

Inhaltsverzeichnis	
Akt 1	Seite 2
Akt 2	Seite 3
Akt 3	Seite 4
Akt 4	Seite 5
Akt 5	Seite 6
Akt 6	Seite 6
Akt 7	Seite 7
Akt 8	Seite 8
Akt 9	Seite 9

Legende:

Notiz für den Spielleiter

Geheime Probe

Hilfe bei ideenloser Gruppe

Setting: Fantasy Mittelalter mit Magie und Rassen

Die Aufnahmeprüfung

Abenteuer 2

Zusammenfassung:

Sommer ca 19:00 uhr

Sahrlem Lumsee sucht die Gruppe auf und bietet ihnen einen Auftrag an um sich für „die Vereinigung“ zu beweisen. Eine der Gilden (Braumeistergilde) der Vereinigung der Gilden die „Großgilde“ benötigt die Hilfe unserer Heldengruppe die hohen Preise für Bier und Brot sind nicht normal, sie sind Angestiegen seid die Bauer von Banditen bedroht werden und um einen großen Teil der Ernte betrogen werden. Die Heldengruppe soll sich dieses anschauen. Beim Eintreffen auf dem Bauernhof, vor der Stadt sehen sie schon aus der Ferne eine Gruppe 20 Personen auf Pferden davon reiten. Auf dem Bauernhof können sie der Bauernfamilie helfen und dem ganzen nachgehen. Die Familie ist in eine nahe gelegene Höhle geflüchtet. Die Helden sollten nachschauchen bei verlassen der Höhle werden sie fest genommen.

Akt 1

Der Brief

Bei der Feier im „*Betrunkenen Eber*“ in *Berdanland* unserer Heldengruppe wird einer von einem Mann in dunkler Kleidung angerempelt. *Probe auf Wahrnehmung: Findet einen Zettel in der Tasche.*

Die Braumeistergilde ist über die erhöhten Getreidepreise verwundert, sie haben den Verdacht dass die Bauern sich Bereichern wollen. Wenn ihr euch beweisen und als Unterstützer der „Großgilde“ aufgenommen werden wollt, dann untersucht das Problem: Gerüchten zur Folge ist eine Bauernfamilie auf dem Hof im Südosten Bereit zu reden. Soweit Unsere Informationen. Und nun gehet hin und verhindert steigende Preise für Bier und Brot.

Der Gilde zur Ehr

P.S. Halten sie unsere Organisation geheim, bei Verrat werden wir alles abstreiten.

Die Braumeistergilde ist über die erhöhten Getreidepreise verwundert, sie haben den Verdacht dass die Bauern sich Bereichern wollen. Wenn ihr euch beweisen und als Unterstützer der „Großgilde“ aufgenommen werden wollt, dann untersucht das Problem: Gerüchten zur Folge ist eine Bauernfamilie auf dem Hof im Südosten Bereit zu reden. Soweit Unsere Informationen. Und nun gehet hin und verhindert steigende Preise für Bier und Brot.

Der Gilde zur Ehr

P.S. Halten sie unsere Organisation geheim, bei Verrat werden wir alles abstreiten.

Die Helden haben nun die Möglichkeit sich vorzubereiten (zu [Akt 2.1](#)) oder schlafen (zu [Akt 3](#)) zu gehen könnten aber auch sofort los(zu [Akt 2.2](#)).

Akt 2.1

Vorbereitungen

zur vorbereitung können Proviant, Waffen, Munition und Materialien gekauft werden.

Taverne:

Sparpaket Reiseproviant	Bürgerlicher Reiseproviant	Adeliger Reiseproviant
<ul style="list-style-type: none">• ½ Laib Brot• 1 mal Wasserschlauch auffüllen• <p>5 Silberlinge 1 Goldtaler mit Schlauch</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 Laib Brot• 2 Wasserschläuche <p>1 Goldtaler</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 Laib Brot• 1 Hähnchen gegrillt• 2 Weinschläuche <p>2 Goldtaler</p>

Waffenhändler Grom:

Für den Bogenschützen	Für den Axtkämpfer	Für den Schwertkämpfer
<ul style="list-style-type: none">• 15 Pfeile• 2 Bogensehnen• 1 Paar Lederhandschuhe <p>1 Goldtaler</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 Schleifstein• 1 Axtstiel• 1 Pflegeöl Eisen• 1 Pflegeöl Holz <p>1 Goldtaler</p>	<ul style="list-style-type: none">• 1 Schleifstein• 1 Paar Eisenhandschuhe• 1 Pflegeöl Eisen <p>1 Goldtaler</p>

Gemischtwaren:

Schurkisch	Medizinisch	Explosiv
<ul style="list-style-type: none"> • 5 Wurfmesser • 3 Dietriche gehärtet <p>1 Goldtaler</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5 Verbände • 1 Skalpel • 1 Phyole Gift • 1 Phyole Gegengift <p>1 Goldtaler</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Sprengladungen groß • 3 Sprengladungen klein • 10m Lunte 30sec/m <p>1 Goldtaler</p>

Akt 2.2

Nächtlicher Spaziergang:

Da für die Nacht eine Ausgangssperre verhängt wurde, muss die Heldengruppe sich Gedanken darüber machen, wie sie aus der Stadt kommen.

Möglichkeiten:

- Stadtmauern hinunter klettern:
Hier sollte die Heldengruppe einen Akrobaten und/oder ein Seil dabei haben.
Zur Stadtmauer geht es recht schnell allerdings müssen alle eine Probe auf schleichen würfeln
(Erfolg: erreichen der Stadtmauer leise ; Misserfolg: werden durch einen Trupp (4 Soldaten) erwischt)

Name	Soldat 1		Soldat 2		Soldat 3		Soldat 4	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	Speer	3W10	Speer	3W10	Speer	3W10	Speer	3W10

Probe auf Klettern(Erfolg: klettern ohne Lärm und erreichen Boden unverletzt; Misserfolg: Fallen auf den Boden 5 Schaden)→ [Akt 3](#)

- Aus dem Belagerungstunnel Schleichen:
Hier sollte die Heldengruppe ein Boot stehlen oder muss die Fähigkeit schwimmen besitzen
Probe auf schleichen um zum Tunnel zu gelangen(Erfolg: erreichen der Tunnel leise ; Misserfolg: werden durch einen Trupp (4 Soldaten) erwischt) eine Probe auf Schwimmen würfeln (Erfolg: kommen ohne Zwischenfälle durch den Tunnel; Misserfolg: Eine Schlingpflanze erfasst den Helden mit dem schlechtesten Wurf. Muss sich befreien nur Dolche oder anderer Held(Probe auf Waffenfertigkeit) wenn befreiung misslingt: 1W10 Schaden pro Runde) → [Akt 3](#)

Name	Soldat 1		Soldat 2		Soldat 3		Soldat 4	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	Speer	3W10	Speer	3W10	Speer	3W10	Speer	3W10

Akt 3

Vor den Stadtmauern:

Die Heldengruppe sind auserhalb der Stadt am mit Wasser gefüllten Stadtgraben (Wahrnehmen: wiehren ist zu hören wenn diesem nachgegangen wird findet die Gruppe in einiger Entfernung stehen gesattelte Pferde mit einer Notiz(**Unsere Unterstützer wandeln nicht allein**) im Wald angebunden) und muss nun zum Bauernhof gelangen **wenn zu Fuß Mali von 10 auf alle Geschicklichkeitsproben, wenn mit Kutsche 10 Lebenspunkte dazu und ein Boni von 10 auf Geschicklichkeitsproben, wenn mit Pferd alles ohne Boni oder Mali.**

Akt 4

Der Bauernhof

In einiger Entfernung ist das Haus des Hofes bereits zu sehen der 1. Reiter entdeckt eine Gruppe von ca. 20 Kreaturen auf Pferden in richtung Osten in den Wald davonreiten zu weit um zu folgen. Als die Helden ankommen sehen sie ein Bauernhaus, 3 Felder einen Brunnen(gewöhnlich) und eine Höhle.

Keine Personen sind zu erkennen.

Akt 4.1

Das Bauernhaus:

Die Tür zum Bauernhaus ist nicht Verschlossen im inneren befindet sich mittig ein Esstisch darum 4 Stühle. Die Kochstelle in der rechten vorderen Ecke brennt immernoch ein Feuer und darüber Hängt ein Kessel, es riecht nach Suppe. Ein Schrank ist mit Holzgeschirr und besteck gefüllt. Eine Tür führt in den Schlafraum, in diesem befindet sich ein Ehebett ein Einzelbett und zwei wertlose Kleiderschränke.

Akt 4.2

Die Höhle (Sichtweite ohne Fackel 1m mit Fackel 10m):

In der Höhle kommen die Helden nicht weit. eine Schlucht befindet sich vor ihnen (Umsehen: ein langes Brett liegt rechts neben Ihnen an der Wand), wenn diese Überwunden ist dann teilt sich der Gang in rechts und links.

Links: Teilt sich der Weg wieder auf in Rechts und Links

Links: Gang windet sich nach links und ist eine Sackgasse mit 1 riesigen Fass (Bei Gossenwissen oder Bierbrauen:Gärfass für Bier)

Rechts: Geradeaus Befindet sich ein Lager für Kartoffeln die in einigen Regalen liegen.

Rechts: Teilt sich der Weg wieder auf in Rechts und Links

Links: hier steht ein Schrank ohne Schloss, der in die Wand eingelassen ist, beim Versuch die Türen zu öffnen funktioniert dies allerdings nicht →[Akt 5](#)

Rechts: in diesem Gang liegen 3 feindliche Körper mit schnittwunden Probe auf Medizin (Erfolg: 2 Körper sind tot
1 Körper ist schwer Verletzt kann vernommen werden **geheime Probe auf überreden/verhören (Erfolg: richtige Richtung; Misserfolg: falsche Richtung);**
Misserfolg: Alle Körper werden für tot gehalten)

Wenn die Gruppe den Falschen Weg nimmt eine **geheime Probe auf Geschick Boni bei Fallenkunde oder Spurenlesen von 10 (Erfolg: Falle nicht ausgelöst; Misserfolg: Messer schießen aus beiden wänden und verschwinden in den gegenüberliegenden Wänden)**

Akt 5

Die Rettung:

Wird mit Gewalt ein Zugang geschaffen ist die Rückwand intakt, wird Sprengstoff verwendet, ist die Rückwand eingerissen. Dahinter liegt ein Sicherheitsraum in dem sich eine 2 köpfige Familie versteckt ein bärtiger Mann und eine zierliche Frau.

Bei Sprengung müssen die beiden erst überzeugt werden (Kreativ nach ermessen SL), Ohne Sprengung reicht ein wegstecken der Waffen

Bauer (dankbar): „Danke dass sie uns gerettet haben, aber wer sind sie?“

Gruppe:!!!!

Bauer (verwundert): „Wie haben sie uns gefunden?“

Gruppe:!!!!

Bauer (wütend): „Diese Gruppe von Banditen hat uns immer wieder Zugesezt und unsere Weizen und Bier Vorräte gestohlen. Irrgendwann haben wir angefangen unsere Vorräte hier im Lagerstollen mit Fallen zu Sichern.

Gruppe:!!!!

Bauer (fragend): „Könnt ihr uns hier heraus geleiten, diese Halunken haben versucht unser geheimes Lager zu finden allerdings, sind sie wohl in unsere Falle getappt. Wir haben uns hier versteckt und wussten nicht wann wir wieder raus kommen dürfen.“

Break

Wenn die Verstärkte Gruppe aus der Höhle tritt wird sie von der Stadtwache aufgehalten und beschuldigt diese Bauernfamilie zu tyranisieren. 5 Soldaten mit Schwertern und 5 mit Armbrüsten bewachen die Gruppe.

Akt 6

Die Verwechslung:

Der Hauptmann und eingeteilter Führer geht nach vorne und schiebt sich zwischen zwei Wachen durch um sich an die Gefangenen zu richten.

Hptm: „Sie werden der erwerbsmäßigen Räuberei verdächtigt. Was sagen sie zu ihrer Verteidigung“

Bauer: „Das hab ich ja ganz vergessen mein Sohn sollte mit unserem Ackerpferd in die Stadt und dort die Reserve der Stadtwache alarmieren. . .

Hptm: „also sind sie beide die Besitzer dieses Gehöftes? Und ihr wolltet die beiden gerade entführen, was“

Gruppe: !!!!

Bauer: „nein nein nein, verstehen sie das nicht falsch. Diese Mutigen Helden haben uns gerettet.“

Hptm: „Ich glaube diese Diebe haben dich erpresst damit du sie entlastest. Ich will Beweise sehen!“

Gruppe muss jetzt einen Beweis erbringen um den Hauptmann zu beruhigen. Als Inspiration macht einer der Soldaten macht den Vorschlag dass die Heldengruppe ja die Diebesgruppe im Wald finden und Vernichten könnte natürlich mit Unterstützung einiger Stadtwachen.

Der Hauptmann willigt ein und wendet sich an die Gruppe:

Hptm: „Ihr habt eine einzige Möglichkeit frei gelassen zu werden ihr bekommt 10 meiner Wachen die ihr euch selbst aussuchen dürft. Dann macht ihr euch auf den Weg in den Silberwald und findet die Diebesbande und bringt mir den Kopf des Anführers wenn er noch lebt bekommt ihr 100 Goldtaler(gesamt) dazu, ihr habt mein Wort. Ich warte im Betrunkenen Eber“

Akt 7

Die Soldatenauswahl

Bogenschützen

Soldat	Bogen 1		Bogen 2		Bogen 3		Bogen 4		Bogen 5	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	6W10		6W10		6W10		6W10		6W10	
Reichweite	150		150		150		150		150	

Armbrustschützen

Soldat	Armbrust 1		Armbrust 2		Armbrust 3		Armbrust 4		Armbrust 5	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	6W10		6W10		6W10		6W10		6W10	
Reichweite	300		300		300		300		300	

Schwertkämpfer

Soldat	Armbrust 1		Armbrust 2		Armbrust 3		Armbrust 4		Armbrust 5	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	5W10		5W10		5W10		5W10		5W10	

Streithammer

Soldat	Hammer 1		Hammer 2		Hammer 3		Hammer 4		Hammer 5	
Leben	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Waffe	4W10		4W10		4W10		4W10		4W10	

Soldat										
Leben										
Waffe										
Reichweite										

Soldat										
Leben										
Waffe										
Reichweite										

Akt 8

Das Räuberlager

Es ist bereits sehr dämmerig. Nachdem die Auswahl getroffen wurde ziehen die Helden los. Nach ca. 400m im Wald kommt eine Lichtung in Sichtweite. Auf dieser Lichtung sieht man ein Lagerfeuer lodern (ca. 100m entfernt) und 5 etwa gleich große Zelte sind zu sehen. In einiger Entfernung südlich der Lichtung stehen 20 Pferde angebunden. Um das Lagerfeuer sitzen ca. 5 Räuber. Probe auf Verborgenes erkennen (Erfolg: Mehrere offensichtlich leere Flaschen Rum liegen vor den Zelten und die Restlichen Räuber liegen in ihren Zelten; Misserfolg: erkennen keine Flaschen). **Durch einen Schuken, Magier oder Seher o.Ä. kann eine Probe geworfen werden um das Zelt des Anführers(Gnom) zu finden.** Wenn der Anführer gefunden und Still gefangen wird müssen die Helden immernoch die Räuber vernichten.

Bei Kampf:

Zelt 1 Feuerwache (Zwergen):

Soldat	Zwerg		Zwerg		Zwerg		Zwerg		Zwerg	
Leben	100	110	90	110	60	110	80	110	110	110
Waffe	Axt/4W10		Axt/4W10-5		Hammer/4W10		Axt/3W10		Hammer/4W10	
Status	Betrunken		Betrunken		Betrunken		Betrunken/klein		Betrunken	

Zelt 2 Menschen:

Soldat	Mensch		Mensch		Mensch		Mensch		Mensch	
Leben	50	100	80	100	90	100	100	100	5	100
Waffe	Axt/4W10		Axt/4W10-5		Hammer/4W10		Axt/3W10		Hammer/4W10	
Status	schläft		schläft		schläft		Schläft/klein		Bewusstlos	

Zelt 3 Orks:

Soldat	Ork		Ork		Ork		Ork		Ork	
Leben	100	110	110	110	90	110	80	110	100	110
Waffe	Keule/4W10		Keule/4W10-5		Hammer/4W10		Streitkolben/3W10		Hammer/4W10	
Status	schläft		schläft		schläft		schläft		schläft	

Zelt 4 Gnome:

Soldat	Gnom		Gnom		Gnom		Gnom		Gnom	
Leben	90	100	100	100	90	100	100	100	30	100
Waffe	Dolch/2W10		Messer/2W10		Dolch/2W10		Dolch/2W10		Dolch/2W10	
Status	schläft		schläft		schläft		schläft		Bewusstlos	

Zelt 5 Anführer(Gnom)

Soldat	Gnom	
Leben	100	100
Waffe	Steinschlosspistole/7W10+10	
Status	Schläft	

Akt 9

Die Rückreise:

Bei Umsehen werden 20 Pferde plus ein Pferdekarren gefunden die zur Rückreise genutzt werden können. Hinter dem Lager werden 10 Säcke Getreide gefunden und können auf den Karren geladen werden. Zurück zur Stadt werden sie in der Morgendämmerung hinein gelassen und sollten direkt zum Wirtshaus Betrunkener Eber. Der Hauptmann sitzt in der hinteren Ecke der Taverne und ist umringt von allerlei Frauen. Er ist sehr erfreut über die Übergabe des Anführers oder des Beweises dass die Banditen „die toten Waisen“ vernichtet wurden.

In dem Moment in dem die Helden die Taverne betreten schiebt sich eine düstere Gestalt an unseren Helden nach draußen. Die Helden müssen zuerst dem Hauptmann Bericht erstatten, dannach können sie Frank verfolgen. Als die Helden ins Freie treten sehen sie die düstere Gestalt um eine Ecke gegenüber der Taverne in eine dunkle Gasse einbiegen. In dieser Gasse ist es so dunkel, dass

die Helden nur ca 25 m hinein sehen können, der Sichtbereich läuft spitz zu. Am Ende der Gasse kann man erkennen, dass eine Mauer das hindurch gehen verhindert(keine Gestalt zu sehen). **Probe auf Spuren Lesen (Erfolg: die Gruppe findet Frank hinter einem Brennholz Lager; Misserfolg: Keine Gestalt wird gefunden)**. Sahrlem Lumsee: „Danke dass ihr das für uns geregelt habt. Ihr steht tief in der Schuld der Großgilde. Was ist das . . .“

Die Helden werden von dem Hauptmann zu einem Bier in die Taverne eingeladen. Als die Helden sich zurück drehen ist Sahrlem Lumsee weg

Ende

Belohnung: 100 Goldtaler (Bei lebendem Anführer)
jeder Überebende bekommt 50 Fähigkeitspunkte
bei Verfolgen von Sahrlem Lumsee gibt es 50 Rufpunkte bei der Großgilde

Autor:

Sascha Rook