

ABENTEUER 2: REISE DES VERRATS

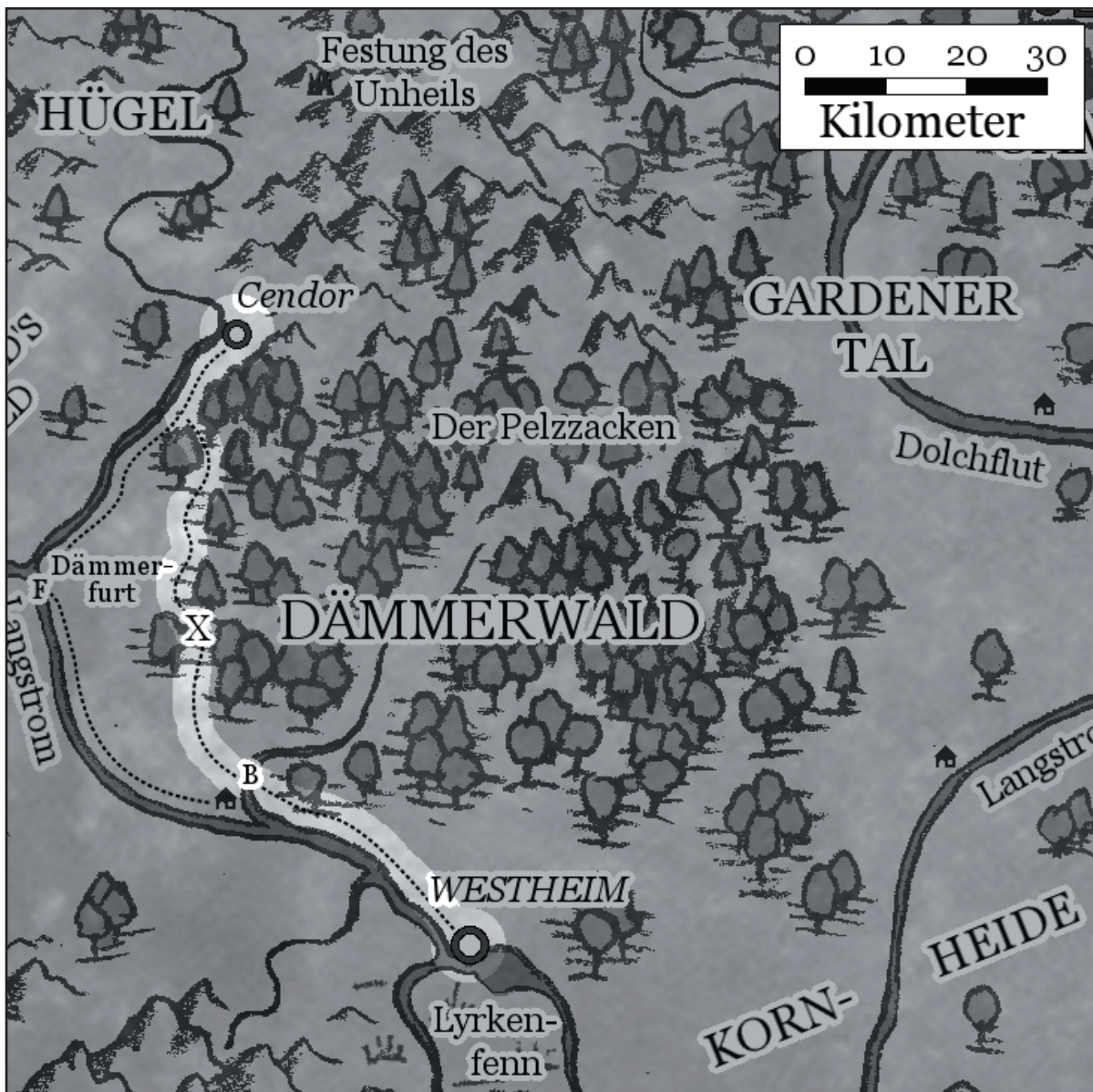
FÜR 2+ CHARAKTERE DER 2.-3. STUFE

Bis auf die beiden **Söldner Kamp und Emrich** sind bei einem Überfall von Sumpftrollen auf den Handelszug von **Kaufmann Harringer** in der letzten Nacht - nahe dem *Lyrkenfenn* - sämtliche seiner Leibwächter ums Leben gekommen. Nun, angekommen in *Westheim*, sucht er händeringend nach wagemutigen Helden, die sich seinem Warentransport für 1 GM pro Tag (inklusive Verpflegung) anschließen, bis man das kleine Dorf *Cendor* erreicht.

DIE NSC

Harringer ist ein schnurrbärtiger, stets gekämmter, bereits ergrauter, aber noch immer rüstiger Kaufmann, der einen schroffen Umgangston, aber ein gutmütiges Herz hat.

Trotz seines fortgeschrittenen Alters kann er noch immer gut mit dem Schwert umgehen und sich verteidigen. Er verrät niemandem, was in den 60 in Leder gewickelten, verschnürten Kisten ist, die auf seinen von je zwei Ochsen gezogenen Wagen transportiert werden (darin enthalten sind exotische Gewürze sowie seltene Zutaten zur Herstellung magischer Gegenstände).



Kamp und Emrich lenken die beiden anderen Wagen. Sie begleiten Harringer schon seit Beginn der Reise und haben als einzige mit ihm den Überfall überlebt.

Während Kamp ein mürrischer, kahlköpfiger Kämpe ist, der in den Charakteren unerfahrene Anfänger sieht, die sich seinen Respekt erst verdienen müssen, ist der pausbäckige Emrich - zugleich der Lagerkoch - dagegen von weitaus fröhlicherer Natur, pfeift gern ein Liedchen und begegnet den Charakteren offen und freundlich.

Sowohl Emrich's Freundlichkeit als auch Kamp's spürbare Verachtung sollten immer wieder während der Reise betont werden (ohne dass die Situation eskaliert).

DIE REISEROUTE

Die Reise von Westheim nach Cendor wird vier Tage dauern, wenn es nicht zu unvorhersehbaren Verzögerungen kommt. Der schwer beladene Handelszug reist besonders vorsichtig (lediglich 20km/Tag) und folgt dabei die ganze Zeit einer einfachen Straße, die teilweise durch den Dämmerwald führt, bis man nach rund 90 Kilometern die Ortschaft Cendor in den Tannhügeln erreicht.

DER REISEALLTAG

Die drei Wagen reisen hintereinander, gelenkt von Kamp, Kaufmann Harringer und schließlich Emrich.

Je einer der Charaktere könnte noch auf den Kutschböcken oder den Ladeflächen zwischen den Kisten Platz nehmen. Unterwegs sorgt Emrich morgens, mittags und abends für gute Kost; gesellige Momente, die man dem Dialog und Rollenspiel widmen sollte, um der Reisegesellschaft mehr Tiefe zu verleihen.

Einzelne Charaktere können sich zudem um Dinge kümmern, wie neues Brennholz sammeln, die sechs Ochsen versorgen oder dem Auskundschaften des Weges.

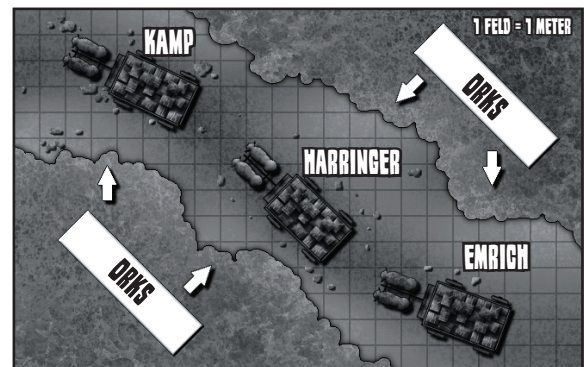
Jede Nacht wird eine Wachreihenfolge festgelegt (immer zwei Wachen gleichzeitig, ausgenommen Harringer) und vom Spielleiter nebenbei geklärt, wer wo schläft.

Harringer's Handelszug wird vermutlich am späten Abend des ersten Reisetags die Brücke bei der Handelsstation erreichen, wo Harringer für sich und seine Leute einen Gemeinschaftsraum für die Nacht mietet. Trotzdem müssen auch hier zwei seiner Leute jederzeit die Wagen bewachen.

EIN HINTERHALT

Am zweiten Reisetag (auf der Karte mit X markiert) wird der Handelszug am frühen Nachmittag von einer Bande Ork räuber angegriffen, die im Dickicht gelauert haben. Die Anzahl der Orks entspricht der Spieleranzahl + 1. Die Orks greifen in zwei Gruppen an und sehen in den Wagenlenkern die geringste Bedrohung.

Während des Kampfes wird Kamp Kaufmann Harringer zu Hilfe eilen, der allerdings alles andere als wehrlos ist.



OHNE FURCHT UND ADEL

Am dritten Reisetag kommt dem Zug gegen Mittag ein fahrender "Ritter" vom (nicht existierenden) *Orden der starken Männer* namens Wilbert auf einem Pferd entgegen. Trotz leicht heruntergekommener Erscheinung benimmt er sich tadellos, grüßt freundlich und fragt: "Braucht Ihr Hilfe?"

Wenn er daraufhin von Harringer hört, dass man von Orks angegriffen wurde, bekommt sein Gesicht einen finsternen Ausdruck und erklärt grimmig:

“So war ich abermals nicht schnell genug - welch Schande! Ich sehe es als meine Pflicht, Euch den restlichen Weg zu eskortieren, werter Herr - auf dass Orks oder anderes Gesindel es nicht erneut wagen, Euch anzugreifen, wenn Ritter Wilbert in der Nähe ist!”

Harringer wird gegen eine weitere (noch dazu kostenlose) Unterstützung nichts einzuwenden haben, während Kamp nur verächtlich die Nase rümpft (“Orden der starken Männer - noch nie gehört”) und Emrich zu einem der Charaktere flüstert: *“Der soll ein Ritter sein?”*

ES IST ANGERICHTET

Am Abend errichtet man in der Wildnis das Nachtlager, Wilbert geht nach Feinden ausschauend umher, Kamp und Harringer kümmern sich um die Wagen und Emrich fängt mit dem Kochen an. Charakteren in seiner Nähe flüstert er zu: “Behaltet mir bloß diesen angeblichen Ritter im Auge - irgendwas stimmt nicht mit dem Kerl.”

Kurz darauf wird Emrich unauffällig einen kleinen, gefalteten Stück Pergament öffnen und ein darin befindliches, grünliches Pulver in das Essen schütten und den Zettel schnell ins Feuer werfen.

Jeder Charakter würfelt eine Bemerkungs-Probe, ob er dies zufällig sieht:

CHARAKTER IST...	BEMERKEN-PW
...bei Emrich	+8
...bei Ritter Wilbert	-8
...bei Kamp und Harringer	-4
...die Ochsen versorgen	-2
...Brennholz sammeln	-8
...woanders im Lager	+0

Wird Emrich noch an der Kochstelle angesprochen, wird er sagen, dass es sich nur um ein Gewürz handelt, notfalls auch demonstrativ vom Essen kosten.

Kamp und Harringer selbst sind zu lange mit Emrich unterwegs, als dass sie Vorwürfen gegen ihn Glauben schenken würden.

Schließlich ist das Essen fertig - und natürlich ist es vergiftet, was trotz der stümperhaften Zusammensetzung des Gifts (Tarnwert 0) weder Kamp noch Harringer schmecken werden (*“Hm, lecker!”*).

Es handelt sich um ein Betäubungsgift, welches den Konsumenten bei einer gescheiterten Probe auf “Gift trotzen” nach etwa einer halben Stunde in tiefen Schlaf versetzt. Eine gelungene Probe führt trotzdem noch zu starker Übelkeit für W20 x 20 Minuten (alle Proben -2).

Emrich und “Ritter” Wilbert - in Wahrheit Wilbert der Miese, Bandenoberhaupt des verräterischen Lagerkochs - haben bereits eine Stunde vor dem Abendessen heimlich ein Gegenmittel eingenommen.

VERRAT!

Sobald das Gift bei den Charakteren sowie Kamp (wird übel) und Harringer (schläft ein) seine Wirkung zeigt, nehmen Emrich und Wilbert gemeinsam einen brennenden Scheit aus dem Feuer und entfernen sich 10m vom Lagerfeuer: Dies ist das Zeichen für ihre Kumpane, die 30m entfernt im Wald Stellung bezogen haben (1 pro Charakter), einmalig eine Pfeilsalve auf das Lager abzufeuern (Ziele zufällig ermitteln). Im Anschluss wollen Emrich und Wilbert die Überlebenden erschlagen, während der Rest der Bande zu ihnen rennt (dauert 3 Kampfrunden).

Wenn Emrich oder Wilbert sich nicht kurz mit dem Feuerscheit entfernen, greift der Rest der Bande spätestens im Morgengrauen an.








Sollten unwahrscheinlicherweise alle SC eingeschlafert worden sein, können sie durch die Pfeilsalve geweckt werden, notfalls wird der geschwächte Kamp sie unsanft wecken (beispielsweise treten).










DAS ENDE DER REISE








Sofern Harringer überlebt hat, wird er den Charakteren ewig dankbar sein, ebenso Kamp, der sich nun voller Respekt für seine herablassende Art in den letzten Tagen entschuldigt.








Sobald man den Zielort erreicht hat, bittet Harringer die Charaktere, ihn am frühen Abend noch einmal zu treffen, nachdem er seine Geschäfte abgewickelt hat. Dann will er nämlich jedem von ihnen noch 100GM extra als "kleines" Dankeschön geben.








NSG-WERTE

	KAMP & EMRICH			KRIEGER STUFE 3	
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	4+1	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3+1	GE:	1	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert (WB+2) l. Armbrust (WB+2, I-2)			Kettenpanzer (PA+1; L-0,5), Helm (PA+1; I-1)		
Beute:	BW 1A:12, 2C: 14				
GH:	2	GK:	no	EP:	61

 ORKRÄUBER					
KÖR:	12	AGI:	6	GEI:	2
ST:	3	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
<div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Krummschwert (WB+2) Kurbogen (WB+1, I+1)			Lederpanzer (PA+1), Holzschild (PA+1)		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:8, 1C: 10				
GH:	5	GK:	no	EP:	70

	HARRINGER			KRIEGER STUFE 4	
KÖR:	7	AGI:	6	GEI:	7
ST:	3+1	BE:	0	VE:	3
HÄ:	4+1	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Langschwert (WB+2)			Kettenpanzer (PA+2)		
Beute:	BW 2A:16, 4D: 10				
GH:	3	GK:	no	EP:	60

		DIE KOMPLIZEN		KRIEGER STUFE 2	
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4+1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>					
Bewaffnung			Panzerung		
Kurzschwert (WB+1) Kurbogen (WB+1, I+1)			Lederpanzer (PA+1)		
Beute:	BW 2C: 12				
GH:	2	GK:	no	EP:	55

RITTER WILBERT				KRIEGER STUFE 3	
					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	5+1	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5+1	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Bihänder (WB+3; GA-4; I-2)			Plattenpanzer (PA+1; L-1), Helm (PA+1; I-1)		
Beute:	BW 1A:6, 2C: 14, 2D:10, Pferd				
GH:	8	GK:	no	EP:	103

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro 10 Kilometer.....1EP
 Kampf(besiegte EP/SC)EP
 Rollenspiel0-50 EP
 Emrich beim Vergiften beobachten.....10EP
 Gift einnehmen.....10EP
 Harringer überzeugen, nicht zu essen.....25EP
 Für das Abenteuer50EP