüber Untergebenen in der Regel arrogant, fähiger Vogt des Grafen Emmeran von Löwenhaupt

Funktion: Tiro Gernbach von Reichsend repräsentiert gegenüber den Helden die Schicht des schier unerreichbaren, sich kaum mit ihnen



abgebenden Adels, der stets andere, wichtige und oft geheimnisvolle Dinge zu tun hat. Er ist zudem die Person, die zwar auf Seiten der Guten steht (und dort auch in sehr hoher Position direkt unterhalb des Grafen und deutlich oberhalb von Hauptfrau Erlgard Hohenwald), den Helden aber stets wie ein finsterner Widersacher erscheinen mag. Schon aufgrund seines Ranges behandelt er die Helden von oben herab, falls er sich denn überhaupt dazu herablässt, mit ihnen zu sprechen. Er beäugt ihren Einsatz kritisch, hinterfragt den Nutzen und vor allem die Integrität der Helden und findet immer den Haken: „Ja, ihr habt die Orkbande erschlagen, aber erst heute früh. Ich hätte schnellere Resultate erwartet – und gründlichere. Wie ich hörte, soll der Schwarzpelz mit dem blauschimmernden Fell schon wieder entkommen sein!“

Tiro ist aber kein böser Mensch, es ist seine Aufgabe, ein kritisches Auge überall dort zu haben, wo Graf Emmeran gerade nicht hinschauen kann. Dies fordert ihn so sehr, dass er kaum Zeit hat, sich lange mit den Helden zu beschäftigen und deswegen verurteilt er sie pauschal, anstatt sich die Zeit zu nehmen, ihre Handlungen zu würdigen. Einerseits stellt er damit einen starken Kontrast zu Erlgard dar (die somit noch mehr strahlen kann), andererseits wird es für die Helden eine umso größere Belohnung sein, wenn sich Tiro nach dem Sieg über Düsterschuppe endlich dazu veranlasst sieht, den Helden aufrichtig zu danken und ihre Taten anzuerkennen.

Hintergrund: Tiro ist einer von zwei Brüdern aus adligem Haus, die in der Heldentrutz wichtige Funktionen erfüllen. Zwar neigt Tiro zu Ungeduld, aber er ist ein gerechter Vogt, der alle Argumente abwägt und sich immer für die beste Lösung einsetzt. Er steht treu hinter dem Grafen und der Herzogin und macht sich ernsthafte Sorgen um die Geschehnisse in der Heldentrutz. Gegenüber Erlgard wird er seine höhere Position ausspielen, da er es nicht mag, dass sie sich in einige seiner Aufgaben einmischt. Den Helden steht er skeptisch gegenüber, aber er wird sich davon überzeugen lassen, dass sie ebenfalls nur zum Wohl der Heldentrutz handeln.

Darstellung: Vogt Tiro Gernbach von Reichsend ist arrogant, kurz angebunden, den Helden gegenüber kritisch, achtet auf Etikette und ist damit ein echtes Ekel für Spieler am Spieltisch, nicht aber für die Bevölkerung der Heldentrutz. Natürlich gibt es freundlichere Menschen unter den Adligen, aber er hat die Aufgabe, die Grafschaft dort zu führen, wo es Graf Emmeran gerade nicht tun kann, und so erwartet die Bevölkerung einen strengen, stets beschäftigten Mann, der kaum Zeit hat, das einfache Volk wegen Kleinigkeiten zu loben. Hebe die Nase, wenn du als Tiro sprichst, und betrachte die Helden nicht als die Charaktere deiner Freunde, sondern als nützliche, aber bei Weitem nicht ideale Werkzeuge, die besser funktionieren sollten, damit das große Ganze funktionieren kann.

Schicksal: Der Vogt wird die Zeit der Intrigen Düsterschuppes überleben.

Tiro	PA 6
INI 13+1W6	AW 6
LeP 29	TP 1W6+1 (Dolch)
GS 8	RS 0
AT 10	

Grimmward Leuenklamm, der Drachenritter

Kurzcharakteristik: Mitte sechzig, blaue Augen, schulterlange graue Haare, kräftig, aufrecht, trägt die Nase oft etwas höher als angemessen, durchschnittlicher Ritter, kompetenter Aufschneider und williger Handlanger Düsterschuppes

Funktion: Grimmward hat in Düsterschuppes Plänen zwei wichtige Funktionen. Anfangs stellt er den Kontakt zu all jenen her, die den Ork Blaufell unversehens erschlagen würden, also allen menschlichen Antagonisten der Helden. Noch viel wichtiger wird Grimmward aber im dritten Abschnitt von Düsterschuppes Unterfangen. Dann soll er nämlich als strahlender Ritter und schließlich als Bastardbruder und damit potenzieller Thronfolger auftreten, um Graf Emmeran zu ersetzen. Da die Helden dies vereiteln, dient er im letzten Szenario **Düsterschuppes Festung** als kämpfender Widersacher.

Hintergrund: Grimmward schlug sich streunend in den Gassen der großen Stadt Greifenfurt durch, bis er aufgrund seiner zahlreichen Probleme mit der Garde (und einem Techtelmechtel mit der Tochter eines Adligen) den Ort verlassen musste. Kurze Zeit später stieß er auf Düsterschuppe, der ihn vor die Wahl zwischen Reichtum und Einfluss oder einem Schicksal als Drachenfutter stellte. Es fiel Grimmward leicht, sich zu entscheiden.

Darstellung: Die Helden werden von Grimmward zunächst nur hören. Schildere den Drachenritter in Gerüchten als Hoffnung des einfachen Mannes, zeige aber im Laufe der Zeit, dass alle anderen Hinweise auf ihn keineswegs auf einen Ehrenmann hindeuten. Wenn Grimmward auftaucht, wird er einen Anflug an Arroganz nicht verbergen können, der aber nicht auf Überzeugung und seiner Stellung fußt, sondern der Erfahrung entspringt, dass sich ein Gegenüber so leichter einschüchtern lässt. Wenn es den Helden gelingt, Grimmward unter Druck zu setzen oder gar zum Kampf herauszufordern, wird er zeigen, dass er eigentlich ein Feigling ist, der keinen Prinzipien folgt, sondern alles tun würde, um zu überleben.

Schicksal: Grimmward wird im großen Finale ein Gegner der Helden sein. Sein Tod dabei ist ebenso möglich wie sein Entkommen, um den Helden weiterhin das Leben schwer zu machen.

Grimmward

INI 14+1W6

LeP 36

GS 8

AT 14

PA 10

AW 6

TP 1W6+6

(Morgenstern
und Holzschild)

RS 4



Anmerkungen: Als erfahrener Schurke besitzt Grimmward, wie die Helden, Kampfsonderfertigkeiten. Er verfügt über die Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag I* und sollte diese bei jeder AT einsetzen (siehe **Spielregeln** Seite 36). Außerdem verfügt er über *Belastungsgewöhnung II*, sodass ihn seine Kettenrüstung nicht behindert.

Je nach Anzahl der Helden stehen Grimmward eine unterschiedliche Anzahl an Schips zur Verfügung. Bei 2/3/4 Helden verfügt er über 1/2/3 Schips.

Blaufell, der Ork

Kurzcharakteristik: 30 Jahre, Ork mit dichtem, bläulich schimmerndem Fell, ausgeprägte Hauer im Unterkiefer, von denen jedoch einer abgebrochen ist, muskulös, williger und fähiger Handlanger von Düsterschuppe

Funktion: Blaufell (dessen ursprünglicher Name einmal Korak lautete) dient Düsterschuppe als Mittelsmann, wenn es um Kontakte zu Orks geht, oder als Handlanger, etwa beim Anlocken der Wölfe oder dem Transport des Tatzelwurmeis.

Als Ork erfreut sich Blaufell bei Menschen, Elfen und Zwergen keiner allzu großen Beliebtheit und wird deshalb höchstens einmal von menschlichen Räuberbanden akzeptiert.

Blaufell ist Düsterschuppens Ork fürs Grobe und tritt spätestens kurz vor dem Finale bei Düsterschuppens Festung als direkter Widersacher auf, um die Helden auf die richtige Spur zu führen.

Hintergrund: Blaufell hatte aufgrund seiner ungewöhnlichen Fellfärbung schon früh mit Anfeindungen zu tun und wurde trotz seiner Stärke nie von seinem Stamm akzeptiert. Im Svelttal, einer Region jenseits des Finsterkamms, verdingte er sich eine Zeit lang als Söldner, wobei er die menschliche Sprache und Schrift erstaunlich schnell erlernte. Allerdings war auch diese Zeit schwer für Blaufell, wurde er doch häufig für unbeliebte Aufgaben eingeteilt und bei Angriffen stets in die erste Reihe gestellt, nur um nach dem Kampf doch den Spott seiner Kameraden ertragen zu müssen. Nachdem seine Gruppe in einem Hinterhalt aufgerieben wurde, zog er mit anderen Überlebenden bis in die Lande der Grafschaft Heldenrutz, um dort auf Raubzug zu gehen. Doch die haarlosen Weichhäute, als die sie die Menschen sahen, zeigten sich erstaunlich kämpferisch, und so endete ihr Beutezug in Flucht oder Gefangenschaft. Durch die zahlreichen Niederlagen wurde Blaufell klar, dass er in den Augen seiner Sippe jegliche Ehre verloren hatte, und so blieb er in den Landen der Menschen, wo

er sich auf Räubereien verlegte und schließlich Düsterschuppe über den Weg lief. Blaufell ist sich der Tatsache bewusst, dass Düsterschuppe der erste war, der ihm gegenüber respektvoll auftrat und ihn mit Verantwortung betraute, sodass Blaufell nicht aus Zwang, sondern aus Zuneigung und Vertrauen dem Drachen dient.

Darstellung: Orks gelten in der Heldenrutz als Wilde, und tatsächlich speisen Orks mit den Händen, bevorzugen die Klinge vor der Diplomatie und betrachten ihre Frauen als Tiere, die Orks gebären. Blaufell ist einerseits ein rauer Vertreter seiner Spezies, andererseits Düsterschuppe gegenüber aber sehr loyal und bereit, seinen Blutdurst hinter dessen komplexen Plänen hintenanzustellen. Blaufell kann also wie ein Wilder auf die Helden einstürmen, sie aber auch gewähren lassen und sich taktisch klug zurückziehen. Er ist jedoch bei Weitem kein gewiefter Taktiker, sodass es für die Helden im Laufe der Zeit leicht sein wird, ihm auf die Spur zu kommen.

Schicksal: Am Ende dient Blaufell als Gegner der Helden. Die Helden werden siegreich sein, aber bislang hat sich Blaufell stets als zäher Überlebenskünstler erwiesen. Blaufell wird kurz vor dem Finale von den Helden gestellt und gibt das Versteck von Grimmward und Düsterschuppe preis.

Blaufell

INI 13+1W6

LeP 38

GS 7

AT 14

PA 8

AW 7

TP 1W6+3 (Säbel)

RS 3



Anmerkungen: Als erfahrener Schurke besitzt Blaufell, wie die Helden, Kampfsonderfertigkeiten. Er verfügt über die Kampfsonderfertigkeiten *Finte I* und *Wuchtschlag I* und sollte eines der beiden Manöver bei jeder AT einsetzen (siehe **Spielregeln** Seite 36). Außerdem hat er *Belastungsgewöhnung I*, sodass ihn seine Lederrüstung kaum behindert. Er hat nur 1 Punkt auf GS und INI eingebüßt (bereits in den Werten verrechnet).

Düsterschuppe, Lindwurm und Oberschurke

Kurzcharakteristik: rund 150 Jahre alt, scheunengroß, grün-gelbe Schuppen, verspielter, aber fähiger Intrigenschmied

Funktion: Auch wenn sich Düsterschuppe nach außen hin als Grimmwards Schoßdrache gibt, ist er doch der Drahtzieher hinter allen Abenteuern der Kampagne.

Hintergrund: Lindwürmer sind kleine Verwandte der dreiköpfigen Riesenlindwürmer, und während die größeren Exemplare extrem selten und fast immer Teil von Sagen und Legenden sind, stellen Lindwürmer zwar eine ernste Bedrohung dar, lassen sich aber notfalls von einem kleinen Heer oder gar einer Heldengruppe

besiegen. Düsterschuppe konnte sich noch nie mit dieser Aussicht anfreunden und als Heranwachsender – mit rund 150 Jahren ist er gerade dem Kindsalter erwachsen – will er sich beweisen. Er ist sich seiner Stärke bewusst, überschätzt sie aber auch nicht und sucht daher nach Wegen, Macht durch Intelligenz und Hinterhältigkeit zu erlangen, statt sich einem offenen Kampf stellen zu müssen.

Darstellung: Eine Aura von Macht umgibt Düsterschuppe, auch wenn er nur als Reittier Grimmwards in Erscheinung tritt. Er spricht mit tiefer, durchdringender Stimme, die nicht Stimmbändern, sondern direkt seinem Geist entspringt und in den Köpfen seiner Zuhörer entsteht.

Im Finale wird Düsterschuppe dann von seiner Wut auf die Helden, die seinen schönen Plan durchkreuzt haben, übermannt und verliert seine Scheu, sich selbst in Gefahr zu begeben.

Schicksal: Düsterschuppe fällt im letzten Kampf. Der Sieg über den Drachen stellt nach der ultimativen Herausforderung auch den ultimativen Erfolg der Helden dar.



Düsterschuppe

INI 16+1W6

LeP 300*

GS 9 / 16 (am Boden / in der Luft)

AT 5+2 pro Held (Biss, Klaue, Schwanz)

FK 5+2 pro Held (Feuerstrahl, Reichweite 20 Schritt)

AW 6

TP 2W6+7 (Biss) / 1W6+6 (Klaue) / 1W6+4 (Schwanz)
/ 2W6+6 (Feuerstrahl)

RS 5

Anmerkungen: Ein Lindwurm kann pro Runde entweder 1 Biss- und 1 Klauen-Angriff oder 1 Feuerstrahl-, 1 Klauen- und 1 Schwanz-Angriff ausführen. Es können maximal 2 Angriffe gegen dasselbe Ziel gerichtet sein.

Der Feuerstrahl wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, das ausgewählte Ziel kann den Strahl mit einer PA mit der Kampftechnik *Schilde* parieren oder ausweichen. Der Feuerstrahl richtet 2W6+6 TP an und hat eine Reichweite von 20 Schritt, allerdings kann der Feuerstrahl nur jede zweite Runde eingesetzt werden. Der Lindwurm kann den Strahl bis zu 7x am Tag einsetzen, danach muss er auf seine übrigen Angriffsmöglichkeiten setzen.

Der Lindwurm fliegt im Normalfall und hält einen Abstand von 20 Schritt zu den Helden. Solange er fliegt, kann er nicht im Nahkampf angegriffen werden, falls er sich zu Beginn einer Runde nicht dazu entscheidet, selbst Nahkampfangriffe auszuführen. Sollte er sich dazu entscheiden, so sind AT und PA gegen ihn möglich, aber um jeweils –2 erschwert. Starten und landen kann der Lindwurm mit der regulären *Bewegung* (also in der Regel einmal pro Runde, ohne eine Aktion zu verbrauchen, siehe **Spielregeln S. 22**).

Da der Lindwurm ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit der Kampftechnik *Schilde* parieren oder ihnen ausweichen.

Durch Feuer (z. B. einen IGNIFAXIUS) kann der Lindwurm nicht verletzt werden. Er ist dagegen immun und erleidet keinen Schaden.

Wenn ein Held einen Lindwurm im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *riesiges Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +8 auf die FK-Probe bedeutet. Solange der Lindwurm fliegt, erleiden Fernkampfangriffe gegen ihn einen Modifikator von –4, befindet er sich im Kampfgetümmel (also im Nahkampf, gleich ob fliegend oder auf dem Boden) mit mindestens einem Helden, kommt ein weiterer Modifikator von –2 hinzu.

*) Der Lindwurm, dem die Helden gegenüberstehen, ist während seiner Reise von einigen anderen Drachen angegriffen und verletzt worden, sodass er nicht mehr **über** seine vollen 300 LeP verfügt. Er besitzt aktuell noch (Anzahl der Helden) x 60 LeP.

DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



AVENTURIEN

Der Turm im Nebelmoor

Das erste gemeinsame Abenteuer ist bestanden, aber noch haben die Helden nicht alle Teile ihres Auftrags erfüllt. In **Der Turm im Nebelmoor** können sie den Spuren der Entführer ins berüchtigte Nebelmoor folgen, um dort die ruchlosen Schergen zu stellen. Werden die Helden dabei mit heiler Haut davonkommen und entdecken, was wirklich hinter der Entführung steckt?

Über das Abenteuer hinaus können die Ereignisse aus **Der Turm im Nebelmoor** mit den zusätzlich in diesem Heft enthaltenen Szenarien vertieft werden. Diese Szenarien erfordern etwas mehr Vorbereitung durch den Spielleiter, führen die Helden aber auch in ganz neue Abenteuer! Wenn sie alle Herausforderungen meistern, gelingt es den Helden vielleicht am Ende sogar, **Das Geheimnis des Drachenritters** zu lüften ...



 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de