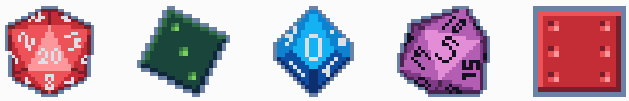
NUR MAL EBEN KRÄUTER SAMMELN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. November 2026





INHALT

Nur mal eben Kräuter sammeln 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Zusammenfassung (nur für den Spielleiter!) 3
- Ablauf 4
- Charaktere 16
- Orte 22

NUR MAL EBEN KRÄUTER SAMMELN

Wo spielt das Abenteuer?: in einer fiktiven Fantasy-Mittelalter-Welt (ähnlich der DSA Welt)

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Erweitert um Magie. Grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (ideal sind 4 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 4 bis 8 Stunden

Anmerkungen für den Spielleiter

Vorlesetexte sind Blau markiert.

Ursprünglich wurde dieses Abenteuer für DSA 4 geschrieben. Die Werte sind nun aber alle für das How to be a Hero Regelwerk angepasst.

Es ist nicht vorgesehen, dass einer der Helden magische Kräfte besitzt. Sollte dies dennoch gewünscht sein, kann entweder folgendem Vorschlag gefolgt werden oder eine eigene Alternative gefunden werden:

Der Held kann zwischen 50 und 200 Fähigkeitspunkten opfern, um die doppelte Menge an „Magiepunkten“ zu bekommen. Mit diesen können Zauber wie Fähigkeiten erworben werden. Welche Zauber möglich sind, sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Alle Zauber bilden neben den Gruppen Handeln, Wissen und Soziales die eigene Gruppe „Magie“. Für die Vergabe der Werte / Berechnung, Geistesblitz- und Begabungspunkte gelten dieselben Regeln, wie bei den drei anderen Gruppen.

Auf „Mana“ wurde verzichtet. Die Zauberer können grundsätzlich zaubern so viel sie wollen, aber wenn sie es übertreiben, sollte der Spielleiter Erschöpfung/Überanstrengung wirken lassen.

Die Werte der Zauber sind wahrscheinlich schlecht gebalanced - Besonders die Zauber "Schaden" und "Schild"

Zusammenfassung (nur für den Spielleiter!)

Die Spieler sind auf der Reise von Narbengrund nach Lindenbach. Auf dem Weg machen sie in dem kleinen Dorf Ödenau halt, wo ein kleiner junge schwer erkrankt ist. Um ihn zu heilen müssen die Helden eine seltene Pflanze Namens „Epilobium hirsutum“ aus einer Burgruine besorgen. Auf dem Weg dahin gilt es einen reißenden Fluss zu überqueren. An der Burg angekommen stellen die Helden fest, dass diese von Banditen und einer schwarzen Magierin eingenommen wurde. Es gilt sich etwas einfallen zu lassen, um die seltene Pflanze aus den Klauen der bösen Hexe zu bekommen ...

Ablauf

Intro

Die Helden sind auf dem Weg von Narbengrund nach Lindental. (Namen beliebig austauschbar)

Und so setzt sich eure Reise gemächlich fort. Nach einem anstrengenden, aber ereignislosen Tag macht ihr in Ödenau, einem kleinen Dorf am Wegesrand, halt. Es ist erst früher Nachmittag, doch die Taverne ist geöffnet und ihr alle seid hungrig und durstig.

Das Dorf Ödenau

Anfang

In der Taverne werden sie von einer verzweifelten Frau angesprochen (die Frau ist Hesina Mehllut, Mutter des kranken Kindes):

- Ihr Sohn ist schwer krank und braucht dringend Hilfe.
- Ein berühmter Heiler, Saladin, ist schon bei dem Kind, doch er braucht dringend eine Pflanze, um das Kind zu heilen.
- Dann bittet sie die Helden mitzukommen und ihr zu helfen.

In der Taverne

Hier können sie die Nacht verbringen und essen.

Außerdem gibt ihnen der Wirt Proviant und Rucksäcke für den Weg, wenn die Helden das noch nicht haben.

Wirt (Amgar Wulnik) und Wirtin (Travinde Wulnik) können ihnen folgendes erzählen:

- Über das Dorf --> Ödenau ist ein kleines Dorf, das von Durchreisenden und der Ernte lebt. Die Ernte ist gerade in vollem Gang und jede helfende Hand wird gebraucht.
- Über die Burg --> Eine alte, verfallene Burgruine – schon seit Jahrzehnten verlassen.
- Über Saladin --> Ein merkwürdiger, alter Kauz, aber ein sehr fähiger Heiler, der sich gerade um den kleinen Torben kümmert.
- Über den schwarzen Geist --> Ein Geist, der an der Brücke im Wald spukt. Glücklicherweise scheint er diesen Ort nie zu verlassen.

Bei dem Kranken

Wenn die Helden ankommen, finden sie folgendes vor:

Vor dem Haus findet ihr zwei ältere Männer, die erregt miteinander diskutieren. Einer der beiden scheint der Dorfälteste zu sein, denn er trägt offiziell wirkende Gewänder. Der Andere sieht besonders merkwürdig aus. Er trägt einen dunklen, zerschlissenen Mantel und hat dutzende, geschnitzte Amulette und Talismane um den Hals und an beiden Armen zu hängen. Außerdem ist er Barfuß.

Die Helden können sich jederzeit in folgendes Gespräch einmischen:

Als ihr näher tretet hört ihr: „Ich habe es Euch gesagt, Ältester. Ich kann den Jungen nur eine Zeit lang am Leben erhalten. Ohne die nötigen Heilkräuter ist es nur eine Frage der Zeit bis er sterben wird.“ „Ich habe doch schon im ganzen Dorf herumgefragt“, meint der Dorfälteste und ringt dabei verzweifelt die Hände, „aber es gibt einfach Niemanden, der es wagt den Weg auf sich zu nehmen. Sie haben alle Angst vor dem

schwarzen Geist und wollen nicht einmal in die Nähe dieses Orts. Könntet nicht ihr gehen, Saladin? Ihr könnt dem Geist sicher entgegentreten.“ „Auf gar keinen Fall. Wenn ich auch nur für einen Tag von der Seite des Jungen weiche, wird sich sein Zustand rapide verschlechtern, ich würde es nie rechtzeitig wieder zurückschaffen.“

Spätestens hier bemerken sie die Helden und beginnen ein Gespräch mit ihnen. Dabei erzählen die beiden ihnen:

Saladin:

- Der Junge ist von der Serpensortia, einer seltenen und tödlichen Schlange, vergiftet worden.
- Nur wenige Heilkräuter wirken gegen dieses Gift. Das einzige hier in der Nähe ist „Epilobium hirsutum“. Das ist eine große und auffällig rosa blühende Pflanze.

Ältester:

- Die Pflanze wächst in einer alten Burgruine, zwei Tagesreisen nördlich von hier.
- Die Helden müssen dabei durch den Wald, über einen Fluss und an dem schwarzen Geist vorbei.
- Das ist ein Geist, der seit einigen Jahren an der einzigen Brücke über den Fluss spukt. Früher lebten an dieser Stelle zwei Köhler (Mann und Frau), aber beide starben vor mehreren Jahren bei einem Unfall. (ungefähr seitdem spukt auch der Geist dort).

Saladin:

- Er wird sich weiter um den Jungen kümmern, doch die Zeit drängt.
- Ohne das Heilmittel bleiben dem Kind wahrscheinlich nicht mehr als sechs oder sieben Tage (heute mitgerechnet!)

Ältester:

- Bittet inständig um ihre Hilfe, da der Junge sonst sicher sterben würde.
- Er bietet den Helden außerdem Geld, wenn sie den Auftrag annehmen (10 Dukaten – das ist schon eine ganze Menge)
- Außerdem können sie sich vom Wirt Amgar Verpflegung und Rucksäcke für den Weg geben lassen.

Wenn sie zusagen, beschreibt ihnen der Älteste genau den Weg (kann auf Nachfrage auch jeder andere im Dorf):

Ihr müsst das Dorf durch einen kleinen Trampelpfad Richtung Norden verlassen und dann immer weiter nach Norden gehen. Nach einem halben Tag kommt ihr an einen Fluss. Dem folget ihr bis zu einer Lichtung. Dort müsste die verfallene Hütte eines Köhlers stehen und dort spukt auch das Schwarze Gespenst. Die Brücke dort ist die einzige Möglichkeit den Fluss zu überqueren – lasst euch nicht täuschen, er ist tückischer als er aussieht und hat schon so manchen Arglosen das Leben gekostet. Folgt dann dem Fluss auf der anderen Seite weiter bis ihr die Burg am Horizont sehen könnt. Dann einfach immer darauf zu. Insgesamt sind es etwa zwei Tagesmärsche bis zur Burg.

Spätestens hier sollten sich die Helden entscheiden den Auftrag anzunehmen. Wenn nicht kann:

- Die Mutter des Kindes um ihre Hilfe flehen.
- Der Älteste über den Preis feilschen. (nur im Notfall)

- Saladin an ihre Ehre, Moral und ggf. Göttergläubigkeit appellieren.

Umhören im Dorf
Wenn die Helden sich im Dorf umhören, können sie folgendes erfahren:

- Früher habe es hier vereinzelt Wegelagerer gegeben, aber die seien schon seit Monaten verschwunden – wohin weiß niemand aber gut, dass die weg sind.
- Es gibt keine wilden Tiere in der Gegend (Wölfe/Bären), die man fürchten müsse.
- Alle machen sich Sorgen um den Kleinen Torben und hoffen, dass es ihm bald wieder besser gehen wird.

Zum Geist:

- Alle haben Angst vor dem Schwarzen Geist.
- Einige glauben, dass er der Geist von einem der beiden Köhler ist, die früher dort lebten.
- Einige meinen, der Geist würde schwarze Pfeile voller Verdammnis auf seine Feinde schießen.

Wahl: Wann aufbrechen?
Die Helden können sofort aufbrechen und marschieren dann in die Nacht hinein (nur noch ca. 2-3 Stunden Licht - das will die Mutter des Sohnes) oder sie können die Nacht kostenlos in der Taverne bleiben und dann am nächsten Morgen aufbrechen (das will der Älteste).

Argumente - Gleich los (Mutter)

Es bleibt nicht viel Zeit – 6-7 Tage und einer davon ist schon fast rum. Der Weg sind 4 Tage, bleiben nur ein bis zwei Tage zum Suchen.

Sie können ja Pause machen, wenn es dunkel wird.

Argumente - Morgen los (Ältester)

Die Zeit ist knapp, aber reicht schon.

Es wird eh bald dunkel und dann sehen sie nichts mehr. Sie könnten sich verlaufen und dann wäre nichts gewonnen. Besser sie starten morgen frisch ausgeruht.

Der Weg

Allgemeine Anmerkungen
Wenn die Helden sich entscheiden schneller zu gehen oder nicht zu schlafen, sollte dies zwar möglich sein, aber mit einem entsprechenden Malus auf alle Talente wegen Erschöpfung belegt werden. Um den Malus los zu werden, müssen die Helden so lange ruhen, wie sie sich davor überanstrengt haben.

Auf dem Weg selbst passiert nichts.

Der Spielleiter sollte nebenher die Zeit im Blick haben, denn nach spätestens sieben Tagen ist der Junge tot.

Nacht (sofort los)
Die Helden schaffen einen Viertel-Tagesmarsch, bevor es zu dämmern beginnt. Ab hier brauchen sie Orientierungs-Proben (Wissen), um sich im dunklen Wald zurecht zu finden. (Erst normal, dann um 20 und dann um 50 erschwert, wegen der Dunkelheit)

Schaffen sie alle drei Proben, kommen sie am Fluss an. Ab hier ist es völlig dunkel. (den Fluss erkennen sie im Mondlicht aber noch)

Wenn die Helden bei einer Probe scheitern, dann verlaufen sie sich und brauchen einen viertel bis halben Tag, um wieder den richtigen Weg zu finden – alle Vorteile vom gleich Loslaufen sind also weg.

Tag (morgen los)

Wenn die Helden am Tag loslaufen, kommen sie nach einem halben Tag am Fluss und nach einem weiteren halben Tag am Lager der Köhler an.

Der Lager der Köhler

Wenn die Helden sofort los sind (und sich nicht verlaufen haben), kommen sie gegen Mittag an.

Wenn die Helden morgens los sind kommen sie abends am Lager an.

Plötzlich lichtet sich der Wald vor euch und ihr steht auf einer kleinen Lichtung. In einer Ecke steht eine verfallene, kleine Hütte, die schon seit mehreren Jahren leer zu stehen scheint. In der Mitte der Lichtung ist eine provisorische Feuerstelle. Die Lichtung grenzt außerdem an einen kleinen Fluss und ihr seht auch die versprochene Brücke. Allerdings ist ein Teil der Brücke eingestürzt.

Wenn die Helden am Lager ankommen, versteckt sich Nagira (sie ist „der Schwarze Geist“) im Kohleofen. Wird sie nicht gefunden und übernachten die Helden an dieser Stelle, sehen sie nachts eine kleine, schwarze Gestalt, die um das Lager schleicht. Auf Rufe reagiert sie nicht und läuft weg. Soll sie dennoch gefangen werden, müssen Spurensuche (Wissen) oder ähnliche Proben gelingen. (Unter Berücksichtigung ihres Schleichen-Wertes)

In beiden Fällen gilt beim näheren Umsehen:

Die Brücke

- (Allgemein sehen sie): Die Brücke ist in der Mitte eingestürzt. Es fehlen ca. 2,5 Schritt, die übersprungen werden könnten ...
- (Probe: Holzbearbeitung - Handeln) Die mittleren Pfeiler der Brücke sind mit einer Axt eingeschlagen worden.

Hütte

- (Erster Blick - Probe auf Sinnesschärfe / Auffassungsgabe - Wissen)
  - Misslungen: Das Dach der Hütte ist eingestürzt und hat einen Teil unter sich begraben. Der freie Teil der Hütte wirkt leer und ausgeräumt.
  - Gelungen: s.o. und überall sind Rußspuren, als hätte jemand Ruß auf den Balken verschmiert. Außerdem wirkt der verfalle Teil als könnten dort sinnvolle Dinge gefunden werden ...
- (Intensiv durchsuchen - dauert eine Stunde) Die Helden finden: 2 scharfe Äxte, Hämmer, Nägel, 1 Säge (diese sind offenbar hier versteckt worden, aber warum? - Grund: Nagira)

Der alte Ofen

(Sinnesschärfe/ Auffassungsgabe - Wissen) Wenn sie hier hineinschauen, finden sie Nagira (s.u.)

- Misslungen: Nagira greift aus dem Hinterhalt an. (75% Chance den Helden sofort bewusstlos zu schlagen)
- Gelungen: Der Held sieht sie und kann parieren – 20% Chance den Helden bewusstlos zu schlagen bei einem Treffer.

Umsehen entlang des Flusses

(Wildnisleben oder Sinnesschärfe oder Ähnliches - Wissen)

- Sie sehen so oder so: Weiter oben am Fluss ist ein Baum umgefallen und reicht über den Lauf.

- Misslungen: Sieht sicher aus.
- Gelungen: Das Ding sieht wacklig aus, wird nicht einfach da drüber zu kommen.

Der Fluss

(Wildnisleben - Wissen)

- Misslungen: Kleines, Bächlein, ungefährlich.
- Gelungen: Trügerischer Fluss, mit Stromschnellen, scharfen Steinen und tiefen Stellen.

Feuerstelle

Hier wurde erst vor wenigen Tagen Feuer gemacht.

Irgendwo auf der Lichtung

- (Fährtenlesen - Wissen) Es gibt mehrere Fußspuren von einer Person auf der Lichtung. Sie führen vor allem zur Hütte und dem Ofen, aber auch (seltener) zu einem nahen Gebüsch (s.u.) und der Brücke.

Ränder der Lichtung

In einem nahen Gebüsch liegt die Leiche eines Mannes. Etwas hat ihn schwer am Hals verletzt. (Medizin - Wissen: Pfeilschuss) – Der Mann trägt nichts, außer alten Lumpen und stinkt massiv. Außer der abgenutzten und dreckigen Kleidung hat er keine Gegenstände bei sich.

Nagira gefunden

Nagira greift die Helden mit einem kleinen Knüppel an – eigentlich eher einem Stock.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
22	**15**	**5**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Knüppel: 40 + 22 = **62**	Wildnisleben: 60 + 15 = **75**	Menschenkenntnis: 30 + 5 = **35**
Schleichen: 75 + 22 = **97**	Orientierung: 30 + 15 = **45**	Lügen: 10 + 5 = **35**
Bogenschießen: 75 + 22 = **97**	Köhlerei: 60+ 15 = **75**	Begeistern/Führen: 20 + 5 = **25**
Holzbearbeitung: 30 + 22 = **52**		

Nachteile:

- Impulsiv (15 Punkte: Der Charakter redet leidenschaftlich einfach drauf los, ohne sich um die Wirkung der Worte zu kümmern und verstrickt sich schnell in hitzige Debatten/Raufereien)
- Sturkopf (5Punkte: Der Charakter beharrt auf seiner Meinung, komme was wolle).

Schaden:

- Knüppel / Stock: 1W6 (sie macht extra wenig Schaden), hat dafür bei jedem Treffer 20% Chance den Helden bewusstlos zu schlagen.
- Bogen: 6 W10

Wenn die Helden fliehen, verfolgt sie diese bis zum Ende der Lichtung und ruft ihnen Beleidigungen nach.

Wenn sie kämpfen, beleidigt sie die Helden in jeder Kampfrunde und kämpft bis sie unter 40 Leben hat, dann versucht sie zu fliehen (Wenn sie mehr als drei Helden angreifen, flieht sie sofort).

Schaffen es die Helden sie festzuhalten oder sie bewusstlos zu schlagen, erzählt sie (nach eventueller Reanimation) nach Überreden oder Ähnlichem (Erschwernis je nach Art der Überredung – Sie hält die Helden für Banditen. Machen die Helden ihr klar, dass sie das nicht sind: normal. Gebärden sie sich wie

Banditen, dann drastisch erschwert. Gebärden sie sich eher vornehmem, dann erleichtert):

- Sie ist die Frau des Köhlers von damals.
- Das damals war kein Unfall, sondern ein Angriff von Banditen.
- Die Banditen haben die alte Festung besetzt und sammeln sich dort.
- Sie ist damals von Banditen gefangen genommen worden, konnte aber fliehen, durch einen Geheimgang , der Führt direkt in die Kammer ihrer Anführerin, einer grässlichen Frau, die sich auf schwarze Magie versteht.
- Der Geheimgang beginnt in einem Schilfröhricht nahe der Festung und wird nicht bewacht.
- Sie ist jetzt eine Art „Guerilla-Kämpferin“ und hält die Banditen von der Brücke fern.
- Erst neulich hat sie wieder einen erwischt, der müsste hier noch irgendwo herumliegen. (s. Gebüsch nahe der Lichtung)
- Sie war es, die die Brücke zerstört hat, um die Banditen aufzuhalten.
- Außerdem nennt sie alle Wege ans andere Ufer auf Nachfrage.

Wege ans andere Ufer

Baum Oberhalb

Weiter oben am Lauf liegt ein alter Baum quer über dem Fluss. Probe: Balance oder Ähnliches (Handeln)

Springen

Springen-Probe (ggf. nach Anlauf erleichtert - Handeln) Bei Misslingen: Schwimmen-Probe – um 40 erschwert , bei Misslingen s. „Schwimmen“ - Handeln)

Brückenbau

Holzbearbeitung (dauert mehrere Stunden - Handeln) --> damit verlieren die Helden insgesamt einen halben Tag (benötigt: Werkzeug bergen, Bäume fällen, zurechtstutzten und an der Brücke befestigen)

Schwimmen

Schwimmen-Probe (Handeln) um 30 erschwert. Bei Gelingen W6 Schaden. Bei Misslingen W10 Schaden und der Held treibt Flussabwärts. (Schafft er es nicht sich mit 2 weiteren Proben aus Ufer zu retten, wird er auf eine Kiesbank geschleudert und verliert das Bewusstsein (kein Schaden mehr). Die anderen Helden müssen ihn dann retten.

Der Rest des Weges verläuft ereignislos.

Die Festung

Treffen mit Bork

Vor der Festung kommt ihnen ein Mann entgegen: Bork (er ist sehr dumm!)

- Bork hat sich verlaufen und sucht den Weg zur Festung.
- Er geht davon aus, dass die Helden auch zur Gang gehören. (also auch Banditen sind)

Heldenaussagen --> Reaktionen von Bork

- Sie kommen aus dem Dorf südlich --> Toll ihr habt es also überfallen, was war denn die Beute?
- Sie suchen „Epilobium hirsutum“ --> Ja das hat er auch für „Sie“ gesucht und sich dabei verlaufen. Wo geht es wieder zurück?
- Wer bist du? --> Bork, Mitglied der Gang, hat sich verlaufen und sucht die Burg.

- Köhler-Hütte --> Voll gefährlich da, neulich ist da einer seiner Gefährten aus dem Hinterhalt überfallen und ermordet worden.

Sagen die Helden ihm zum zweiten Mal, dass sie nicht zur Gang gehören, rafft er das, überlegt lange (und offensichtlich), dann versucht er sie hereinzulegen und in die Burg zu locken. (offensichtliche Falle, mit Sätzen wie „Was kann an einer Burg voller Banditen denn gefährlich sein?“)

Ansonsten ist es sehr leicht ihn auszuhorchen. Er verrät:

- Sie werden von Nimoe angeführt.
- Sie sucht „Epilobium hirsutum“ für ihre schwarze Magie. (es gibt Vorräte in ihrer Kammer)
- Sie wollen sich dort ein festes Versteck etablieren und die nahe Handelsstraße im Norden unsicher machen.
- Der Fluss hinter der Burg ist breit und tief, aber nicht sehr schnell.
- Es gibt Wachen auf dem intakten Turm und sporadisch auf den Wehrgängen.

Verfahren mit Bork
Allgemein

- Bork will so schnell wie möglich zur Burg - sobald die Helden ihm einmal den Weg verraten haben (oder die Burg zu sehen ist) - ist er nicht mehr aufzuhalten. Versuchen sie es, wird er ärgerlich und versucht im schlimmsten Fall allein zu gehen - jetzt hält ihn nur noch Gewalt auf.
- Versuchen sie ihn zur Suche nach Epilobium zu überreden scheitert dies, weil er jetzt in die Burg will. Er hat es sich gründlich überlegt und will zu den Anderen, die vermissen ihn sicher schon.

Niederschlagen

Schlagen sie ihn bewusstlos und lassen ihn zurück, erwacht er 12 Stunden später. Dann läuft er zur Burg und warnt die Anderen (er wird aber nur begrenzt ernst genommen). Fesseln sie ihn, dann ruft er, binden sie ihn nicht irgendwo an, dann läuft er gefesselt zur Burg. (er kommt dann erst nach 24 Stunden an – hier wird er sehr ernst genommen und die Wachschicht wird verdoppelt (s. Verdacht.)).

Schaffen sie es nicht ihn zu fesseln, oder schnell nieder zu schlagen, wehrt er sich mit einem dornenbesetzten Knüppel, den er an der Seite trägt.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
30	**5**	**5**
Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Knüppel: 75 + 30 = **100**	Gassenwissen: 40 + 5 = **45**	Prahlen: 50 + 5 = **55**
Raufen: 75 + 30 = **100**	Pflanzenkunde: 10 + 5 = **15**	
Stärke/Kraft: 50 + 30 = **80**		
Rennen: 50 + 30 = **80**		
Laut Brüllen: 50 + 30 = **80**		

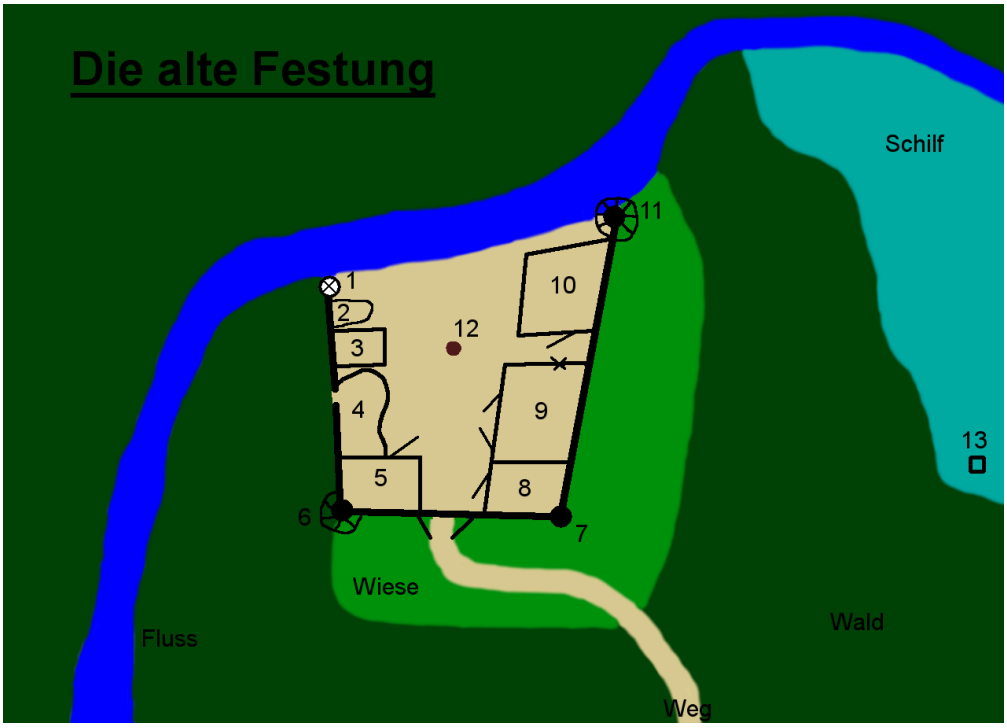
Gegenstände:

Keule und zerschlissene Kleidung

Mitnehmen

Wenn sie mit ihm zur Burg gehen, sind die Wachen erst mal irritiert, weil sie die Helden nicht kennen. Sie werden vorerst hereingelassen, aber mit dem Hinweis, dass sie sich bei Julianos melden sollen (= Rechte Hand von Nimoe, Magier). Außerdem reagieren die Wachen nicht begeistert, als sie Bork sehen.

Aufbau der Burg



Karte der Burg und Umgebung

Legende:

1. Verfallener Turm

2. Plunder (Essensreste, Lumpen, Exkremente, Scherben, ...)

3. Verschlossene Kisten (enthalten vor allem Rohstoffe für den Bau und gestohlene Güter, die verkauft werden sollen)

4. Baumaterial (Steine, Bretter, Lehm, Stroh, ...)

5. Stall mit Pferden

6. Turm mit einem Gerüst

7. Intakter Turm

8. Unterkünfte der Banditen

9. Große Halle (zum Teil verfallen)

10. Gefangenenunterkünfte

11. Turm mit einem Gerüst

12. Lagerfeuer

13. Geheimgang in die Burg

Die Burgmauern zwischen 11 und 7 ist intakt.

Die Burgmauer zwischen 6 und 7 ist intakt und enthält das Burgtor.

Die Burgmauer zwischen 1 und 6 ist kaputt und hat ein großes Loch, durch das man leicht schlüpfen kann. Es wird nur bei Verdacht bewacht.

Die Helden kommen von Südwesten aber östlich des Flusses auf die Burg zu.

Der Fluss ist ein anderer, als der, dem sie zuvor gefolgt sind.

Die große Halle

Die „Große Halle" besteht aus einem großen und früher sicher sehr schmuckvollen Gang, von dem Rechts und Links weitere Räume abgehen. Auf der rechten Seite sind, bis auf den hintersten, alle Räume leer. In diesem Raum befindet sich die Waffenkammer. Auf der linken Seite befindet sich ein großer Raum, der wohl mal ein Audienzzimmer oder ähnliches war. Heute erinnert er eher an einen überfüllten Trödelmarkt. Die verschiedensten Dinge stapeln sich bis unter die hohe Decke und füllen so den großen Raum aus. Darunter sind nicht nur Stoffe, Kleidungen, Erze oder Säcke mit haltbaren Lebensmitteln, sondern auch ganze Kutschen, Fässer mit Öl oder Wein und vieles, vieles mehr. Am Ende des Ganges gibt es zwei Treppen. Eine führt nach oben und eine nach unten.

Die Dächer/2. Stock der Gebäude

Der Stall ist eher behelfsmäßig mit einem schrägen Strohdach gedeckt. Die Unterkünfte der Banditen haben zwar einen zweiten Stock, allerdings besteht dieser nur aus Trümmern und fehlenden Wänden/fehlender Decke. Es ist kein Problem mit etwas Geschick von dort auf die Mauer oder wieder zurück zu kommen. Das Dach der Gefangenenunterkünfte ist niedrig und eben. Es ist nicht schwer von der Mauer darauf und wieder zurück zu klettern. Über der großen Halle befinden sich auf der südlichen Seite nur noch die Reste der Wände und Trümmer. Von dort kann man mit etwas Glück auf die Mauer und wieder zurück gelangen. Auf der nördlichen Seite sind noch die zwei Zimmer an der Mauer intakt. Das an der Treppe ist Nimoe's Zimmer und das dahinter das von Julinos Die Decken beider Räume sind intakt, aber wenn man sich von dort abseilt, kann man durch die Fenster in beide Räume gelangen. Die anderen Räume auf dieser Seite sind zerstört.

Besetzung der Burg:

In der Burg leben neben Nimoe und Julianos 10 Söldner, 20 Banditen und 30 Gefangene.

Von den Gefangenen sind etwa 7 kampferfahrene Söldner und der Rest einfache Händler oder Kutscher und Ähnliches.

Die Burg Wachen sind (fast) immer Söldner.

Am Tage stehen immer zwei Wachen am Tor. Einer auf dem intakten Turm, einer patrouilliert durch die Burg und einer steht im Untergeschoss der Großen Halle.

Bei Nacht stehen immer zwei Wachen auf dem intakten Turm (eine mit Blick nach außen und eine mit Blick nach innen), eine ist bei den Gefangenen und eine patrouilliert durch die Burg.

Nimoe ist meist in der Höhle unter der Burg und Julianos auf seinem Zimmer.

Tagesgeschehen der Burg:

Es gibt jeden Tag 3 Mahlzeiten, zu denen alle zusammenkommen und essen, wobei sich Söldner, Banditen und Gefangene in der Regel voneinander wegsetzten. Gegessen und gekocht wird meist im Innenhof.

Ansonsten arbeiten die Gefangenen tagsüber unter Aufsicht der Banditen an der Burg.

Gegen Abend fangen viele der Banditen an zu trinken und nicht wenige betrinken sich regelmäßig. Dafür kommen sie morgens nicht sehr früh aus den Puschen.

Wege in die Burg

Es gibt sehr viele verschiedene Wege, wie die Helden in die Burg kommen können bzw. was sie dort anrichten können. Diese Wege können in verschiedensten Varianten nebeneinander und ineinandergreifen.

Die Banditen zu bekämpfen / zu besiegen ist edel, aber nicht notwendig, um den Jungen zu retten.

Streit zwischen den Parteien

Kann sehr leicht angezettelt werden.

Zetteln sie Streit an, beginnt bald schon ein blutiger Kampf zwischen Banditen und Söldnern. (die Söldner sind nur wenige, aber sehr gute Kämpfer. Banditen sind viele, aber keine guten Kämpfer) Dieser wird dann nach einigem Wüten plötzlich von Julianos unterbrochen, der mit verstärkter Stimme die Festung zusammenbrüllt. Er droht Nimoe zu rufen und foltert (mit einem Zauber) einen letzten Banditen, der aufbegehren will. Dann kehrt wieder Ruhe ein.

Geheimgang

Dafür müssen sie von Nagira davor die Info dazu bekommen haben!

Der Geheimgang liegt nahe einem See in einem dichten Schilfröhricht. Es handelt sich um einen gemauerten Eingang mit einer Falltür.

Der Gang ist eng und es kann immer nur einer gleichzeitig hindurch. Außerdem ist es nass und schlammig. Wenn sie sich da durchquälen, dann verlieren sie vorübergehend 10 Punkte auf alle sozialen Talente und das „verkleiden" wird deutlich schwieriger.

Der andere Eingang ist in Nimoes Zimmer und nur zu finden, wenn sie den großen Wandschrank beim Schreibtisch öffnen und die Kleider zur Seite schieben.

Schleichen

Auf die Mauern kommen sie mit klettern oder über die reparierten Türmen (ohne Probe). Außerdem ist in der einen Wand (bei den Kisten) noch immer ein großes Loch, durch das man leicht eindringen kann. Auf der Mauer läuft alle 15 min eine Wache Patrouille. Schwimmen Normale Probe

Ablenkung am Tor

Sie können am Tor die Wachen ablenken, während der andere Teil der Gruppe anderswo hereinschleicht.

Feuer

Zwischen den Kisten und dem Material liegen mehrere Ballen Stroh, die entzündet werden können. In dem Chaos können sie sich nahezu frei bewegen.

Wichtig: Das Feuer springt in jedem Fall auf den nahen Stall über. Befreien sie die Tiere vor dem Feuer, entkommen diese und sorgen für noch mehr Chaos. Befreien sie diese nicht, kommen die meisten Tiere im Feuer um.

Das Essen vergiften

Wenn die Helden möchten, können sie auch das Essen der Banditen vergiften. Entweder haben sie schon Gift dabei oder sie finden welches in Nimoes Zimmer in einem der vielen Regale.

Dieses Gift gilt es dann unbemerkt von Sven, dem Koch, in das Essen zu schmuggeln. Allerdings sollte man sich nicht erwischen lassen, denn er mag es gar nicht wenn jemand anderes an seinem Essen herumpfuscht. Außerdem sollte er die meisten Gifte erkennen.

Gefangene befreien

Wenn sie die Gefangenen befreien, sind diese zum Kampf bereit. Dafür müssen sie aber an die Waffenkammer, gegenüber (Loch in der Wand der Waffenkammer ist gegenüber von dem Gefangenenhaus, aber vernagelt. Die Bretter können von innen leise und von außen mit Gewalt entfernt werden.) Außerdem sind die Wachen zu beachten/auszuschalten.

Verkleiden

Sie können sich auch als Mitglieder der Gang ausgeben.

- Wenn sie sich als bestehende Mitglieder ausgeben, werden sie leichter enttarnt. Wenn sie sich als Neuanwerber ausgeben, dann dauert es länger.
- So oder so werden sie zu Julianos geschickt. Der schickt sie aber erst mal wieder weg, weil er keine Zeit hat (sie sollen später wiederkommen, können sich in der Zwischenzeit aber frei bewegen. Nur der 2. Stock, der Keller, das Gefangenenhaus und die Waffenkammer sind tabu.)

Verdacht

Wenn die Helden bei ihren Taten auffallen oder sich nicht unauffällig genug verhalten, dann wird der Verdacht ausgelöst. Dies bedeutet, dass die Banditen wissen, dass Eindringlinge in der Burg sind oder bald kommen werden. Die Wachen werden ab hier verdoppelt und alle Eingänge (außer dem Geheimgang und dem Fluss) werden ständig bewacht. Die Waffenkammer und die Gefangenen werden mit je 3 Leuten permanent bewacht.

Nimoe kommt

Nimoe tritt nur dann in Erscheinung, wenn:

- Die Helden Feuer legen.
- Die Banditen und die Söldner zum 2. Mal kämpfen.
- Die Gefangenen fliehen.
- Die Helden erwischt werden oder Julianos griffige Hinweise auf die Umtriebe der Helden findet.

Ansonsten können die Helden Nimoe finden, wenn sie in den Keller gehen.

Dort ist diese dabei ein magisches Ritual vorzubereiten.

Wenn die Helden Nimoe sehen, dann: Probe auf Selbstbeherrschung/Willensstärke oder ähnliches (Wissen) (für Männer um 50 erschwert):

- Gelingt die Probe können die Helden frei agieren.
- Klappt diese nicht, verfallen sie ihrem Zauber und folgen blind jedem Befehl von ihr. Auch können sie Nimoe dann nicht mehr anlügen. Allerdings können sie Halbwahrheiten benutzten, aber sie müssen jede Frage aufrichtig beantworten.

(Beispiel: Wenn es brennt und der Held dem Zauber von Nimoe erliegt, dann kann der Held auf „Warum bist du hier?“ mit „Ich wollte dir sagen, dass es brennt“ antworten und kann verschweigen, dass er eigentlich Epilobium sammeln will.)

Ansonsten ist Nimoe während der Gespräche mit den Helden immer völlig ruhig und gelassen – egal wie die äußeren Umstände sind. Ihre Fragen an die Helden sind:

- Wer bist du?
- Warum bist du hier?
- Bist du allein?

Wege zum Epilobium

Nimoes Zimmer
Die Tür ist verschlossen.

Außerdem ist sie mit einem Zauber gesichert, der Julianos ruft, sobald die Tür geöffnet wird.

Um hinein zu kommen können sie:

Schlösserknacken

Einfache Probe

Dies löste aber den Zauber aus.

Klettern

Dazu müssen sie entweder von unten die Wand hoch oder sich von oben abseilen und durch das Fenster eindringen.

Dies löst den Zauber aus.

Julianos täuschen

Wenn sie es schaffen Julianos glauben zu machen, dass er im Raum nachsehen muss, dann geht er hinein und löst dabei den Zauber aus. Das können die Helden erreichen, indem sie entweder unter den Banditen Gerüchte streuen jemand sei dort gewesen oder indem sie etwas Schweres, wie einen Stein durch das Fenster werfen und so für Krach im Raum sorgen.

Danach lässt er die Tür unverschlossen, hat dann aber ggf. den Verdacht, dass etwas nicht stimmt.

Dies löst den Zauber nicht aus.

Der Schlüssel

In Julianos Zimmer (daneben) ist ein Schlüssel, der auch den Zauber entfernt. (Artefakt mit 3 Ladungen). Der liegt unter dem Kopfkissen.

Dies löst den Zauber nicht aus.

Gewalt

Dies löst den Zauber aus.

Im Zimmer

... finden sie „Epilobium hirsutum“ getrocknet von der Decke hängen. (sonst siehe Raum)

Die Keller
In dem Kellern finden sie Nimoe, die gerade ein Ritual vorbereitet. (s. Raum Keller)

Das Pulver in der Schale ist Epilobium hirsutum. (zerrieben)

Hier müssen die Helden ihrem Bann wiederstehen (s. Charaktere, Nimoe).

Schaffen sie das, können sie den Raum heimlich betreten und das Pulver stehlen.

Wenn nicht, treten sie offen ein und warten demütig bis Nimoe sie anspricht.

Kommt es zu einem Kampf, bleiben die Helden allein gegen Nimoe. (es komme keine Banditen o.ä. hinzu)
Nimoes Werte:

Handeln	Wissen	Soziales	Magie
5	**10**	**20**	**30**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 3
Schwertkampf 50 + 5 = **55**	Magiekunde 70 + 10 = **80**	Einschüchtern 70 + 20 = **90**	Menschen Beherrschen 70 + 30 = **100**
	Pflanzenkunde 30 + 10 = **40**	Menschenkenntnis 50 + 20 = **70**	Folter 40 + 30 = **70**
		Lügen 30 + 20 = **50**	Wasser peitsche 20 + 30 = **50**
		Betören 20 + 20 = **40**	Dämonen beschwören 60 + 30 = **60**
		Manipulieren 30 + 20 = **50**	Sinne vernebeln 30 + 30 = **60**
			Schaden 60 + 30 = **90**
			Magie aufhaben 20 + 30 = **50**

Erklärung der Zauber:

- Menschen Beherrschen - Das Opfer wird komplett von ihr kontrolliert.
- Folter - Das Opfer erleidet fürchterliche Schmerzen. (benötigt Körperkontakt)
- Wasserpeitsche - Formt Wasser zu einem Strahl, der wie eine Peitsche wirkt. (4W20 Schaden)
- Dämonen beschwören - Beschwört einen mächtigen Dämon, der Nimoe gehorcht.
- Sinne vernebeln - Behindert oder löscht vorübergehend die Sinneseindrücke des Opfers aus.
- Schaden - Macht 5W10 Schaden – es öffnen sich plötzlich klaffende Wunden in der Haut des Opfers.
- Magie aufheben - Löst Magie wieder auf.

Wenn Nimoe unter 60 Leben hat, beginnt sie sich im Kampf auf den Monolith zuzubewegen.

Wenn sie unter 30 Leben hat, versucht sie zu fliehen, indem sie eine Hand auf den Monolith legt und einen Zauber spricht. (eine Kampfrunde – benötigt Körperkontakt)

Gelingt ihr dies, verschwindet sie.

Ende

Auf dem Rückweg geschieht nichts weiter.

Ggf. Treffen sie Nagira wieder, wenn sie diese vorher schon gefunden hatten.

Im Dorf werden sie freudig empfangen und alle sind glücklich, dass der Junge geheilt werden kann.

Wenn die Helden zu spät kommen, werden sie mit Trauer empfangen, aber sie bekommen dennoch eine Belohnung für ihre Mühe.

Charaktere

Dorf

Amgar Wulnik (Wirt)
Sehr rund und fett, klein, keinen Hals. Immerzu gerötete Wangen – sehr ähnlich seiner Frau.

Travinde (Wirtin)
Breite, pausbäckige Frau, klein sehr dick – sehr ähnlich ihrem Mann.

Ältester
Lange, weiße Haare und sehr buschige Brauen. Er trägt offiziell wirkende Kleider und kennt sich im Dorf und der Umgebung aus.

Hesina Mehllut (Mutter des Kranken)
Sie ist die Mutter des kranken Jungen. Sie trägt meist ein langes, braunes Kleid und eine Schürze. Die letzten Wochen haben ihr tiefe Sorgenfalten in ihr eigentlich ganz hübsches Gesicht gegraben.

Freig Mehllut (Vater des Kranken)
Ist der Vater des kranken Jungen. Von ihm ist nicht viel zu sehen, weil er es zum einen nicht erträgt seinen einzigen Sohn so dahinsiechen zu sehen, ohne dass er etwas dagegen tun kann und zum anderen wird er bei der Ernte gebraucht. Er hat kurze, ergraute Haare und tiefliegende, dunkle Augen.

Torben (Kranker Junge)
Torben ist ein kleiner junge Anfang zehn. Er wirkt sehr mitgenommen, bleich und ausgemergelt. Man sieht ihm deutlich an, wie sehr ihn die letzten beiden Tage mitgenommen haben.

Nagira (Frau des Köhlers/Der Schwarze Geist)
Nagira ist die Frau des Köhlers von der Lichtung an der kaputten Brücke. Nachdem die Banditen aus der Burg ihren Mann getötet haben, wurde sie entführt, konnte aber fliehen. Seit dem lebt sie allein in der Wildnis an ihrer alten Hütte und sorgt dafür, dass kein Bandit dort vorbei kommt. Sie war es auch, die die Brücke zerstört hat.

Seit ihrer Gefangenschaft ist sie etwas verrückt. Dadurch, dass sie den alten Kohleofen als ihr Versteck gewählt hat, ist sie immer mit einer dichten Schicht Rus bedeckt, was sie für eine glänzende Tarnung hält. Waschen ist daher auch keine Option. Außerdem sieht sie sich selbst als eine Art Guerilla-Kämpferin gegen alle Banditen. Sie ist nicht nur sehr gut im Schleichen, sondern auch eine hervorragende Bogenschützin. Daher kann sie sehr wohl ein gefährlicher Gegner sein.

Gegenüber den Helden tritt sie sehr selbstbewusst und entschieden auf. Außerdem ist sie sehr impulsiv und leicht zu erregen. Wird sie wütend, oder macht auch nur einer der Helden einen Spruch, der ihr nicht passt, kann es gut sein, dass sie ihm mit ihrem Stock eines überzieht – ohne aber wirklich kämpfen zu wollen. Im Nahkampf ist sie sehr schlecht.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
22	**15**	**5**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Knüppel: 40 + 22 = **62**	Wildnisleben: 60 + 15 = **75**	Menschenkenntnis: 30 + 5 = **35**
Schleichen: 75 + 22 = **97**	Orientierung: 30 + 15 = **45**	Lügen: 10 + 5 = **35**
Bogenschießen: 75 + 22 = **97**	Köhlerei: 60+ 15 = **75**	Begeistern/Führen: 20 + 5 = **25**
Holzbearbeitung: 30 + 22 = **52**		

Nachteile:

- Impulsiv (15 Punkte: Der Charakter redet leidenschaftlich einfach drauf los ohne sich um die Wirkung der Worte zu kümmern und verstrickt sich schnell in hitzige Debatten/Raufereien)
- Sturkopf (5Punkte: Der Charakter beharrt auf seiner Meinung, komme was wolle).

Schaden:

- Knüppel / Stock: 1W6 (sie macht extra wenig Schaden), hat dafür bei jedem Treffer eine 20% Chance den Helden bewusstlos zu schlagen.
- Bogen: 6 W10

Gegenstände:

Bogen, 12 Pfeile, 2 Rationen Beeren und Kräuter (verderblich), "Knüppel"

Die Festung

Die Keller

In dem Kellern finden sie Nimoe, die gerade ein Ritual vorbereitet. (s. Raum Keller)

Das Pulver in der Schale ist Epilobium hirsutum. (zerrieben)

Hier müssen die Helden ihrem Bann wiederstehen (s. Charaktere, Nimoe).

Schaffen sie das, können sie den Raum heimlich betreten und das Pulver stehlen.

Wenn nicht, treten sie offen ein und warten demütig bis Nimoe sie anspricht.

Kommt es zu einem Kampf, bleiben die Helden allein gegen Nimoe. (es komme keine Banditen o.ä. hinzu)
Nimoes Werte:

Handeln	**Wissen**	**Soziales**	**Magie**
5	**10**	**20**	**30**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 3
Schwertkampf 50 + 5 = **55**	Magiekunde 70 + 10 = **80**	Einschüchtern 70 + 20 = **90**	Menschen Beherrschen 70 + 30 = **100**
	Pflanzenkunde 30 + 10 = **40**	Menschenkenntnis 50 + 20 = **70**	Folter 40 + 30 = **70**
		Lügen 30 + 20 = **50**	Wasser peitsche 20 + 30 = **50**
		Betören 20 + 20 = **40**	Dämonen beschwören 60 + 30 = **60**
		Manipulieren 30 + 20 = **50**	Sinne vernebeln 30 + 30 = **60**
			Schaden 60 + 30 = **90**
			Magie aufhaben 20 + 30 = **50**

Erklärung der Zauber:

- Menschen Beherrschen - Das Opfer wird komplett von ihr kontrolliert.
- Folter - Das Opfer erleidet fürchterliche Schmerzen. (benötigt Körperkontakt)
- Wasserpeitsche - Formt Wasser zu einem Strahl, der wie eine Peitsche wirkt. (4W20 Schaden)
- Dämonen beschwören - Beschwört einen mächtigen Dämon, der Nimoe gehorcht.
- Sinne vernebeln - Behindert oder löscht vorübergehend die Sinneseindrücke des Opfers aus.
- Schaden - Macht 5W10 Schaden – es öffnen sich plötzlich klaffende Wunden in der Haut des Opfers.
- Magie aufheben - Löst Magie wieder auf.

Wenn Nimoe unter 60 Leben hat, beginnt sie sich im Kampf auf den Monolith zuzubewegen.

Wenn sie unter 30 Leben hat, versucht sie zu fliehen, indem sie eine Hand auf den Monolith legt und einen Zauber spricht. (eine Kampfrunde – benötigt Körperkontakt)

Gelingt ihr dies, verschwindet sie.

Julianos (Gehilfe von Nimoe)

Dies ist der Lehrling/Gehilfe von Nimoe. Er regelt alle Abläufe im Schloss und kontrolliert die Banditen/Söldner in Nimoes Abwesenheit. Er trägt immer eine schwarze Robe mit Kapuze und weiten Ärmeln, die sein Äußeres verbirgt. Außerdem führt er immer einen langen Stab bei sich, der mit verschiedenen, magischen Symbolen verziert ist.

Handeln	Wissen	Soziales	Magie
5	**13**	**12**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Nahkampf * 50 + 5 = **55**	Tränke und Gifte 60 + 13 = **73**	Einschüchtern 50 + 12 = **62**	Folter 50 + 20 = **70**
	Pflanzenkunde 40 + 13 = **53**	Menschenkenntnis 30 + 12 = **44**	Sinne vernebeln 30 + 20 = **50**
	Magiekunde 20 + 13 = **33**	Lügen 10 + 12 = **22**	Schaden 70 +20 = **90**
	Gassenwissen 10 + 13 = **23**	Begeistern/Führen 30 + 12 = **32**	Magie aufhaben 20 + 20 = **40**
			Schild 30 + 20 = **50**

Nahkampf* meint sowohl das Schlagen mit seinem Stock, als auch den Kampf mit Fäusten und Füßen.

Erklärung der Zauber:

- Folter - Das Opfer erleidet fürchterliche Schmerzen. (benötigt Körperkontakt)
- Sinne vernebeln - Behindert oder löscht vorübergehend die Sinneseindrücke des Opfers aus.
- Schaden - Macht 5W10 Schaden – es öffnen sich plötzlich klaffende Wunden in der Haut des Opfers.
- Magie aufheben - Löst Magie wieder auf.
- Schild (Magie und Körperlich) - Schützt das Ziel (kann auch er selbst sein) vor Schaden jedweder Art. (3W6)

Julianos hat 300 Fähigkeitspunkte und 200 Punkte in Zaubern. Sind in der Summe 500 Fähigkeitspunkte.

Für die Handhabung der Zauber s. Anmerkungen für den Spielleiter.

Gegenstände:

Ein paar Münzen, den Stab mit den magischen Runen (bringt nur Magiern etwas – hilft die Magie zu fokussieren), 3 Pergamente, Feder, Tinte.

Prajodan Bollrick (Boss der Söldner)

Dies ist der Anführer der Söldner. Er ist Nimoe und Julianos treu ergeben. Er trägt (wie die anderen Söldner) ein langes Kettenhemd. Dazu eine Axt und einen Schild. Seine dunklen Haare beginnen zu ergrauen und er hat einen ordentlichen Schnauzbart.

Handeln	Wissen	Soziales
20	**7**	**13**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Axt: 70 + 20 = **90**	Kriegskunst: 20 + 7 = **27**	Einschüchtern: 50 + 13 = **63**

Bogen: 70 + 20 = **90**	Auffassungsgabe: 50 + 7 = **57**	Menschenkenntnis: 50 + 13 = **63**
Faustkampf: 60 + 20 = **90**		Lügen: 30 + 13 = **43**

Gegenstände:

Ein paar Münzen, Waffen, Kleidung, Schlüssel für die Waffenkammer.

Gran Nimmgier (Boss der Banditen)
Ist der Anführer der Banditen. Er ist Nimoe ergeben, aus Angst vor ihr. Allerdings weiß er, dass viele seiner Leute unzufrieden mit der Situation sind, weil sie die Söldner nicht mögen und große Angst vor Nimoe haben. Er trägt einfache, dunkle Kleidung und eine mächtige, zweihändige Keule. Äußerlich sind sowohl seine zwei Meter Größe, als auch seine wilde, schwarze Haarmähne einschüchternd.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**8**	**12**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Keule: 80 + 20 = **100**	Gassenwissen: 60 + 8 = **68**	Einschüchtern: 30 + 12 = **43**
Nahkampf: 70 + 20 = **90**	Wildnisleben: 20 + 8 = **28**	Menschenkenntnis: 30 + 12 = **42**
Stärke/Kraft: 50 + 20 = **70**		Lügen: 10 + 12 = **22**
		Begeistern/Führen: 50 + 12 = **62**

Gegenstände:

Ein paar Münzen, Waffen, Kleidung.

Sven Bollbrag (Koch der Burg)
Dies ist der Koch des Lagers. Er gehört zu den Banditen und trägt abgenutzte Koch-Kleider. Er ist ziemlich kräftig und sehr empfindlich wenn jemand über seinen Bauch lästert. Sein Zorn ist fürchterlich und niemand möchte der Schuldige sein, wenn er mit der gusseisernen Suppenkelle ausholt.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**5**	**20**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Kochen: 70 + 15 = **85**	Pflanzenkunde: 10 + 5 = **15**	Menschenkenntnis: 50 + 20 = **70**
Nahkampf: 50 + 15 = **65**	Metzgerei: 10 + 5 = **15**	Lügen: 70 + 20 = **90**
Lautes Brüllen: 30 + 15 = **45**	Auffassungsgabe: 30 + 5 = **35**	Einschüchtern: 30 + 20 = **50**
		Feilschen: 50 + 20 = **70**

Gegenstände:

Ein paar Münzen, gusseiserne Suppenkelle, Kleidung.

Bork (verirrter Mann vor der Festung)
Bork ist der Bandit, den die Helden vor der Festung treffen. Er trägt abgerissene, schmutzige Kleider und stinkt ziemlich. Außerdem ist er der dümmste Mensch im weiten Umkreis und geht allen anderen schnell auf die Nerven. Außer Sven hat er fast keine Freunde in der Burg. Tatsächlich versuchen ihn die Anderen öfter loszuwerden, indem sie ihn wegschicken, um „Epilobium hirsutum“ zu sammeln. Dabei gibt es im ganzen Umkreis der Burg kein Epilobium mehr, da die Banditen schon alles für Nimoe eingesammelt haben.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**

30	**5**	**5**
Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Knüppel: 75 + 30 = **100**	Gassenwissen: 40 + 5 = **45**	Prahlen: 50 + 5 = **55**
Raufen: 75 + 30 = **100**	Pflanzenkunde: 10 + 5 = **15**	
Stärke/Kraft: 50 + 30 = **80**		
Rennen: 50 + 30 = **80**		
Laut Brüllen: 50 + 30 = **80**		

Gegenstände:

Keule und zerschlissene Kleidung.

„Durchschnitts-Söldner“

Die Söldner tragen meist Kettenhemden verschiedener Länge und Schilde. Dazu entweder Äxte oder Schwerter. Ihre Waffen sind alle in gutem Zustand. Viele haben auch Pfeil und Bogen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 70 + 20 = **90**	Auffassungsgabe: 50 + 5 = **55**	Menschenkenntnis: 50 + 15 = **65**
Faustkampf: 60 + 20 = **80**		Lügen : 40 + 15 = **55**
Bogen: 70 + 20 = **90**		Einschüchtern: 60 + 15 = **75**

Gegenstände:

Ein paar Münzen, Waffen, Kleidung.

„Durchschnitts-Bandit“

Die Banditen tragen abgerissene, schmutzige Kleider und stinken. Sie sind meist nur mit Knüppeln oder ramponierten Schwertern/Äxten bewaffnet. Viele von ihnen sind nicht die hellsten. Außerdem haben alle Banditen einen sehr rauen Umgangston voller Schimpfwörter. Besonders wenn die Helden sich als Neulinge in der Burg ausgeben, bekommen sie zu spüren, was ein Neuling eben so abbekommt.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**10**	**10**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Keule: 50 + 20 = **70**	Gassenwissen: 40 + 10 = **50**	Einschüchtern: 20 + 10 = **30**
Nahkampf: 60 + 20 = **80**	Wildnisleben: 30 + 10 = **40**	Menschenkenntnis: 30 + 10 = **40**
Stärke/Kraft: 40 + 20 = **60**	Fallen stellen:30 + 10 = **40**	Lügen: 50 + 10 = **60**
Schleichen: 50 + 20 = **70**		

Gegenstände:

Ein paar Münzen, Waffen, Kleidung.

„Durchschnitts-Gefangener“ (Händler)

Dies sind 23 der 30 Gefangen. Die Gefangenen tragen alle zerlumpte und ungewaschene Kleider. Sie machen allgemeinen einen sehr hilfsbedürftigen und erbärmlichen Eindruck. Sie sind von den Helden zum Aufstand zu überreden, haben aber Angst vor den Banditen.

Handeln	Wissen	Soziales
10	**10**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Dolche: 20 + 10 = 30	Preise der Welt: 50 + 10 = 60	Menschenkenntnis: 50 + 20 = 70
Nahkampf: 30 + 10 = 40	Güter*: 50 + 10 = 60	Lügen: 20 + 20 = 40
Schleppen: 50 + 10 = 60		Feilschen: 70 + 20 = 90
		Überreden**: 40 + 20 = 60
		Überzeugen***: 20 + 20 = 40

Güter* meint das jeweilige Handelsgut mit dem die Händler handeln – das kann alles sein von Stoffen über Erzen bis hin zu Schmuck oder Parfümen.

Überreden** meint kurzfristig/in der Situation Überreden (z.B. das ein Türsteher dich reinlässt)

Überzeugen*** meint für mindestens 2-3 Tage Überzeugen (z.B. in einer politischen Rede/Predigt oder ähnlichem)

„Durchschnitts-Gefangener“ (Söldner)

Dies sind 7 der 30 Gefangen. Die Gefangenen tragen alle zerlumpte und ungewaschene Kleider. Sie machen allgemeinen einen sehr hilfsbedürftigen und erbärmlichen Eindruck. Sie sind sofort zum Aufstand bereit, wenn sie es schaffen die Waffenkammer zu plündern. Auch überzeugen sie die Händler schnell, dass diese sich dem Aufstand anschließen.

Handeln	Wissen	Soziales
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 70 + 20 = **90**	Auffassungsgabe: 50 + 5 = **55**	Menschenkenntnis: 50 + 15 = **65**
Faustkampf: 60 + 20 = **80**		Lügen: 20 + 15 = **35**
Bogen: 70 + 20 = **90**		Einschüchtern: 30 + 15 = **45**
		Überreden: 50 + 15 = **65**

Orte

Dorf

Taverne

In der Taverne ist die Stimmung gut, aber auch nicht so ausgelassen wie sie sein könnte. Zum einen schlägt das Schicksal des jungen Torben auf das Gemüt vieler und zum anderen ist die Ernte gerade in vollem Gang. Jeder Tag zählt und niemand kann es sich leisten am nächsten Morgen zu verschlafen oder mit einem Kater flachzuliegen.

Haus des kranken Jungen

Ihr betretet eine kleine, schlichte Hütte. Die Stimmung ist mehr als nur gedämpft. Der Vater nickt euch nur kurz zu und wendet sich dann schnell ab, während die Mutter euch in ein kleines, abgedunkeltes Nebenzimmer führt. Dort befindet sich ein kleines Bett, in dem ein noch kleinerer Körper liegt. Der Junge sieht mehr als schlecht aus. Seine Haut ist weiß und er wirkt ziemlich ausgemergelt.

Die Festung

(Die Zahl vor den folgenden Überschriften ist die Zahl in der Legende der Karte)

2. Plunder

An dieser Stelle liegt allerhand Plunder: Essensreste, Lumpen, Exkremente, Scherben, und vieles mehr.

3. Verschlossene Kisten

Die Kisten sind zu mehreren Haufen, zum Teil mannshoch aufgestapelt. Sie sind solide und wirken recht neu. Sie enthalten vor allem Rohstoffe für den Bau und gestohlene Güter, die verkauft werden sollen. (Stoffe, Erze, Metall, Kleider, Geschirr, ...)

4. Baumaterial

Hier liegen in mehreren, mehr oder weniger ordentlichen Haufen, verschiedenste Baumaterialien aufgeschichtet. Darunter sind: Steine, Bretter, Lehm, Stroh, und vieles mehr. Das Stroh können die Helden anzünden, um für Ablenkung zu sorgen.

5. Stall mit Pferden

Das Wort „Stall“ ist für diesen provisorischen Verschlag mehr als geprahlt. Mit unterschiedlichsten Brettern sind Umzäunungen zusammengezimmert worden und zwei dicke Stämme halten das schräge Dach aus Stroh. Im Stall stinkt es übel. Das Stroh müsste dringend mal gewechselt werden. Dort stehen mehrere Pferde angeleint an der Rückwand, die zumindest ein wenig solider aussieht.

8. Unterkünfte der Banditen

Schon als ihr diesen Ort betretet, schlägt euch der durchdringende Geruch ungewaschener Kleider und Menschen entgegen. Vor euch erstreckt sich ein schmaler Gang, der an der gegenüberliegenden Wand an einer Treppe endet. Rechts und links gehen mehrere Türen ab, die meisten von ihnen stehen offen. Dahinter liegen Zimmer mit behelfsmäßigen Strohbetten. Es liegt allerhand Plunder herum. Es müsste außerdem dringend einmal aufgeräumt werden und eine Putzfrau hätte wohl einen Herzinfarkt bekommen.

9. Große Halle

Der Gang (Erdgeschoss, Mitte)

Vor euch seht ihr einen langen und früher sicher sehr prunkvollen Gang. Heute ist davon jedoch nur wenig zu erkennen. Der Putz bröckelt überall und von den Malereien an den Wänden sind nur noch winzige Farbreste übriggeblieben. Mächtige Säulen zu beiden Seiten halten die hohe Decke. An der gegenüberliegenden Seite gibt es zwei Treppen – eine nach oben und eine nach unten. Zur Rechten und zur Linken geht je ein großer Torbogen ab. Direkt bei der Treppe, auf der nördlichen Seite, ist eine neu und stabil wirkende Tür.

Wenn Tag ist: Am Fuß der Treppe steht einer der Söldner. Als ihr den Gang betreten, dreht er sich zu euch und schaut euch an. (solange sie weder die Treppe nach oben oder unten oder die verschlossene Tür zur Waffenkammer betreten, lässt der Söldner sie machen und schaut sie nur an.)

Großer Raum (Erdgeschoss, Nordwesten)

Vor euch seht ihr einen großen und leeren Raum. Die Wände sehen solide, aber sehr alt aus. Jedweder Schmuck ist inzwischen zerfallen oder geraubt worden.

Waffenkammer (Erdgeschoss, Nordosten)

Die Waffenkammer ist verschlossen. Wenn sie offen ist:

Der kleine Raum vor euch ist über und über mit Waffen vollgestopft. Schwerter, Schilde, zahllose Dolche und sogar einige Bögen und Armbrüste mit Geschossen befinden sich hier. Alles ist fein säuberlich in Regalen an den Wänden aufgestapelt und die Waffen wirken gut gepflegt. An der gegenüberliegenden Wand nach außen seht ihr, dass ein Loch dort offensichtlich erst vor kurzem von innen mit Brettern verschlossen wurde.

Diese Bretter können von innen leicht entfernt werden. Dann können die Gefangenen schnell bewaffnet werden.

Raum mit Beutegut (Erdgeschoss, Südwesten)

Im Ersten Moment habt ihr den Eindruck in einen gewaltigen Kramladen geraten zu sein. Bis unter die Decke türmen sich die verschiedensten Güter. Fässer mit Öl, Wein, Bier, Kisten voller Stoffe, Kleider, Metalle, verschiedene Haushaltsgeräte und sogar ganze Kutschen warten in diesem Raum darauf weiterverkauft zu werden. Dies ist offensichtlich die Beute zahlreicher Raubzüge.

Nimoes Raum (oben, Nordwesten)

Der Raum ist verschlossen und mit einem Zauber gesichert, der Julianos alarmiert, (s. Ablauf: Wege zum Epilobium) wenn die Tür dennoch geöffnet wird. Dieser Raum unterscheidet sich so deutlich von allen anderen, wie es wohl nur irgend möglich ist. Ein leichter Duft nach Rosen liegt in der Luft. In der Mitte des Raumes steht ein riesiger Schreibtisch, auf dem sich fein säuberlich mehrere Stapel von Pergamenten sammeln. Auch zahlreiche alchemistische Gerätschaften stehen dort. In einer Ecke des Raumes steht ein Bett mit einfacher Strohmatratze. Die Wände sind bis auf den letzten Zentimeter mit Regalen bedeckt, in denen sich Unmengen okkulter Bücher und weiterer obskurer, magischer Gerätschaften stapeln. Auf weiteren Regalen liegen unterschiedlichste Zutaten für Tränke. Darunter offensichtlich einige Heiltränke und Gifte. An einer der Wände steht ein großer und wuchtiger Schrank. Viele Pflanzen und auch einige Stücke von Tieren hängen von der Decke. Besonders auffällig ist jedoch eine große und metallbeschlagene Truhe aus Eichenholz, die in der einzigen Lücke zwischen den vielen Regalen unter einem Fenster steht.

Wenn die Helden in den Schrank schauen, finden sie Kleidung. Wenn sie die beiseite nehmen und genau hinsehen, erkenne sie den Eingang zu einem Geheimgang. Wenn die Helden sich die Pflanzen an der Decke genauer betrachten, finden sie „Epilobium hirsutum“.

Wenn sie die Truhe öffnen wollen: Probe auf Mechanik. (um 40 erschwert) Misslingt diese, erkennen sie die Falle nicht. Der Held, der zuerst versucht die Truhe zu öffnen, bekommt dann einen Stich in den Finger. Wenige Minuten später kann er sich nicht mehr bewegen. Die Wirkung verfliegt nach 30 bis 45 Minuten.

Julianos Raum (oben, Nordöstlich)

Der Raum ist sehr spartanisch eingerichtet. In einer Ecke steht ein Bett mit leerem Nachttisch. Ein Schreibtisch und ein kleiner Schank mit Kleidung sind die einzigen Möbel in diesem Raum. Auf dem Schreibtisch stapeln sich mehrere Papiere. Feder und Tinte stehen bereit.

Normalerweise sitzt Julianos in diesem Zimmer.

Unter dem Kopfkissen finden sie den Schlüssel zu Nimoes Zimmer.

Die Papiere auf dem Schreibtisch sind zum Teil mystische Kritzeleien über Magie und zum Teil verwalterische Unterlagen über Lebensmittel und Güter der Burg.

Weg in den Keller (unten)

Die Treppe geht sehr bald in einen grob in den Stein gehauenen Gang über. Mehrere Öllampen spenden Licht.

Keller (ganz unten)

Schon bevor die Helden dort hinkommen, weht ihnen ein schwacher Duft nach Rosen entgegen. Außerdem hören sie eine weibliche Stimme, die von den Wänden eines größeren Raumes wiederhallt und sie sehen ein bläuliches, pulsierendes Licht.

Der Raum selbst:

Ihr steht am Rande eines riesigen Raumes. Die Wände sind aus rohem Stein. In der Mitte steht ein gewaltiger Monolith, der über und über mit seltsamen, magischen Zeichen übersäht ist. Um ihn herum stehen auf steinernen Säulen drei bläuliche Kristalle, von denen das regelmäßig pulsierende, blaue Leuchten ausgeht. Direkt vor dem Monolith steht ein steinerner Altar auf dem mehrere, dunkle Flecken ungut an Blut erinnern. In einer Steinschale vor dem Altar befindet sich Pulver.

Zwischen den Steinen wandert eine Frau umher. Sie singt in einer fremdartigen Sprache schaurige und zugleich machtvolle Melodien, die euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. Das Pulver ist „Epilobium hirsutum“.

10. Gefangenenunterkünfte

Hier stinkt es erbärmlich. Es ist eine widerwärtige Mischung aus Schweiß, Fäkalien und getrocknetem Blut, die euch den Atem raubt. Die Zellen sind winzig und offensichtlich müssen sich immer vier Leute eine teilen. Einige sind mit kärglichem Stroh bedeckt, doch in den meisten fehlt sogar der Eimer für das Nötigste.

Wenn die Helden nachts hier sind, dann ist hier eine Wache und die Gefangenen sind da. Am Tag sind die Gefangenen nicht da, sondern arbeiten und es gibt auch keine Wachen.

12. Lagerfeuer

Hier kommt es ganz drauf an wann sie gucken:

Morgens:

Um das Lagerfeuer herum liegen noch immer die letzten Schnapsleichen der letzten Nacht. (ausschließlich Banditen) Das Feuer ist zu einer schwach glimmenden Glut zusammengeschmolzen und kaum etwas rührt sich. Lediglich einer der Söldner geht regelmäßig durch das Lager und wirf den Banditen dabei abschätzige Blicke zu.

Mittags:

Es herrscht dichtes Gedränge. Über dem Feuer sind mehrere große Töpfe befestigt in denen es munter Köchelt. Der Koch überwacht, die Suppenkelle schwenkend, die Gefangenen beim Kochen und droht jeden zu verprügeln, der es wagt schon zu probieren, bevor nicht alles fertig ist.

Abends:

Es sitzen vor allem die Banditen um das Feuer und bereiten sich auf einen netten Abend vor. Die ersten Flaschen kreisen und manch ein unflätiges Lied macht die Runde. Die Gefangenen sind schon wieder in ihren Zellen eingesperrt. Die Söldner halten sich vornehm zurück und bleiben entweder unter sich oder schieben Wache.

Nachts:

Aus dem netten Abend ist ein deftiges Gelage geworden. Offensichtlich sind die letzten Beutezüge gut gelaufen, denn viel Alkohol fließt und die Gestalten am Feuer grölen laut. Die Gefangenen sitzen in ihren Zellen und die Söldner sind entweder im Wachdienst oder schon schlafen.

13. Geheimgang in die Burg

Der Eingang ist einmal in einem Schilfröhricht und praktisch nur zu finden, wenn sie von Nagira den Tipp dazu bekommen. Der andere Eingang ist in Nimoes Zimmer, in dem Kleiderschrank. Er kann nur gefunden werden, wenn man den Schrank öffnet und die Kleider beiseite nimmt.

Eingang im Schilf:

Ihr müsst euch zwischen den zwei bis drei Meter hohen Schilfhalmen einen Weg durch das knietiefe Wasser bahnen. Die Suche dauert und dauert, während die Feuchtigkeit euch die Beine hoch kriecht. Gerade als ihr aufgeben wollt, entdeckt ihr den Geheimgang in die Burg: einen aus Stein gefertigten Schacht, der an einer alten Leiter senkrecht in die Tiefe führt.

Der Gang:

Die letzten Lichtstrahlen vom Eingang schwinden schnell, als ihr durch den engen Gang lauft. Es ist beklemmend hier irgendwo unter der Erde in völliger Dunkelheit durch Jahrhunderte alte Gänge zu kriechen, die nicht nur sehr eng, sondern auch niedrig sind. Damit nicht genug steht auch noch eine Knöchelhohe Schicht aus Wasser und Schlamm in dem Gang, die eure Schuhe durchweicht.

Eingang im Zimmer:

Als du noch einmal genau hinsiehst fällt dir etwas auf: Die Bretter der Rückwand lassen sich zur Seite schieben. Dahinter befindet sich ein schmaler Schacht, der an einer Leiter in bodenlose Schwärze führt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Nur mal eben Kräuter sammeln – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Nur+mal+eben+Kr%C3%A4uter+sammeln&oldid=19418`