

Ein verlorener Sohn

ein DSA-Abenteuer von

Stephanie von Ribbeck und Martin Kind

<http://www.chizuranjida.de/>

Das Schwarze Auge ist eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions. Dieses Abenteuer ist kein offizielles Produkt. Es darf zu privaten Zwecken weitergegeben und vervielfältigt werden. Eine kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt.



Komplexität:
für den Meister: mittel
für die Spieler: niedrig

Inhalt

Für den Spielleiter.....	2
Die Anreise.....	4
Zufallsbegegnungen und -ereignisse auf dem Marsch	4
Begegnung mit dem Großen Bradrik.....	5
Harkasrode.....	5
Rik ist weg!.....	6
"Tat"verdächtige.....	7
Karte.....	9
Ende.....	10
Der Lohn der Mühe.....	10

Für den Spielleiter

Ort der Handlung: Svellttal, weitere Umgebung von Lowangen

Zeitpunkt: beliebig; jedoch nicht zu Beginn des Orksturms, wenn Lowangen belagert wird

Helden: Das Abenteuer richtet sich an 3-5 HeldInnen der Stufen 1-3. Grundsätzlich sind alle Heldentypen geeignet, jedoch sollten sie zu Fuß unterwegs sein; Hexen mit flugbarem Besen und/oder fliegendem Vertrauten und berittene Helden können das Abenteuer drastisch verkürzen. Der Meister kann hier Abhilfe schaffen, indem er das Pferd lahmen oder erkältet sein läßt bzw. indem ein paar Harpyien (Baumdrachen, Greifvögel) auftauchen, die die Lufthoheit in Anspruch nehmen. Für größere Gruppen und höherstufige Helden kann man Zahl, Werte und Angriffslust der Monster etwas erhöhen. Die Helden müssen von sich aus hilfsbereit sein, da eine hohe Belohnung nicht zu erwarten ist. Es wäre gut, wenn mindestens ein/e wildniserfahrene/r Held/in in der Gruppe wäre (Jägerin, Firungeweiheter, Elfe, Nivese, Hexe, Druide, ...). Große Kampfkraft oder Zaubermacht ist dagegen nicht erforderlich.

Anreise: Das Abenteuer wird dort angesiedelt, wo die Helden gerade entlangkommen. Das könnte z.B. an der Straße zwischen Lowangen und Yrramis (südlich von Lowangen) sein, an dem Weg von Lowangen nach Gashok, oder südlich von Yrramis auf dem Weg nach Andergast oder zum Saljethstiege (Paß über den Finsterkamm) in Richtung Greifenfurt. Die Heldengruppe könnte sich bereits in Lowangen, Andergast oder im Mittelreich zusammengefunden haben, oder die Helden begegnen sich erst in der Herberge im Dorf. Warum die Helden gerade in dieser Gegend unterwegs sind, muß man sich je nach Zeitpunkt und Hintergrund überlegen. Notfalls kann man das Abenteuer auch in eine andere ländliche, dünn besiedelte Gegend in Nordaventurien verlegen.

Die Handlung in Kurzform für den Meister:

Auf ihrer Wanderung begegnen die Helden unter anderem (es muß wie eine ganz normale Zufallsbegegnung wirken) einem Fuhrmann, der mit dem Pferdewagen Schnaps und Gebrauchsgegenstände über die Dörfer fährt. Er ist als "der Große Bradrik" bekannt und macht einen ehrlichen Eindruck. Die Helden kommen abends in ein abgelegenes Dorf. Dort herrscht Aufregung, denn ein kleiner Junge ist nicht nach Hause gekommen. Im Dunkeln verläuft die Suche ergebnislos. (Wenn die Helden sich sehr ungeschickt benehmen, könnten sie der Entführung verdächtigt werden.) Die SpielgefährtInnen machen die widersprüchlichsten Aussagen. Die verzweifelten Eltern bitten die Helden um Hilfe. Am nächsten Tag können fährtenkundige Helden zwischen den Spuren der DörflerInnen keine fremden mehr unterscheiden. Nun ergeben sich aufgrund der Aussagen der DörflerInnen verschiedene Möglichkeiten, wo die Helden suchen können: In Nachbardörfern, bei einer Räuberbande, in den Höhlen verschiedener Raubtiere etc. Die Helden sollen zumindest mehrere dieser Orte ergebnislos abklappern, nämlich so lange, wie das den Spielern Spaß macht. Als letzte Möglichkeit bleibt der Karren des Großen Bradrik, und dort befindet sich der Junge tatsächlich. Die Helden können ihn entweder in einem Eilmarsch einholen, oder Bradrik kommt nach ein paar Tagen von allein wieder, weil er den Jungen gefunden hat: Der hatte sich auf dem Wagen versteckt, um Honig zu stehlen, ist an den Met geraten und im Versteck fest eingeschlafen. Der Fuhrmann hat ihn erst viel später gefunden.

Das Leben am Svelltt: Die Sommer sind kurz, die Winter eisig. Das Flachland teilt sich in von wenigen Auelfen bewohnte Sümpfe und weite, fruchtbare Grasländer, auf denen Nivesen, Orks und die angestellten Rinderhirten von Großgrundbesitzern ihre Herden weiden. Die Berge sind bewaldet und dienen orkischen, goblinischen und menschlichen Jägern als Revier. Ackerbau wird nur im Umland der Städte und im Süden der Region betrieben und ist wenig ertragreich. Das Land ist dünn besiedelt, die wenigen Siedlungen oft schwer befestigt, die BewohnerInnen mißtrauisch. Es gab nie eine zentrale Herrschaft und auch keinen Adel; niemand verbietet den Siedlern, Waffen zu tragen, zu jagen und Wald zu roden, aber es bekämpft auch niemand die Räuber, Oger und wilden Tiere, und Handelswaren sind schwer zu bekommen. Organisierte Polizei (Stadtbüttel, Armee) und Gerichtsbarkeit gibt es nur in den großen Städten; auf dem Lande ist Lynchjustiz üblich. (Nach dem Orksturm: Einzelne Orkhauptlinge haben Territorien abgesteckt, in eroberten Städten Hauptquartiere aufgeschlagen, und verlangen Tribute von den Menschen in ihrem Gebiet. Sie haben die meisten Kriegswaffen beschlagnahmt. Wenn fremde Orkbanden oder Oger Überhand nehmen, bekämpfen sie sie halbherzig. Sonst hat sich nicht viel geändert. Lowangen ist frei, aber tributpflichtig.)

Eine detaillierte Beschreibung der Region steht in der Orkland-Box; einzelne Angaben finden sich in der Welt-Box, dem Lexikon DSA und in "Drachen, Greifen, schwarzer Lotos". Die letztgenannte Box enthält auch die Werte der Pflanzen und Tiere.

Die grau unterlegten Textpassagen können den Spielern direkt vorgelesen werden; der Rest ist Meisterinformation.

Das Abenteuer beginnt

Die Anreise

allgemeine Informationen:

Die Sommersonne hat den Boden ausgetrocknet und das kniehohe Steppengras gelb gefärbt. Es wäre heiß, würde nicht ein leichter Nordwind wehen, der kalten Staub vom Karrenweg aufwirbelt und euch von oben bis unten mit feinem braunem Puder überzieht. Am Wegesrand zirpen Grillen zwischen Flockenblume, Disteln, buntem Mohn und duftender Schafgarbe; Schwalben und Feldlerchen jagen eifrig nach Insekten.

Wo Bäche die Steppe zerteilen oder Felsen Windschutz bieten, stehen Inseln von Wald: Weiden und Zitterpappeln am Ufer, Kiefern und Wacholder weiter außen, Lärchen und Firunsföhren zwischen den Felsen. Efferdkresse treibt im Wasser; Nesseln, Giersch und fetter Wegerich bedecken die Uferböschungen. Im Schatten tief hängender Weidenzweige blüht zart das gefleckte Knappenkraut. Das Hämmern der Spechte und die Warnrufe der Rabenkrähen dringen aus den Baumkronen. Am Waldrand lehrt eine Rotfüchsin ihre Jungen die Mäusejagd; sie fliehen, als ihr näherkommt.

Im Süden und Osten ragt düster der Finsterkamm auf, Heimat der Harpyien und Geister; im Westen erheben sich die kahlen Kuppen der Thaschberge, wo die wildesten Orkstämme hausen sollen. Wenn ihr tüchtig ausschreitet, könnt ihr gegen Abend das Dorf Harkasrode erreichen, so hat man euch heute Morgen beim Abmarsch gesagt - sicherlich besser, als irgendwo in der Wildnis zu kampieren.

Zufallsbegegnungen und -ereignisse auf dem Marsch

Ein bis drei Ereignisse auswürfeln (W20) oder aussuchen:

- 1 Straßensperre; 10 Orkkrieger, alle groß, kräftig, schwer gepanzert und bewaffnet, verlangen Zoll: alle Alkoholvorräte der Gruppe, alle Gegenstände aus Kupfer oder Bronze, alle roten Kleidungsstücke, alle Waffen mit mehr als unterarmlangen Klingen (Schwerter, Zweihänder) und alle Bögen und Armbrüste; jedoch nicht unbedingt Geld. Es sollte klar sein, daß die Helden im Kampf keine Chance haben (Werte nötigenfalls entsprechend hoch ansetzen). Magie mag jedoch helfen (Bannbaladin, Imperavi, Böser Blick o.ä. auf den Anführer; seine MR ist -4). Vielleicht lassen die Orks auch mit sich feilschen und nehmen doch das Geld statt der Waffen. Falls der Gruppe ein Zwerg angehört, der sich als treuer Gefolgsmann des Orkhäuptlings Mardugh Orkhan ausgibt oder als Priester des Gottes Gravesh/Ingerimm (gute Lügen-Probe), lassen die Orks die Helden durch, ohne Zoll zu verlangen.
- 2 An einem Baum am Wegesrand baumelt eine Leiche (gehängter Viehdieb).
- 3 An einem Felsen am Wegesrand klebt ein Steckbrief (krakeliger handgemalter Frauenkopf, Bildunterschrift "Langdolch-Lara, 10 Dukaten, Lowangen"; alternativ das Bild eines Helden oder ein Bild, das einem der Helden ähnlich sieht).
- 4 Ein Heilkraut wächst am Wegesrand; Pflanzenkundeprobe +10, um es zu bemerken. Eine Portion kann geerntet werden. W6: 1 Gulmond, 2 Klippenzahn, 3 Alraune, 4-6 Tarnele
- 5-7 Defekt an der Ausrüstung eines Helden, W6: 1 Schuhsohle löst sich, 2 Hosennaht platzt, 3 Rucksackriemen reißt, 4 Feldflasche undicht, 5 ein zerbrechlicher Gegenstand im Rucksack zerbricht, 6 der Rucksack hat ein Loch.
- 8-9 Wanderer kommen entgegen (Bauern mit einem Packesel auf dem Weg von oder nach Lowangen).
- 10 In der Ferne ist ein großes fliegendes Wesen schemenhaft zu sehen; es könnte eine Harpyie, ein Baumdrache oder ein großer Adler sein.
- 11 Eine Familie von 2W6 halbverhungerten Goblins, davon die Hälfte Kinder, bettelt um Nahrungsmittel.
- 12-14 Eine Firungeweihte tritt aus dem Wald, sie warnt die Helden vor Harpyien.
- 15 Unweit des Weges gibt es Jagdwild, W6: 1 Orklandkaninchen, 2 Rotpüschel, 3 Birkhühner, 4 Hasen, 5 Trappen, 6 Dachse; Anzahl jeweils mit W6 ermitteln, entsprechende Schleichen- und Fernkampf-Proben, wenn die Helden jagen wollen.
- 16 Mitten auf dem Weg nimmt ein alter Keiler ein Staubbad; kommen die Helden ihm zu nah, greift er an. (AT/PA 10/4, TP W+2, LE 20, RS 3, MR -2)

- 17,18 In der Ferne heulen Wölfe.
 19 Ein Vogelschwarm fliegt über die Helden; einen Helden trifft ein Vogelschiff.
 20 Ein Bach kreuzt den Weg, die Helden müssen durch die Furt waten (knieltief, sumpfig, dreckig und mit Blutegehn).

Notwendige Begegnung: Der Große Bradrik

Diese Begegnung muß auf die Spieler wie eine Zufallsbegegnung wirken! Auf dem Karren befindet sich der kleine Alrik und schläft tief und fest unter einem Stapel Wolldecken und Regencapes. Bradrik weiß das nicht, und die Helden dürfen es nicht bemerken. Der Fuhrmann soll einen sympathischen Eindruck machen. Falls die Helden aber ungeschickt versuchen, ihn zu bestehlen, oder ihn gar auszurauben (man weiß ja nie, auf was für dämliche Ideen größenwahnsinnige Helden kommen), teilt er kräftig aus: AT 17, PA 13, TP W+4, KK 18, RS 2, LE 70; zwei AT pro KR (beidhändig boxend oder mit einem dicken, eisenbeschlagenen Stab schlagend; außerdem kann er von seiner Fuhrmannspeitsche Gebrauch machen).

allgemeine Informationen:

Ein vierrädriger Planwagen, gezogen von zwei Svellttaler Kaltblütern, rumpelt euch langsam entgegen. Auf dem Kutschbock sitzt ein großer, vollschlanker Mann mit mächtigem schwarzem Bart und Oberarmen wie anderer Leute Oberschenkel. Er trägt sehr speckige alte Lumpen.

Der Fuhrmann verkauft: Töpfe, Pfannen, Schöpfkellen, Hämmer, Nägel, Sichel, Sensen, Spaten, Feilen, Scheren, Messer, Fleischerbeile, Holzfälleräxte, Nadel & Faden, Speisesalz, Pökelsalz, Schnaps, Seile&Schnüre, Blendlaternen, Feldflaschen, Filzhüte, Flohpulver, Kämmen, Seife, Heiligenbildchen, Pfeifenkraut und was man sonst so auf dem Lande braucht. Wenn die Helden das ganz dringend brauchen, hat er vielleicht auch noch etwas Verbandsstoff, Tarnelensalbe oder dergleichen im Sortiment. (Er führt mit Sicherheit keine Zweihänder, Armbrüste oder magischen Tränke.) Nach einer kurzen Unterhaltung über den Zustand des Weges, eventuelle Zölle und Gefahren, und nachdem die Helden eventuelle Einkäufe erledigt haben, fährt der Fuhrmann gemütlich weiter in die Richtung, aus der die Helden gekommen sind.

typische Zitate:

"Potz Tausendork und Schlagmichtot!! Seid ihr Räuber oder anständige Leute?"

Anständig? Na gut, um so besser für mich und für euch!

Was, ihr kennt mich nicht? Seid wohl nicht so oft auf dieser Route. Ein jeder diebischer Halunke und Halsabschneider macht einen Riesen-Mords-Bogen um den Großen Bradrik, aber jeder ehrliche Bauer und Bürger weiß, daß er mir vertrauen kann!

Paßt gut auf euch auf, da laufen ein paar Orks durch die Gegend, nicht das übliche Yurach-Geschmeiß, sondern echte Krieger, will ja niemand, daß euch noch was zustößt, zum räudigen Goblin noch mal!"

Das Dorf Harkasrode

allgemeine Informationen:

Schon von weitem seht ihr den Rauch von mehreren Herdfeuern hinter den Bäumen aufsteigen. In einer geschützten Mulde zwischen Hügeln steht für die Gegend üppiger Mischwald; Steineichen, Ahorn, Thosäpfel, Bodirbirnen und Ebereschen wachsen zwischen Föhren und Tannen; dichtes Himbeergestrüpp und Ogerbeerenranken bilden einen undurchdringlichen Unterwuchs. Der Weg ist mitten hindurch gehauen. Inmitten des Wäldchens liegt um eine Quelle herum ein kleines Dorf. Im Umkreis ist eine Lichtung gerodet worden und mit Zäunen und dichten Dornenhecken gesichert; auf kleinen steinigen Feldern wachsen Bohnen, Buchweizen und Hafer. Fünf Blockhütten, ein etwas größerer Bretterbau und einige windschiefe Ställe und Schuppen bilden das Dorf. Hühner laufen durch die Gegend, Vieh rumort in den Ställen, ein Hofhund an der Kette bellt euch wütend an. Misthaufen und Holzfeuer verbreiten "gute Landluft".

Das große Haus ist die Herberge "bei Brauers". Das junge Wirtsehepaar Tsaja und Götterfried (genannt "Frid") Brauer beherbergt und verköstigt Durchreisende; daneben sind sie wie alle anderen im Dorf Bauern. Das Haus besteht nur aus dem Erdgeschoß mit drei Räumen: hinten liegen die Wohnstube der Familie (Ehepaar Brauer mit Sohn Alrik (genannt "Rik", 5 Jahre; zur Zeit abwesend) und Töchterchen Maren (1) sowie Opa Valpo, der meist am Feuer sitzt und Strümpfe strickt) und die Vorratskammer; vorn ist die Gaststube mit dem Kamin, wo auch gekocht wird. Einen Schlafraum für Gäste gibt es nicht; man legt sich nach dem Essen auf die Bänke in der Gaststube. Einrichtung und Geschirr sind sehr schlicht und roh aus Holz gezimmert; von einer kleinen, unbeholfen geschnitzten Wildgans auf dem Kaminsims abgesehen gibt es keine Dekoration. Außer den Helden

sind zur Zeit keine Gäste anwesend. Für fünf Heller pro Person gibt es Übernachtung und landesübliches Essen: Bohnen mit Speck, dazu selbstgebrautes Dünnbier (etwas schal); zum Frühstück die Reste vom Vorabend kalt. Die übrigen Familien im Dorf sind allesamt Bauern. Es gibt keinen Laden, keinen Tempel und keine Handwerker. Zur Not findet sich aber jemand (z.B. Opa Valpo), der beschädigte Kleider, Rucksäcke und Schuhe für einige Kreuzer notdürftig flicken kann.

Falls unter den Helden ein/e Geweihte/r ist, wollen alle DörflerInnen mitsamt Kindern, Vieh, Häusern, Feldern und dem am Dorfrand gelegenen Grab der im letzten Winter verstorbenen Oma Olben dringend gesegnet werden und bitten um einen Götterdienst.

Rik ist weg!

Die Helden kommen bei einsetzender Dämmerung an, können sich einquartieren, essen und etwas entspannen. Die Wirtsleute werden mit der Zeit immer nervöser; Frid geht schließlich 'raus und fragt bei allen Familien im Dorf nach, ob jemand Rik gesehen habe. Tsaja fragt derweil die Helden, ob ihnen unterwegs irgendwo ein fünfjähriger, rotblonder, sommersprossiger Junge, barfuß, in einem geflickten zu großen Hemd und knielangen Hosen, aufgefallen sei. Jetzt entsteht Aufregung: "Rik ist weg!" Die Wirtsleute und einige andere DörflerInnen stürmen hastig aus dem Dorf und durchsuchen rufend und Fackeln schwenkend Felder und Wald. Opa Valpo (leicht schwerhörig) möchte von den Helden erklärt bekommen, was los ist. Nachbarskinder drängen gleichzeitig in die Herberge, um lautstark (und alle gleichzeitig) zu erzählen, wo sie Rik zuletzt gesehen haben und was ihrer Meinung nach mit ihm passiert sein könnte. Spätestens wenn nach etwa zwei Stunden die erfolglosen Suchtrupps zurückkommen, sollten die Helden ihre Hilfe anbieten; andernfalls werden die Wirtsleute sie "in Traviass Namen" darum bitten.

Wildniskundigen Helden sollte klar sein, daß sie hier, in unbekanntem Gelände und bei Nacht (Fackeln und Kienspäne sind übrigens gerade aufgebraucht worden) nichts finden werden. Auch Spürhunde (falls die Helden einen dabei haben) werden sicherlich nichts finden, weil die Gegend um das Dorf herum allgemein viel begangen wird und alle Spuren gerade ausgiebig zertrampelt wurden. Es erscheint sinnvoller, Erkundigungen einzuziehen und nach Tagesanbruch vielleicht in größerem Umkreis und an den Lieblingsplätzen der Kinder noch einmal zu suchen.

Einige Aussagen der Kinder (weitere frei improvisieren):

Peran (eigentlich Perainian, 7): "Der Rik, der klettert gern. Manchmal so bei Olbens im Heu überm Stall, oder eben im Wald. Da so in den Bäumen also. Der traut sich nicht wieder runter, weil, der ist feige. Und jetzt sagt er nichts, weil er sich schämt."

Bärtha (6): "Da is am Bach son Baum, sone Weide, da wollten wer mal 'n Baumhaus machen, das fällt aber immer wieder runter. Und da gehn wer auch angeln und baden und Staudamm bauen - wie Biber. Ich find Biber lustig. Die haben so lustige Knopfaugen. Mama haut sie immer tot und dann gibts Suppe. Aber ich find Biber lustig..."

Goswin (5): "Den hat bestimmt der Hund von Fuxfells gefressen. Der ist ganz groß und böse. Der frißt dich mit einem Happs. Mein Papa sagt, ich darf da nich rangehen. Weil, sonst beißt der."

Dascha (6): "Und inn Schweinestall dürfen wir auch nicht. Weil, Schweine beißen nämmlig auch. Meine Schwesta is inn Schweinekoben gefallen, da ham se se gefräääßn. Aber der Alrik traut sich das. Der traut sich alles."

Brin (7): "Im Wald sind ganz viele böse Tiere. So große, mit soooo langen Zähnen. Und manche haben auch Hörner. Die fressen einen, wenn man nicht aufpaßt. Manche laufen auf zwei Beinen wie wir, die haben ein ganz rotes Fell. Ich hab schon mal welche gesehen. Die haben mich ganz böse angeguckt. Die haben rote Augen."

Talja (12): "Die Kleinen haben sich eine Höhle in den Ogerbeeren gebaut, die wo so stinken. Vielleicht ist er da eingeschlafen oder hat sich versteckt. Heute waren sie die ganze Zeit in den Himbeeren und haben die gegessen. Das hab ich gesehen, als ich die Schweine zusammengetrieben hab. Vielleicht ist er auch vom Baum runter auf den Kopf gefallen."

Raul (8): "Vorhin warer noch da. Das weiß ich genau. Wann? Ja, vorhin halt. Bevor wir zum Bach gegangen sind."

Die Aussagen der Erwachsenen (weitere frei improvisieren):

Frau Olben: "Dem Lausebengel gehört das Fell gegerbt. Nix als wie Flausen im Kopf. Der kommt schon von allein wieder, wenn er Hunger kriegt."

Herr Habermeel: "Die Räuberbande hat ihn. Ist doch klar. Die wolln ihn zurücktauschen, gegen 'ne Kuh oder 'n Schwein. Aufhängen sollte man die, alle miteinander! Elendes faules Pack!"

Frau Habermeel: "Wenn er sich nur kein Bein gebrochen hat, dann kriegen ihn die Wölfe."

Oma Fuxfell: "Ich sag nur eins: Oger, sag ich."

Opa Valpo: "Wo ist mein Junge? Ach, Travia, gib mir meinen Enkel zurück! Talja, blöde Göre, komm hier mal

hin! Warum hast du nicht auf ihn aufgepaßt? Da, haste eine!" *patsch*

Frid der Wirt: "Weißt du, Tsaja, vielleicht ist er ja bei deiner Schwester in Espenfurt. Heute morgen hat doch der Fuhrmann Großer Bradrik Grüße ausgerichtet. Vielleicht wollte Rik mal wieder die Tante besuchen. Ich hoffe nur, er kommt gut an und verläuft sich nicht. Er ist doch noch viel zu klein für so eine weite Wanderung."

mögliche Ereignisse beim Durchsuchen des Dorfes, der Speicher und Ställe (W20):

- 1-3 Die Helden finden ein Rattennest. 2W6 Ratten verteidigen ihre Jungen bis zum Tod. (AT/PA 5/0, 2 SP, RS 0, LE 3, MR 1)
- 4 Einer der Hunde des Dorfes läuft frei herum und verteidigt sein Revier gegen die Helden. Es dauert fünf Kampfrunden, bis jemand kommt und ihn anbindet. (AT/PA 8/3, W+1 TP, RS 1, LE 12, MR -2)
Natürlich sind die Besitzer nicht begeistert, wenn man ihren Hund erschlägt.
- 5-7 Beim Stochern im Heu oder Wühlen in Gerümpel gerät ein Held an eine Mausefalle; mißlingt eine FF-Probe, nimmt er 2 SP.
- 8 Ein loses Brett oder eine Dachschindel fällt einem Helden auf den Kopf; 2 SP.
- 9,10 Ein Kleidungsstück wird durch einen vorstehenden Nagel beschädigt.
- 11-15 Ein Held macht sich dreckig. (Misthaufen, Stallmist, Taubenkot, Staub, ...)
- 16 Beim Durchstöbern der Gärten und Hecken geraten die Helden auf die Bullenweide. Der Zuchtbulle des Dorfes schnaubt und scharrt sehr ungehalten. Die Helden sollten sich mit einer Körperbeherrschungs-, Akrobatik- oder Klettern-Probe schnell in Sicherheit bringen.
- 17 Plötzlich springt eine Hauskatze fauchend aus einem Versteck.
- 18 Beim Durchsuchen eines Schweinestalls wird ein Held von einem Schwein gebissen, wenn er nicht ausweicht (W6 TP).
- 19 Beim Durchsuchen eines Stalles tritt ein Pferd oder Esel nach einem Helden; W6 TP, falls der Held nicht ausweicht.
- 20 Geldfund: ein Heller lag im Stroh oder sonst irgendwo, wo jemand ihn verloren hat.

"Tat"verdächtige:

Tante Jule und Onkel Ugo im Nachbardorf Espenfurt

Espenfurt liegt einige Wegstunden entfernt am Karrenweg in der Richtung, in die die Helden sowieso wollen. Das Dorf ist ähnlich aufgebaut wie Harkasode, nur ohne Wirtshaus. Dort lebt Tsajas Schwester Jule mit ihrem Mann Ugo. Die beiden sind zutiefst erschrocken, wenn sie hören, daß Alrik etwas zugestoßen sein könnte. Bei ihnen ist er nicht aufgetaucht, und auch unterwegs können die Helden ihn logischerweise nicht finden.

Die Räuberbande

Einige Wegstunden von Harkasode entfernt (Himmelsrichtung passend wählen: nicht dort, woher die Helden kommen!) haust eine Bande in einer schäbigen Hütte im Wald; die Dörfler können den Weg beschreiben. Die vier AbenteurerInnen hatten sich einst dem Kampf gegen die Orks verschrieben, haben aber inzwischen entkräftet aufgegeben und versuchen nur noch, "zugunsten unseres Kampfes gegen die Orkplage" in den umliegenden Dörfern Nahrungsmittel zu "requirieren". Aber nicht einmal das gelingt ihnen. Sie sind in Wirklichkeit arme, verwahrloste, ausgemergelte Gestalten, denen der Hunger ins Gesicht geschrieben steht. Wenn die Helden sie nicht allzusehr verspotten und ihnen etwas zu Essen anbieten, helfen sie gern bei der Suche nach Klein-Alrik. Sie kennen sich im Wald und den Hügeln gut aus, weil sie auf der Suche nach Wurzeln, Beeren, Pilzen und Eicheln ("Im Kampf gegen die Orks") viel herumgekommen sind.

Es wäre sicherlich keine rondragefällige Tat, die klar unterlegenen RäuberInnen niederzumetzeln. Wenn eine überlegene Heldengruppe sich der Hütte allzu offensichtlich nähert, fliehen sie. Nähert sich allerdings ein einzelner Held oder eine kleine, schwach wirkende Heldengruppe allzu unvorsichtig, umzingeln die Räuber ihn, um ihn bis aufs Hemd auszurauben (und dann laufen zu lassen). In diesem Fall droht Matiljok der Nivese mit Pfeil und Kurzbogen (AT 15, W+3 TP), Nella hält einen Wurfspeer bereit (AT 14, W+3 TP).

Dennoch für den Fall, daß es zu einem Kampf kommen sollte, die Nahkampfwerte von Jast, Matiljok, Nella und Pawla:

MU 9, AT/PA 9/8 (schwerer Dolch, Keule oder Holzspeer, W+2), LE 30, RS 1, MR -4

Der Säbelzahn tiger

Wenn die Helden bei Tageslicht in größerem Umkreis im Wald nach Spuren suchen, finden sie die frische Fährte eines Säbelzahn tigers. Wenn sie dieser Spur folgen (Proben auf Fährten suchen!), finden sie einige Wegstunden vom Dorf entfernt eine kleine Höhle zwischen Felsen und Gestrüpp mit gutem Überblick über einen Teil der Steppenlandschaft. (Falls die Helden sich mit den Räubern schon verständigt haben, können diese sie auch direkt

dorthin führen und ihnen sagen, daß Tiger tagsüber meist in ihrer Höhle sind, morgens, abends und nachts aber jagen.) Man sollte die Höhle eher abends untersuchen, nachdem der Tiger gegangen ist (was man beobachten sollte). Wenn die Helden es anders machen wollen (bzw. die Räuber noch nicht kennen und eine Tierkunde-Probe vermasseln), könnte der Tiger anwesend sein. Überreste eines gefressenen Kindes befinden sich in der Höhle natürlich nicht.

Kein normaler Aventurier legt sich freiwillig mit einem Säbelzahniger an! Dieser Tiger hat glücklicherweise kurz vorher ein Steppenrind-Kalb gerissen und ist völlig satt. Wenn die Helden fliehen, verfolgt er sie daher nicht.

AT 16, PA 5, (2 AT pro KR mit den Pranken auf denselben Gegner: je W+5 TP; wenn der Gegner liegt und niemand von der Seite angreift, tötet der Tiger sein Opfer mit einem Biß: 3W+2 TP), LE 50, RS 2, MR -1

mögliche Zufallsbegegnungen im Wald (W20):

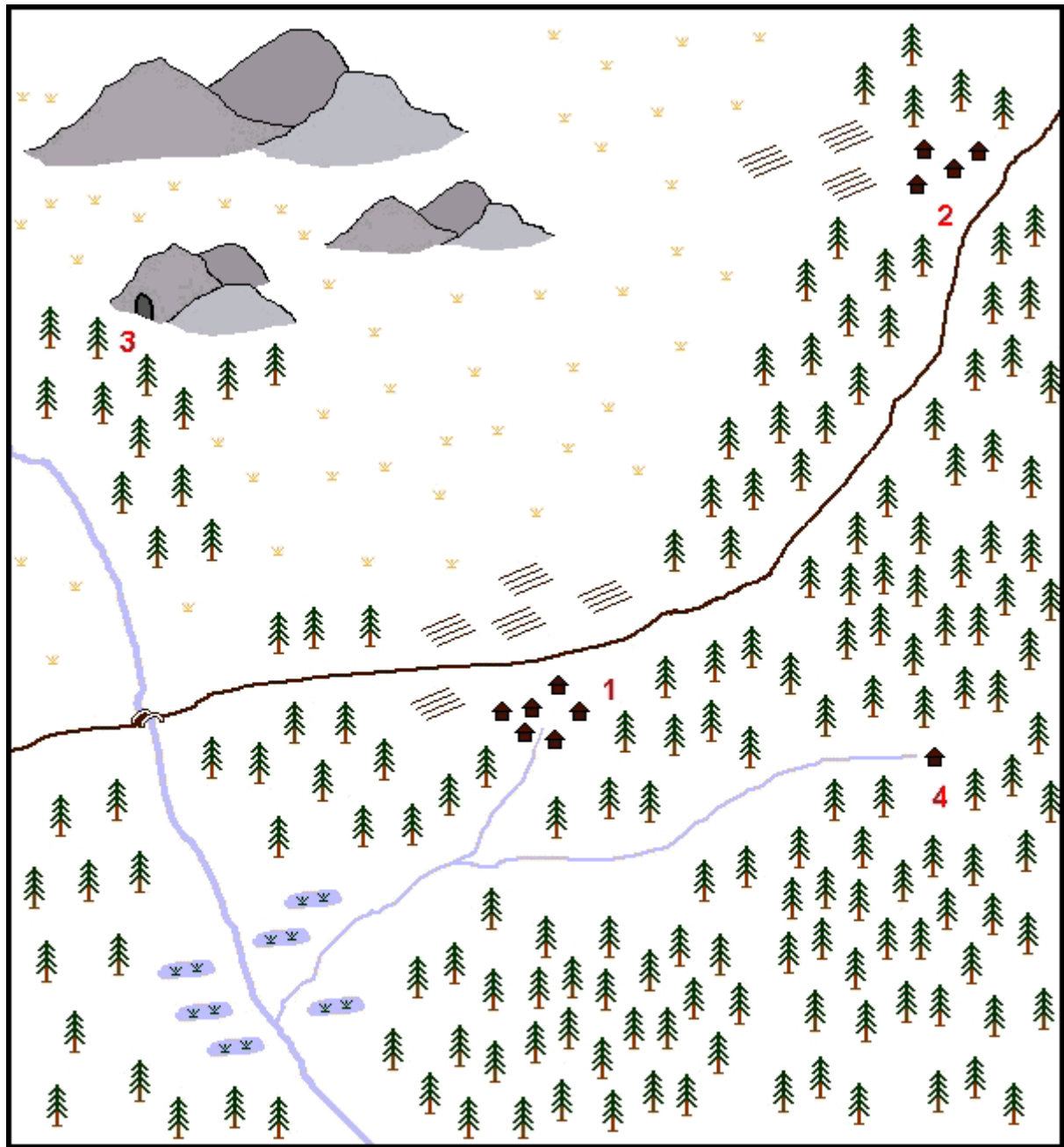
- 1 Orks: zwei ausgestoßene (Yurach-)Orks legen Schlingen aus, um Kleintiere zu fangen; sie fliehen, wenn mehr als ein Held auf sie zu kommt, sofern man sie läßt. (Sonst: AT/PA 7/6, RS 3, LE 15, MR -6, TP W+2 (Holzspeer))
- 2 Ein Rudel von 2W6 Grimwölfen frißt an einem Hirschkadaver. (Einfache KL-Probe: Von dem Hirsch ist kaum noch was da. Der ist mindestens von gestern. Demnach waren die Wölfe gestern zu satt, um Kinder zu jagen.) Falls die Helden aber aus Prinzip mit jedem Wolf kämpfen: AT/PA 9/4, LE 15, RS 2, TP W+2, MR -1
- 3 Ein Feld Basilaminen steht im Weg. Wer sich hindurchschlägt, erhält W6 TP durch säurehaltige Samen.
- 4 Ein reifer, kindskopfgroßer Orklandbovist schimmert weißlich im Unterholz. Pflanzenkundeprobe +6, um zu wissen, was das ist. Stochern die Helden daran herum, platzt er. Wer nicht mit einer Probe auf Körperbeherrschung zur Seite springen kann, wird von Pilzsporen befallen. Diese verursachen in den nächsten 2 Monaten einen juckenden Hautausschlag, der das CH um 2 Punkte senkt.
- 5,6 Ein Held tappt in eine Wildfalle, wenn ihm nicht eine Probe auf Sinnesschärfe oder Fallenstellen gelingt. Er baumelt jetzt mit dem Fuß in der Schlinge von einem jungen Bäumchen herunter.
- 7 Ein alter Keiler wühlt im Laub nach Freßbarem. Kommen die Helden zu nah, greift er an.
- 8 Eine Riesen-Baumspinne (1 Schritt groß) hat ihr Netz gespannt. Ein Held, dem eine Sinnesschärfe-Probe mißlingt, gerät hinein; die Spinne greift ihn an: AT/PA 9/0, LE 20, RS 3, MR 6, TP W+1 (Falls ein Treffer die Rüstung des Helden durchdringt, spritzt die Spinne Gift ein; dieses senkt augenblicklich KK, GE und FF um je zwei Punkte. Die Wirkung hält einen Tag an. Giftstufe 4) Mit einer KK-Probe +2 kann der Held sich aus dem Netz befreien. Kommen Gefährten ihm zu Hilfe, flieht die Spinne.
- 9 Zwei große Schröter kämpfen miteinander. Es gibt für die Helden zwar keinen Grund, sie dabei zu stören, aber wenn sie sich unbedingt mit zwei hunds großen Käfern anlegen wollen, können sie. (AT/PA 10/4, TP W+1 (2 AT pro KR auf denselben Gegner), LE 30, RS 5, MR 10)
- 10-12 Die Helden entdecken ein Versteck der Kinder aus dem Dorf (Laubhütte, Baumhaus, Höhle im Gebüsch, ...); es ist jedoch niemand darin.
- 13,14 Ein Held beschädigt sich seine Kleider an Dornen oder beschmutzt sie mit stinkenden Ogerbeeren.
- 15 Die Helden entdecken eine mittelgroße Erdhöhle, aus der lautes Schnaufen dringt. Wenn sie anfangen zu graben, bricht aus einem Seiteneingang eine Dachsfamilie aus.
- 16 Ein Meckerdrache kommentiert die Bemühungen der Helden sehr gehässig aus sicherer Entfernung. Für ein Goldstück ist er bereit, den Helden "alles zu sagen, was er über diesen Alrik weiß" (leider weiß er nur, daß Alrik rotblond und ein Kind ist). Zeigen die Helden kein Interesse, geht er mit dem Preis
- 17,18 'runter.
Die Helden finden (bei gelungener Pflanzenkunde-Probe) ein Heilkraut (W6): 1-3 Tarnele, 4 Einbeeren,
- 19,20 5 Wirselkraut, 6 Traschbart; eine Portion kann geertet werden.
Die Helden finden ein Gestrüpp mit vielen leckeren, reifen Himbeeren.

Verlauf der Suche:

Die Helden sollen längere Zeit im Dorf und im Wald suchen. Falls ihnen noch andere Verdächtige einfallen, z.B. die Langdolch-Lara vom Steckbrief, oder ein Kobold (schließlich hat Alrik rötliche Haare) - nur zu! Sie dürfen gern alles untersuchen, wonach ihnen zumute ist. Natürlich suchen auch die Eltern weiter, aber noch weniger effizient. Die Verzweiflung wächst. Sie sollen nicht zu früh auf die Idee kommen, dem Karren des Großen Bradrik nachzulaufen. Zum einen haben sie ja selbst gesehen, daß Alrik dort scheinbar nicht war. Zum anderen wird Bradrik von allen Dörflern als ehrlich und vertrauenswürdig beschrieben. Und was sollte er auch mit einem Kind? Wenn die Helden aber die meisten der anderen Möglichkeiten abgeklappert haben und dann beschließen, dem Karren hinterherzulaufen, können sie das tun. Zu diesem Zeitpunkt wird der Fuhrmann ihnen sogar schon entgegen kommen, weil Alrik inzwischen verkatert aufgewacht ist und sich bemerkbar gemacht hat. Falls die Helden überhaupt nicht auf die Idee kommen, dem Karren nachzulaufen, kommt Bradrik spätestens am dritten Tag mit Alrik zurück.

Karte:

So könnte die Gegend um Harkasrode aussehen. Die Helden reisen von links an. Das erste Zusammentreffen mit dem Großen Bradrik ist in der Nähe der Brücke über den Wildbach.



6 Meilen

Legende:

- 1 - Harkasrode
- 2 - Espenfurt
- 3 - Höhle des Säbelzahntigers
- 4 - Räuberhütte

Ende

Überglücklich, daß ihr Junge wieder da ist, vergessen Eltern und Großvater ganz, ihn zu verprügeln. Sie knuddeln und Herzen ihn und bestehen darauf, daß er nie wieder so etwas tun dürfe. Dem Fuhrmann, der nichts dafür kann, ist auch niemand böse. Er verzichtet seinerseits auf Bezahlung für getrunkenen und verschütteten Met, bricht aber sofort wieder auf.

Zum Dank für ihre uneigennützigte Hilfe erhalten die Helden das Geld zurück, das sie für Essen und Übernachtung bezahlt haben, da sie natürlich eingeladen sind. Es gibt ein kleines Festessen für die Familie und die Helden: ein Ferkel wird geschlachtet, etwas Getreide mühsam in einer Handmühle gemahlen. Es gibt gegrilltes Spanferkel, dazu Pfannkuchen mit Ahornsirup und Himbeeren, frisches Bier und scharfen Schnaps. Wenn die Helden am nächsten Tag aufbrechen, bekommen sie ein paar leckere Hartwürste als Wegzehrung mit.

Der Lohn der Mühe

Abenteuerpunkte (pro Held):

Die Helden lassen sich widerwillig zu geringfügigen Hilfsleistungen überreden, verlangen dafür auch noch Geld und machen sich über die Dörfler lustig: **10 AP**

Die Helden helfen und suchen, betrachten es aber in höchst rüdra- und firun-ungefälliger Weise als ihre Hauptaufgabe, alle Räuber, Orks, Goblins und Wildtiere niederzumetzeln: **90 AP** (und mehrere Abenteuer lang kein Jagdglück, keine Mirakel und keine Gnade in Kämpfen)

Die Helden helfen und suchen, halten dabei Maß, nehmen am Dorfleben teil und interagieren intensiv mit den NSCs: **100 AP**

Sonderpunkte für erschlagene Gegner gibt es nicht.