





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Marco Findeisen, Nikolai Hoch

Regeldesign

Markus Plötz, Alex Spohr

Autoren

Daniel Simon Richter, Tim Niclas Scheffler, Alex Spohr
Überarbeitet von Marco Findeisen und Daniel Simon Richter

Lektorat

Eevie Demirtel

Korrektorat

Timo Roth

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Claudia Schmidt

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Anja Di Paolo, Markus Holzum, Regina Kallasch, Djamila Knopf,
Jennifer Lange, Nathaniel Park, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Claudia Schmidt,
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Maurice Wredre

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIES-
LAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der
Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

Mit Dank an Annelie Dürr, Christoph Knibbe, Norman Kobel und
Philipp Neitzel für ein waches Auge und wahre Worte.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	04
Späte Post	05
Hochzeit wider Willen	38
Ishlunars Schätze	59
Anhang	95



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



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

- **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- **Meisterinformationen:** Diese Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.
- **Gerüchte:** Wenn Helden versuchen, an Informationen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.
- **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Qualität, Preise, Schlafplätze

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

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

Bandverweise

Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE8}.

AAL – Aventurischer Almanach

ABE – Aventurisches Bestiarium

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade einen Abenteuer-Band der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels Das Schwarze Auge in Händen. Zwischen diesen beiden Buchdeckeln erwarten dich gleich drei Abenteuer, die mit feuerspeienden Drachen und verwegenen Räuberbanden aufwarten, Motiven, die längst zu Klassikern in der Welt des Schwarzen Auges geworden sind.

In **Späte Post** stößt eine Botschaft aus der Vergangenheit die Helden auf die Spur eines fast vergessenen Räuberschatzes. Doch um ihn zu bergen, müssen sie sich erst mit deren Erben auseinandersetzen.

Auf Räuber stoßen die Helden auch in **Hochzeit wider Willen**. Eigentlich sollen sie bloß einen Bräutigam zum

Ort seiner Vermählung eskortieren. Doch nicht nur er selbst hat etwas gegen diese Hochzeit einzuwenden. Am Wegesrand lauern Gefahren, die den geplanten Traviabund ins Wanken bringen.

Auf der Suche nach einem Drachenhort begeben sich die Helden in **Ishlunars Schätze** ins wilde Khoram-Gebirge, wo jedoch nicht nur ein listiger Drache auf sie lauert. Wilde Bergbarbaren bewachen die wenigen Passwege, und Respekt vor den Helden muss man ihnen erst noch beibringen ...

Ob der Schatz geborgen werden kann, der widerwillige Bräutigam sein Ziel erreicht und die Helden den Weg zum Drachenhort finden, das alles liegt nun in euren Händen!

SPÄTE POST



von Tim Niclas Scheffler
und Daniel Simon Richter

Mit Dank an
Tina Hagner für das nordmärkische Flair.

Einleitung und Hintergrund

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

—vor etwa 100 Jahren, der Herzog der Nordmarken in Eilenwid-über-den-Wassern zu seinem Heermeister

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

—vor etwa 100 Jahren, der Anführer der Räuberbande Kobolde

»Glaubt ihr das mal! Ich verschwinde mit dem magischen Schlüssel – und ihr könnt allesamt verrecken!«

—nur fünf Minuten später, derselbe Räuberhauptmann

»Ich verspreche, dass ich deinen Brief übergeben werde, wenn ich in die Gegend von Moorsend komme. So hieß dein Dorf doch, nicht wahr? Und ja, ich werde ihn nur Eberhelm ... Wie? Auch gut, also ich gebe ihn dann nur dem telor* Eberwin Witniken, deinem Urspross. Eorla – es soll so geschehen.«

—zwei Jahre später irgendwo bei Niemith, die Auelfe Amarandel Quelltan zu eben jenem Räuberhauptmann



* Isdira: Mensch

Das Abenteuer

Genre: abenteuerliche Schatzsuche

Voraussetzungen: keine

Ort: ein Dorf am Rande der Koschberge in den Nordmarken, ansonsten beliebig zu verorten

Komplexität (Spieler/Meister): gering/gering bis mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft, Neugier

Anforderungen:

Kampf

Gesellschaftstalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Späte Post spielt in den Nordmarken, genauer in der Gegend der Koschberge, die an die Landgrafschaft Gratenfels angrenzt. Das Abenteuer ist nicht an ein spezielles Jahr gebunden, da es keine Geschehnisse aus der Lebendigen Geschichte Aventuriens aufgreift. Es lässt sich innerhalb des Mittelreichs auch problemlos an einem anderen Ort ansiedeln, solange es nur eine Handelsroute gibt, die durch die Gegend führt.

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

Hintergründe und Vorgeschichte

Vor etwas mehr als hundert Jahren drangsalierte eine Räuberbande die Gegend der Koschberge, und niemandem gelang es, das dreiste Pack festzusetzen, auch nicht den Truppen des Landgrafen von Gratenfels. So nannte man sie in den Erzählungen der Bauern schnell die Kbolde, denn wie ihre zaubermächtigen Namenspaten tauchten sie ebenso plötzlich auf, wie sie wieder verschwanden. Die Kbolde überfielen die einträglichen Handelszüge von Havena nach Gareth und konnten so großen Reichtum gewinnen, ja einen regelrechten Schatz anhäufen.

Schließlich jedoch wurde es dem Herzog in Elenvina zu viel und er schickte Kriegsknechte aus, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Doch die Räuber entkamen den ausgesandten Häschern. Sie zogen sich zurück und beschlossen, ihre Höhlen in den Bergen zu versiegeln, um irgendwann, wenn die Gefahr gebannt und Gras über die Sache gewachsen wäre, zurückzukehren und den Schatz unter sich aufzuteilen.

Doch der Anführer der Kbolde, ein gewisser Patras Okdarn, machte sich mit der Karte, auf der die Koboldhöhle verortet und die tückischen Fallen in ihrem Inneren verzeichnet waren, sowie mit dem Schlüssel zum Schatz, einem magischen Ring, der allein das versiegelte Tor öffnen würde, auf und davon. Sogleich hefteten sich die anderen Mitglieder der Bande an Okdarns Fersen, doch einzuholen vermochten sie ihn nicht.

Der ehemalige Räuberhauptmann begann ein zweites Leben als Abenteurer und sollte nie wieder in die Nähe seiner Heimat zurückkehren. Denn Patras starb durch eine vergiftete Klinge. Ehe es aber mit ihm zu Ende ging, übergab er Karte und Ring seiner Weggefährtin, der Elfe Amarandel Quelltanz, mit der Bitte, sie möge sie seinem Sohn Eberwin Witniken bringen, der in den Nordmarken im Dorf Moorsend lebte. Als Beweis für die Existenz des Schatzes legte er einen handtellergroßen Gwen-Petrylstein bei, der einst Bestandteil des Koboldhorts gewesen war. Die Elfe versprach ihm, den Schlüssel zu überbringen, wenn sie nach Moorsend käme, doch bedachte sie in ihrer Weltfremdheit die Kurzlebigkeit der Menschen nicht. Und so vergingen Generationen und der Koboldschatz geriet in Vergessenheit.

Auch Amarandel hatte den Schlüssel vergessen. Was sollte daran schon so wichtig sein, dass es keinen Aufschub duldete? Erst vor kurzem fiel ihr Patras Erbe wieder in die Hände und sie machte sich auf, ihr Versprechen endlich einzulösen.

Die betrogenen Räuber hatten unterdessen die Verfolgung irgendwann aufgegeben und sich ganz in der Nähe der alten Höhle niedergelassen, im Dorf Moorsend. Sie wussten von der verwandtschaftlichen Verbindung zwischen Patras Okdarn und den Witnikens und hofften, der geflohene Räuberhauptmann würde eines Tages zu seiner Familie zurückkehren. Doch Patras kehrte nie mehr zurück. Er geriet in Vergessenheit, ganz im Gegensatz zu dem Schatz. In Legenden, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, blieb die Erinnerung an den Reichtum lebendig, und mancher hofft noch heute, dass in den alten Geschichten ein Funken Wahrheit steckt.

Was geschehen wird

Auch der Wirt Jasper Gellenbrinck, ein Nachfahre der Räuber, hat die Hoffnung nie aufgegeben. Als die Elfe Amarandel eines Tages in seine Wirtsstube kommt und sich nach Eberwin Witniken erkundigt, einem Mann, der schon im Greisenalter war, als Jasper noch ein Junge war, dämmert es ihm. Endlich ist es soweit, sein Räubererbe anzutreten. Gemeinsam mit zwei Kumpanen legt er während eines Dorffestes einen Brand, um unbemerkt dem Nachfahren Eberwin Witnikens, dem Heiler Alrik Witniken, Schatzkarte und Schlüssel abzujagen.

Doch hat er die Rechnung dabei ohne die Helden gemacht. Denn die haben kurz zuvor den wohlhabenden Moorsender Großbauern Bosper Glimmerdieck vor einem Räuberüberfall bewahrt und wurden zum Dank in das kleine Dorf am Rande der Koschberge eingeladen. Nach dem Brand kommen sie dem Brandstifter schnell auf die Spur und können ihn und seine Kumpanen bis in die alte Koboldhöhle verfolgen. Tief unter dem Berg, im goldenen Schimmer des Koboldschatzes, kommt es zum entscheidenden Kampf.

Die Auswahl der Helden

Späte Post eignet sich für nahezu alle Professionen, auch wenn sich vor allem kampf- und wildniserfahrene Charaktere hier beweisen können. Städtische Helden erwartet eine Konfrontation mit dem einfachen Dorfleben und der rauen Natur, was dir ausreichend Gelegenheit geben wird, auf zahlreiche Nachteile anzuspitzen (z. B. Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt, Vorurteile). Damit teilen sie das Schicksal adliger Helden, die sich auf einmal unter lauter einfältigen Bauern bewegen müssen. Auch Zwerge und Elfen sind gut ins Abenteuer einzubinden. Elfische Helden werden gerade auf dem Land mit einigem Aberglauben betrachtet, wohingegen Zwerge ein alltäglicher Anblick in den Nordmarken sind.

Südländische Helden können ebenfalls ohne weiteres am Spiel teilnehmen, und auch Charaktere aus dem Mittelreich oder dem Hohen Norden sind ohne Einschränkungen für das Szenario geeignet.

Geweihten der Zwölf (insbesondere des Praios, der Travia und der Peraine) wird höchste Achtung entgegengebracht. Zauberkundige können im Abenteuer hilfreich sein, sind aber nicht zwingend erforderlich. Bei der praiotischen Gesinnung der Nordmärker müssen alle Gildenmagier, die nicht der Weißen Gilde angehören (sofern Bauer Alrik das beurteilen kann), damit rechnen, einen schweren Stand bei der Bevölkerung zu haben. Eigentümlicher Weise erfahren aber Hexen und Druiden von der Bevölkerung einigen Respekt.

Der Einstieg

Das Herzogtum Nordmarken

Die Nordmarken haben sehr unterschiedliche Gesichter. Während die Städte an der Reichsstraße und am Großen Fluss durch den Handel wohlhabend geworden sind, leiden die abgelegenen Ortschaften im Hinterland oft unter bitterer Armut. Allen Nordmärkern gemein ist jedoch ihre Bodenständigkeit. Sie reden wenig und geizen mit Lob. Nach außen halten sie eng zusammen, obwohl sie untereinander häufig sehr zerstritten sind. Der Krieg gegen Albernia hat die Nordmärker Adligen vorübergehend fest zusammengeschweißt, doch seit dem Friedensschluss, der doch kein wirklicher Sieg war, haben sie sich längst wieder völlig zerstritten. Nur wenn es wieder einmal gegen Auswärtige geht, werden sofort alle uralten oder auch neuen Ränke und Vorbehalte hintenangelassen. Ganz besonders verhält es sich so in der Landgrafschaft Gratenfels, wo die Adligen traditionell im Zwist miteinander stehen und vor allem auch gegen den Landgrafen. Nur im Falle einer Bedrohung von außen raufen sich die Gratenfelser zusammen.

Das Gratenfelser Becken, in den Nordmarken auch Peraines Ackerland genannt, ist ein fruchtbares Tal zwischen den Gebirgszügen von Ingrakuppen und Koschbergen sowie den Strömen von Tommel und Großem Fluss. Die Region ist hügelig und recht unwegsam, aber durch die Gebirge vor kalten Winden geschützt, sodass hier überall Ackerbau betrieben werden kann. Dabei werden die Äcker gleichmäßig unter allen Kindern verteilt, was der Grund für die typische Kleinackerlandschaft in Gratenfels ist.

Die Baronie Vairingen, in der **Späte Post** angesiedelt ist, liegt im Norden der Landgrafschaft Gratenfels am Fuße des Vorderkosch, nördlich des Tommel, unweit der Stadt Gratenfels.

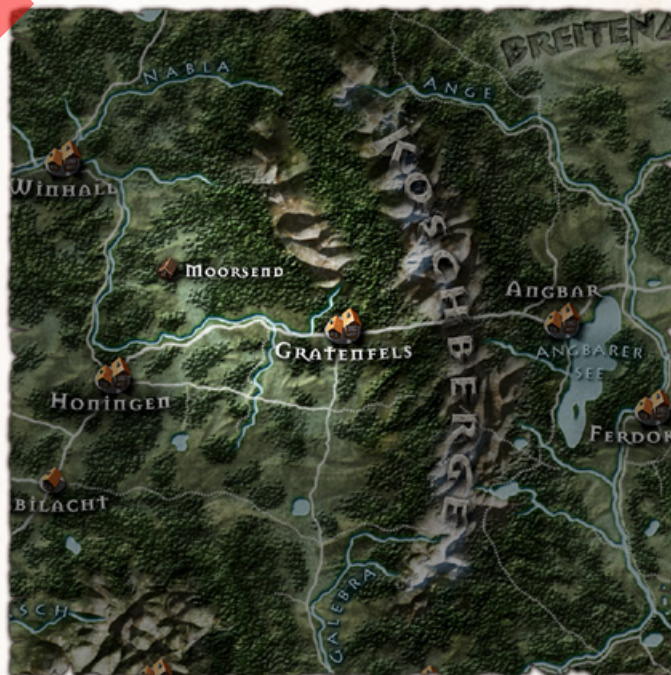
Was weiß mein Held über Gratenfels?

Ein Held, der aus den Nordmarken stammt, kann alle diese Details bereits kennen, vielleicht auch jemand, der aus einer angrenzenden Region kommt. Doch selbst Helden, die aus einem ganz anderen Land

stammen, haben die Chance, Teile dieser Informationen für sich zu nutzen. In diesem Fall empfiehlt es sich, wenn du dieses Wissen als Allgemeingut immer wieder ins Spiel einbringst. Falls du die Würfel entscheiden lassen willst gilt:

Probe auf Götter & Kulte +2

- 1 QS – In den Nordmarken wird vor allem Praios verehrt, doch auch Rondra, Travia, Ingerimm und vor allem Peraine haben hier einen guten Stand.
- 2 QS – Durch die Nähe zu den Zwergen haben sich traditionelle und altüberkommene Rechtsauffassungen ausgebildet.
- 3 QS – In den Wäldern und Bergen gibt es magisch begabte Druiden, die die Rolle von Priestern übernehmen, und mit der Natur in Einklang kommen wollen, um die Urriesin Sumu wiederzuerwecken.



Probe auf Geographie (Nordmarken) +2

- 1 QS – Die Nordmarken sind eine Provinz des Mittelreiches.
- 2 QS – Das Herzogtum liegt westlich der Hauptstadt Gareth und wird von den Massiven der Koschberge, der Ingrakuppen (das Gebirge um das Bergkönigreich Xorlosch) und des Eisenwalds sowie durch den Großen Fluss beherrscht. Mächtige Hauptstadt und Herzogensitz ist Elenvina am Großen Fluss.
- 3 QS – Der Windhag, Albernien und der Kosch sowie Angargast sind die Nachbarn der Nordmarken.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch) +2

- 1 QS – Die Nordmarken sind ein Herzogtum des Mittelreiches und der Herzog ist ein loyaler Gefolgsmann der Kaiserin. Albernien und die Nordmarken sind seit Längerem verfeindet – das Aufrührerische und das Traditionelle passen nicht gut zueinander. Die Lage hat sich aber mittlerweile etwas entspannt.
- 2 QS – Herzog der Nordmarken ist Hagrobald vom Großen Fluss, ein junger und tatendurstiger Mann, der immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen ist.
- 3 QS – Die Nordmärker Adligen sind zutiefst zerstritten, und sie werden nur durch den Herzog in Zaum gehalten. Die Nordmarken stellen eine der einflussreichsten Regionen des Mittelreichs dar. Die Landgrafschaft Gratenfels wird von Landgraf Alrik Custodias-Greifax von Gratenfels regiert, der seine Adligen durch rigorose Gesetze in Zaum zu halten versucht.

Kleines Gratenfeler Glossar

Ährendank: in der fruchtbaren Region des Gratenfeler Beckes unter der Landbevölkerung weit verbreitetes Fest, mit dem der milden Göttin Peraine für die Früchte der Äcker und Bäume gedankt wird; häufig verbunden mit ausgelassenen Feiern in den Dörfern

Gratenfels: wehrhafte Stadt, mit hohen Zöllen und heißen Schwefelquellen; Selbst kleinste Vergehen werden mit hohen Geldstrafen geahndet.

Gratenfeler Berghof: Fachwerkhäuser mit tief gezogenen Dächern, die mit Holzschindeln gedeckt sind

Greifenpass: wichtiger Passweg über die Koschberge, der die Nordmarken und das Fürstentum Kosch verbindet; im Winter ungangbar

Hinterkosch: Grenzland zum Königreich Angargast; für seine Ablegenheit, dichten Wälder und gnadenlosen Winter sowie Wolfsrudel berüchtigt

Vairingen: Baronie in der Landgrafschaft Gratenfels

Nabla: ein Fluss, der die Grenze zum Königreich Angargast bildet

Tommel: Fluss, eine der Lebensadern der Landgrafschaft

Vorderkosch: hügelübersätes Vorgebirge am Fuße der

Koschberge: Die Dörfer sind Vorposten in einer waldreichen Gegend, mühsam bewirtschaftet und häufig mit einer Palisade befestigt oder durch einen Wachturm geschützt. Ein Ritter des Landesherren wacht über eine solche Gegend.

Wintermann: traditionelle Sagenfigur, in der sich der Glaube an Firun mit der Verehrung der Elemente vermischt

Kapitel I – Überfall

Die Helden werden in diesem Kapitel Zeugen eines Überfalls auf den Moorsender Großbauern Bosper Glimmerdieck und können gerade noch eingreifen, um Schlimmeres zu verhindern. Aus Dankbarkeit lädt Glimmerdieck die Helden für das anstehende Fest der eingebrachten Früchte (3. Travia) auf seinen Hof ins nahegelegene Moorsend ein. Dort beginnt das eigentliche Abenteuer.

Unterwegs auf der Reichsstraße III

Im folgenden Beispiel sind die Helden auf der Reichsstraße III unterwegs, die große West-Ost-Verbindung des Mittelreichs, die von Kyndoch kommend über Abilacht und Gratenfels führt, ehe sie als Greifenpass die Koschberge überwindet und über Angbar bis nach Gareth verläuft. Die Gründe, die deine Helden hierher verschlagen haben, können vielseitig sein. Vielleicht sind sie bloß auf der Durchreise ins Albernische oder ihre Reise führt sie von dort über den Greifenpass nach Angbar oder Gareth. Auch das nahegelegene Gratenfels selbst ist oft Ziel einer langen Reise, befinden sich hier doch die unter Alchimisten begehrten Schwefelquellen. Was es auch ist, das deine Helden in diese Gegend verschlagen hat, sie sollten etwas Zeit mitgebracht haben, um im Folgen Bosper Glimmerdieck nach Moorsend zu

begleiten, ein kleines Dorf, das etwa einen halben Tagesmarsch abseits der Reichsstraße im Norden liegt. • ○

Der Überfall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fröstelnd hüllt ihr euch in eure Mäntel und seht den dünnen Wölkchen nach, die beim Ausatmen euren Mündern und Nasen entsteigen. Es ist erst Anfang Travia, doch nahe der Koschberge scheint der Winter nicht mehr allzu fern zu sein. Dichter Morgennebel liegt über den Feldern und hüllt die mit Herbstlaub behangenen Bäume in ein weißes, waberndes Geflecht. Es ist noch früh am Morgen und außer euch scheint noch niemand einen Fuß auf die ansonsten so belebte Reichsstraße gesetzt zu haben. Gerade habt ihr euch damit abgefunden, weit und breit die einzigen Reisenden zu sein, da dringen aus dem dichten weißen Schleier plötzlich besorgniserregende Geräusche an eure Ohren. Ihr hört einen Hilfeschrei und kurz darauf das Klirren von Waffen. Irgendwo vor euch im Nebel ist ein Kampf im Gange.

Es ist nicht schwer, herauszufinden, woher der Kampfeslärm kommt. Dafür reicht eine um 2 erleichterte Probe auf Sinnesschärfe (Suchen).

• Die folgende Szene dient einzig und allein dazu, deine Helden nach Moorsend zu führen, und ist so gestaltet, dass nahezu jede Heldengruppe darauf ansprechen sollte. Schöner als eine solche Szene kann es sein, wenn du den Einstieg auf deine Spieler und ihre Helden zuschneidest. So könntest du die Helden auch direkt nach Moorsend schicken, etwa weil sich dort die Oberhexe jenes Zirkels niedergelassen hat, dem deine Spielerhexe angehört, oder weil ein Verwandter eines deiner Helden dort lebt.

Tatsächlich trägt sich der Kampf einige Schritte voraus direkt auf der Reichsstraße zu. Eine Gruppe von [Anzahl der Helden +1] Räubern hat dort den dichten Morgennebel genutzt, um ahnungslosen Reisenden aufzulauern. Getroffen hat es den Großbauern *Bosper Glimmerdieck* (Werte siehe Seite 10) und dessen Begleitung, die Beschützerin *Hannafrid Altlapper* (26, breites Kreuz, muskulös, Kurzhaarschnitt; schweigsame Bäuerin, die aber auch einen Knüppel zu führen weiß; pflichtbewusst, loyal, aber etwas tumb, Werte siehe

Seite 10), die den Räubern als leichte Beute erschienen.

Auf in den Kampf!

Wenn die Helden am Ort des Geschehens eintreffen, erblicken sie Folgendes:

- die aus mehreren Wunden blutende Hannafrid, die sich mit dem Mut der Verzweiflung gegen gleich drei Gegner zur Wehr setzt
- Die verbliebenen Räuber versuchen unterdessen, den Großbauern zu überwältigen.
- Offensichtlich geht es den Räubern nicht bloß darum, Bosper seine Barschaft abzunehmen. Vielmehr

erhofft man sich, dass seine Familie bereit ist, ein hohes Lösegeld zu bezahlen („Das ist doch der Glimmerdieck!“; „Seid vorsichtig mit dem! Der wird uns noch ein schönes Lösegeld einbringen!“).

- Aufgrund des Nebels sind alle Proben auf Fertigkeiten, auf AT und Verteidigung um 2 erschwert (siehe **Regelwerk** auf Seite 348, Sichtmodifikator).
- FK-Angriffe sind sogar um 4 erschwert.
- Von diesen Einschränkungen sind auch die **Räuber** betroffen. Zusätzlich sind sie durch das **Kampfgeschehen** abgelenkt. Proben um das Herannahen der Helden zu bemerken, sind zusätzlich um 2 erschwert.

Tatsächlich kann angenommen werden, dass die Räuber Bosper lebend gefangen nehmen wollen. Die Helden können also erst den Ausgang des Kampfes abwarten und anschließend versuchen, den Räubern ihren Gefangenen wieder abzugeben. Dann jedoch kann es für Hannafrid zu spät sein (1W6: 1-2 tot; 3-6 Handlungsunfähig durch Schmerz IV).

• Du kannst den Räubern bestimmte optische Merkmale zuweisen (Augenklappe, verfilzter Bart, abgewetzter Mantel, rostiger Plattenpanzer, usw.) anhand derer die Helden sie wiedererkennen können. Am Ende des Abenteuers werden die Helden noch einmal auf Räuber treffen. Wenn du ein paar der hier Beschriebenen dann noch einmal auftauchen lässt, werden auch deine Spieler schnell verstehen, dass jetzt die Gelegenheit gekommen ist, alte Rechnungen zu begleichen.

! Bosper Glimmerdieck

Kurzcharakteristik: erfahrener Händler und Bauer; etwa 60 Jahre, korpulent, schwarz-grauer Haarkranz; trägt ländliche Kleidung aus gutem Stoff; Seine Halbglatze wird rot und beginnt zu glänzen, wenn er sich in Rage redet.

Funktion: Bauer in Nöten; soll die Helden an den Schauplatz der Abenteuerhandlung bringen

Hintergrund: Durch geschicktes Handeln, Peraines Wohlwollen und eine gute Portion Glück ist es Bosper gelungen, seinen Besitz zu vergrößern und zum wohlhabendsten Bauern der Umgebung zu werden. Bosper besitzt die größten Äcker und die wohlgenährtesten Viehherden der Gegend und hat es zu einem ansehnlichen Wohlstand gebracht. Viele Kleinbauern, deren Land er aufkaufte, arbeiten heute ausschließlich für ihn. Sein Einfluss ist so groß, dass er sich eigenmächtig zum Dorfvorsteher von Moorsend ernennen konnte. Er ist in der Region bestens bekannt, was jedoch nicht nur Vorteile mit sich bringt. Für Räuberbanden sind er und Mitglieder seiner Familie lohnende Ziele, kann man doch davon ausgehen, dass die Glimmerdiecks in der Lage sind, hohe Lösegelder zu bezahlen.

Seine Familie bedeutet Bosper alles. Gerade darum behandelt er seinen Sohn Gisbert mit besonderer Strenge, beabsichtigt er doch, dem Sohn die Flausen von einem

Gratenfelser Wegelagerer

MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 11 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 12+1W6

SK 1 ZK 2 AW 6 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Streitkolben: AT 12 PA 5 TP 1W6+4

RW mittel

RS/BE 2/1 (Leichte Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen wurden bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Finte I, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 8, Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3, Fährtensuchen 4, Orientierung 5

Kampfverhalten: Die Wegelagerer greifen am liebsten gemeinsam einen Gegner abwechselnd mit Finten oder Wuchtschlägen an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder wenn mehr als die Hälfte der Wegelagerer kampfunfähig sind.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

