

Abkürzung in den Tod

Ein Fan-Abenteuer für

Der Eine Ring

von

Joshua Wulf

Dieses Szenario entstand für meine eigene *Der Eine Ring*-Runde. Ich brauchte ganz einfach zum Einstieg und zur Charakterzusammenführung etwas für die Gefährten zu tun. Für den Anfang habe ich mich dann für einen klassische Aufhänger entschieden: Die Suche nach Vermissten, in konkreten Fall ein Handelszug. Ein paar weitere Ideen sprangen mir direkt entgegen, z.B. ein Banditen- oder Orküberfall. Aber ich wollte etwas Ungewöhnlicheres. Und so baute ich nicht ganz so typische Antagonisten ein, außerdem einen kleinen Twist.

Grundlagen für den Spielleiter

Das Szenario spielt im Jahr 2946 D.Z. in den **Östlichen Hochtälern (HdW 26 - 31)**. Es ist als Einstiegsszenario für eine frische Gruppe Gefährten konzipiert und soll zudem die Viglundinger, die in dieser Region leben, einführen. Legt man auf die Begegnung mit diesen keinen Wert, kann man das Geschehen aber auch ohne größere Umstände in eine andere Region und ein anderes Jahr versetzen. Genauso muss es nicht zur Einführung dienen, sondern gibt auch ein gutes Zwischenspiel ab.

Es beginnt damit, dass die Spielercharaktere von einer Karawane hören, die eigentlich längst an ihrem Zielort angekommen sein sollte. Sie werden gebeten, sich der Sache anzunehmen und nachzuschauen, wo die Händler geblieben sind. Auf der Suche werden sie bald einen Verwundeten finden, der nur zum Handelszug gehört haben kann. Nachdem sie die den Ort des Angriffs ausfindig gemacht haben, müssen sie nachforschen und haben dabei u.a. die

Möglichkeit bei den Viglundinger einzukehren, die weitere Überlebende bei sich haben. Es gilt einer Gruppe vertriebener Greise auf die Spur zu kommen, die in ihrem Kampf ums Überleben ein Abkommen mit einer Gruppe Warge getroffen haben.

Abkürzungen

GRW = Grundregelwerk

HdW = Herz der Wildnis

KB = Klarstellungen und Berichtigungen
(Download)

1. Einstieg

Es ist der April des Jahres 2946 des Dritten Zeitalters. Die Gefährten sind im Hof von **Gelvira Topfrührerin (HdW 38)** untergekommen, der vielen Reisenden als eine Art Herberge dient, denn er liegt nahe der Alten Furt. Starke Regenfälle haben in den vergangenen zwei Tagen den Anduin, den Großen Strom, anschwellen lassen, sodass die Furt unpassierbar ist und auch sonst nur diejenigen reisen, die wirklich müssen.

Die Spielercharaktere sind nicht die einzigen, die dort Unterschlupf gesucht haben: Eine Gruppe von Waldmenschen unter der Führung des angesehenen Jägers **Hunald** wartet dort auf einen Handelszug aus Esgaroth. Sie wollen Pelze und Erze aus Berghall gegen qualitativ hochwertige Waffen tauschen. Auch der Beoringer **Oswald** wartet auf die Seestädter. Er ist ein Sohn **Osreds des Reiters (HdW 34)**, eines der wichtigsten Menschen der Gegend. Oswald

erwartet eine Lieferung von Luxusgütern für seine Familie, vor allem Wein aus Dorwion und Schmuck aus Thal.

In den vergangen zwei Tagen wurden die Wartenden zunehmend unruhig, denn eigentlich hätten die Händler schon vor den Regenfällen hier sein sollen. Noch ist es möglich, dass es nur eine zu Verzögerung aufgrund widriger Umstände ist, doch trotzdem bitten sie die Gefährten darum, sie mögen der Karawane entgegenziehen.

Hunald ist eine Figur, die zu einem Schlüsselmoment in der Kampagne **Schatten über dem Dusterwald** (34, 44f.) auftaucht. In der Kampagne selbst ist keine vorherige Begegnung vorgesehen, es wäre aber trotzdem passend. Deshalb habe ich ihn in dieses Szenario eingefügt. Man kann aber problemlos einem Anderen die Rolle des wartenden Käufers geben, sollte das besser zur Runde passen.

Bekannt ist, dass der Handelszug durch den **Engpass am Grauen Gebirge** und die **Östlichen Hochtäler** gezogen sein muss, denn dies ist der einzig gangbare Weg, wenn man Wagen mit sich führt. Letztere sind Gebiete, die größtenteils von den Viglundinger beansprucht werden, einem Volk das als grausame Sklavenhalter gilt, besonders bei den Beorningern. Trotzdem sind sie zivilisiert und bisher wäre nicht zu erwarten gewesen, dass sie Händler ausrauben oder versklaven. Hat sich das geändert? Auf jeden Fall wären sie ein Anlaufpunkt, sollte man den Esgarothern nicht frühzeitig über den Weg laufen.

Ein Grund zu Handeln

Wie könnte die Motivation für die Helden aussehen?

Bardinger & Menschen aus Seestadt

Nicht wenige eurer Mitbürger reisen über die gleiche Route hierhin, um Handel zu treiben. Allein deshalb ist es schon eine moralische Pflicht nach dem Rechten zu sehen. Außerdem schadet es auch nicht, sollte die Sache doch ernster sein, wenn Händler aus Seestadt einem anschließend etwas schuldig sind.

Beorninger

Beorn und deine Leute haben es sich zur Aufgabe gemacht für Sicherheit in der Gegend zu sorgen. Und wenn die Sache etwas mit den Viglundigern zu tun hat, euren Rivalen in der Umgebung, dann sollte man davon besser früher als später erfahren.

Hobbits

Du bist neu in der Gegend, ist es da nicht gut, wenn man sich frühzeitig bei den Einwohnern beliebt macht? Wie gefährlich kann es schon sein, mit so wackeren Recken an der Seite?

Waldelben

Diese Handelsroute führt nahe am westlichen Rand des nördlichen Dusterwaldes vorbei. Wenn dort etwas nicht rechten Dingen zugeht, dann müssen dein Volk und dein König davon wissen.

Zwerge (alle)

So viele eures Volkes nehmen den gleichen Weg zwischen den Blauen Bergen und dem Einsamen Berg. Sollte es eine Gefahr auf jenem geben, dann muss sich eher früher als später darum gekümmert werden.

Grundsätzlich gilt natürlich jedem der helfen will der Dank von Hunald und Oswald, die ein Ohr bei ihren Oberen haben. Außerdem bietet Oswald im Namen seines wohlhabenden Vaters eine Belohnung an.

2. Auf der Suche

Die Gefährten werden gen Norden aufbrechen. Ihr Weg führt sie an mehreren Höfen vorbei, aber niemand im Beorningerland hat in den vergangenen Tagen einen Handelszug gesehen. Der Weg kann durch eine Probe auf *Reisen gegen SG 12* abgebildet werden. Nach fünf Tagen erfolglosen Ausschauhaltens wird die Gruppe jenes Gebiet erreichen, dass als Grenze zu den Ländern der Viglundinger gilt.

Grimhilds Hof

Der letzte Hof dort, der eindeutig Beorns Anhängern zugerechnet wird, ist der von **Grimhild**. Die Leute, die die Gefährten auf dem Weg getroffen haben, haben ihnen davon erzählt. Grimhild ist eine in die Jahre gekommene Kriegerin von Mitte Fünfzig. Zusammen mit ihrer großen Familie aus Töchtern, Söhnen, Schwiegertöchtern und -söhnen sowie reichlich Enkeln hält sie dort

eine grimme Wacht über alle Bedrohungen, die aus dem Norden kommen mögen.

Der Hof selbst liegt auf einem Hügel, der an der Nordseite steil abfällt. Von dort aus haben die Einwohner eine gute Übersicht über die Gegend. Geschützt werden sie von einer gut mannshohen, sorgfältig in Stand gehaltenen Palisade, die nur ein Tor hat, das sich nach Süden zum einzigen Weg öffnet, der zum Hof hinauf führt. Es sind ein Haupthaus, ein Nebenhaus, ein Stall sowie ein Vorrats- und Lagergebäude vorhanden.

Betreten die Gefährten den Hof, so werden sie als erstes von einem kleinen Jungen bemerkt, der gleich erschrocken losflitzt und in das Haupthaus läuft. Kurz darauf erscheint Grimhild im der Tür, in einer Hand ein Beil.

Grimhild lebt seit vielen Jahren in dieser Gegend. In jüngeren Jahren war sie eine große Kriegerin und hat mit ihrem mittlerweile verstorbenen Mann fünf Kinder großgezogen. Sie wacht immer noch über ihre Großfamilie, von denen viele auf dem Hof leben.

Sie ist auch mit ihren Mitte Fünfzig immer noch von kräftiger Statur und trägt ihr dichtes graues Haar meist im zwei dicken Zöpfen. Mit leeren Worten vertane Zeit ist ihr zuwider und sie hat generell keine Geduld für „Unsinn“ jeder Art.

Attributsstufe: 3

Spezialisierungen: Anduinkunde, Kochen
Charaktermerkmale: Direkt, Gebieterisch, Grimmig

Spielrel. Fertigkeiten: Auftreten 3, Äxte 2, Handwerk 2

Der Toleranzwert für diese Begegnung berechnet sich aus dem höchsten Wert in *Heldenmut*. Sollten die Gefährten sie erfolgreich von ihrem guten Absichten überzeugen, dann wird Grimhild ihnen erzählen, was ihr neulich zugetragen wurde: Der Holzfäller, der ihre Familie versorgt, war vor zwei Tagen da und hat erzählt, dass der Bauer **Adalbert** einen Verletzten beherbergt, den er und sein Bruder gefunden haben. Grimhild kennt die Bauern und kann den Gefährten den Weg weisen. Geht die Begegnung mit einem *Guten Erfolg* aus, dann dürfen die Gefährten auf dem Hof übernachten, bei einem *Außergewöhnlichen Erfolg* haben sie Grimhild von ihrer Tüchtigkeit überzeugt und sie können auf dem Hof in der nächsten Gefährtenphase eine *Zuflucht gründen*, wenn sie wollen. (KB 11f.)

Die Reise zu Adalberts Hof dauert nur einen knappen Tag Fußmarsch, weshalb auch keine *Reisen*-Probe notwendig ist.

Adalberts Hof

Adalbert gehört weder den Beorningern noch den Viglundigern an, sondern bewahrt sich eine sehr wacklige Unabhängigkeit, die ihn gleichzeitig davor schützt in politische Rangeleien mit hineingezogen zu werden. Er bewohnt seinen kleinen Hof zusammen mit seinem jüngeren Bruder **Dankwart** und ihren Familien. Es gibt nur ein großes Gebäude, abgesehen von einem Verschlag für die Hühner.

Den Gefährten werden alle Mitglieder des Haushalt schüchtern gegenüberreten, denn sie haben gelernt, dass man an dieser politischen Bruchkante am schadlosesten überlebt, wenn man Krieger nicht allzu sehr reizt. Sich nicht herumschubsen zu lassen ist allerdings die andere Lektion und so werden sie zu unverschämt auftretende Reisende versuchen von ihrem Hof zu verweisen.

Sollten Gefährten, vielleicht solche, die schon weitere Merkmale ihrer *Dunklen Schwäche* hinzubekommen haben, sich durch das zunächst duckmäuserische Auftreten der Bauern bemüßigt fühlen in ihrem Verhalten über die Strenge zu schlagen, kann der Spielleiter dies mit einem *Schattenpunkt* abstrafen.

Um zu dem Verwundeten zu kommen reicht für korrekt auftretende Gefährten jedoch eine Probe auf *Überreden gegen SG 14*, sollten sie zuvor ihren Auftrag oder Grimhild erwähnt haben. Die Brüder schätzen die Familie der alten Reckin und die Beorninger allgemein, auch wenn sie das nicht öffentlich kundtun würden.

Adalbert wird sie in das Haus führen, wo in einen der zwei abgetrennten Räume, sein Schlafzimmer und das seiner Frau, ein Mann von Ende Zwanzig liegt. Das mittellange Haupthaar ist hellbraun, der kurze Bart hingegen rot. Er hat schwere Wunden am rechten Oberschenkel und der Seite, die sich entzündet haben. Da die Bauern nur sehr dürftige Fähigkeiten als Heiler haben, war die Wundversorgung bisher bemüht, aber mangelhaft. Aus Angst, dass der von den Viglundinger verfolgt würde, trauten sie sich nicht vielen Leuten von ihm zu erzäh-

len. Der befreundete Holzfäller war einer der wenigen.

Ein heilkundiger Gefährte kann versuchen dem Siechenden zu helfen. Gefordert ist eine Probe auf *Heilkunde gegen SG 14*, wobei die Spezialisierungen *Aderlasser und Kräuterkunde* hilfreich sind und der Spielleiter einen Abenteuerpunkt gewähren sollte, wenn sich der Spieler darauf beruft. Ein *Normaler Erfolg* verschafft dem Leidenden etwas Linderung, aber er wird nach kurzer Zeit wieder Hilfe brauchen, um dem Tod zu entrinnen. Ein *Guter Erfolg* bringt ihn auf den Weg der Besserung, ein *Außergewöhnlicher* verspricht sogar baldige Erholung.

Außerdem bekommt jeder Gefährte mit *Feindeswissen (Warge)* einen *Automatischen Erfolg* zugestanden und erkennt in den Wunden das Werk eben jener Bestien.

Dankwart wird den Gefährten berichten, dass er den Verletzten vor etwa fünf Tagen aufgelesen hat, als der ihm während der Feldarbeit entgegen stolperte. Der Mann hatte nicht nur seine Wunden, sondern war auch im Delirium. Seine Kleidung, obwohl offensichtlich hochwertig, war abgewetzt und voller Schäden. Untersucht jemand die Kleidungsstücke, lassen sie deutlich erkennen, dass ihr Träger über einen längeren Zeitraum darin draußen war, vielleicht umherirrend oder vor etwas fliehend. Der Stil passt zu dem der Händler aus Seestadt oder Thal, es liegt also nahe, dass es sich bei dem Opfer um ein Mitglied des Handelszuges handelt. Mit einer Probe auf *Suchen gegen SG 14* kann man in einer verborgenen Tasche im Futter des Mantels zwei Schriftstücke finden (siehe Kasten). Ein solches Vorhaben sollte allerdings auf die

Initiative eines Spieler zurückgehen, nicht vom Spielerleiter aufgedrängt werden.

Zuletzt können die beiden Bauern noch berichten, dass manche Händler versuchen dicht am Waldrand entlangzuziehen, in der Hoffnung ungesehen an den Viglundingern vorbeizukommen, die Wegezoll verlangen.

Die Frachtliste

Das erste Schriftstück ist ein kurzer Brief, der zusammengefaltet wurde. Die Schrift darauf wirkt eher informell:

„Egil, ich vertraue Euch die Frachtliste an. Öffnet das Dokument nur, wenn etwas nicht zu stimmen scheint. Zeigt es niemandem außer Eldwyn und meiner Geliebten Kelda. Für die Qualität aller Warten verbürgen wir uns persönlich. Sollten die Kunden mit diesen unzufrieden sein, so werdet ihr sie nicht versuchen zum Kauf zu drängen.“

Valbrand, Herr des Handelshauses Sternschweif

PS: Meine Kelda ist zur Zeit in einer schwärmerischen Phase. Achtet bitte auf sie! Solltet sie mit einem dieser struppigen Beorninger anbandeln, dann dürft Ihr bei eurer Rückkehr statt meine Korrespondenz zu machen, die nächsten drei Wochen den Lokus scheuern.“

Das Zweite ist ein quadratisches und versiegeltes Dokument. Das Siegel ist bereits stark beschädigt, allerdings kann man darauf noch eine Sternschnuppe erkennen. Die Schrift ist dieselbe wie im Brief, nur viel sauberer und formeller.

„Hiermit verbriefen ich, Valbrand, Sohn des Varr, dass folgende Waren zum Handel mitgeführt werden:

*Zwei Dutzend Schwerter
Ein Gros Speerspitzen*

Diese stammen aus den zwerghischen Schmieden des Einsamen Berges und Thals. Bestimmt sind sie zum Tausch gegen die Waren der Menschen des Waldes, in einer Stückzahl, die dem entspricht, was sie an Gegenwert bieten können. Der Rest soll an Zwischenhändler verkauft werden.

Weiterhin werden geliefert an Osred, genannt der Reiter, folgende Stücke, gefertigt von menschlichen und zwerghischen Händen in Thal:

*Ein Dutzend Kristallpokale
Drei Armreife, gefertigt aus Gold, besetzt mit diversen Edelsteinen
Eine Halskette, gefertigt aus Gold, für einen hohen Herren
Eine Halskette, gefertigt aus Gold, für eine hohe Dame*

Derselbe Kunde erhält zudem ein halbes Dutzend Fässer mit Wein aus Dorwinion, vergangener Jahrgang.“

Der alte Mann am Waldesrand

Zum Waldrand sind es nur wenige Kilometer, ein knapper halber Tagesmarsch. So weit im Norden ist der Dusterwald weit weniger schrecklich als im Süden, aber immer noch ein bedrohlicher Ort und der Spielleiter sollte dies durch entsprechende

Beschreibungen nahebringen. Trotzdem werden die Gefährten einem alten Mann begegnen, der ihnen auf dem Weg entgegenpaziert. Er stellt sich als **Hartnid** vor. Er ist jenseits der Sechzig und ein entbehrensreiches Leben hat ihn gezeichnet. Ein gewisses Maß an Rüstigkeit hat er sich jedoch bewahrt. Seine Kleidung ist abgetragen und von vielen Flickern gezeichnet.

Fragen die Gefährten ihn, was er hier macht, dann sagt er, dass er schon sein ganzes Leben in der Gegend wohnt und der Wald ihn nicht schreckt. An seinem Lebensabend hat er viel Muße kurze Wanderungen zu machen.

Auf die Frage, ob er vor nicht allzu langer Zeit einen Handelszug gesehen hat, antwortet er mit Nein, kann ihnen aber berichten, dass es zwei Wege gibt, den nahen Ausläufer des Waldes zu passieren. Der offensichtliche führt darum. Da bei diesem aber damit zu rechnen ist, dass man auf Männer des hiesigen Herren **Vidimir** trifft, die Wegezoll eintreiben, nimmt so mancher Händler den zweiten Weg. Denn es gibt eine Passage durch den Ausläufer, die von den Kriegern kaum bekannt ist, da diese den Wald scheuen. Den Weg kann er ihnen beschreiben. Es ist nicht weiter als eine Wegstunde.

Eine Probe auf *Empathie*, die unbedingt von den Spielern ausgehen sollte, kann wichtige Hinweise enthüllen. Sie sollte als *Vergleichende Probe* gegen Hartnids *Auftreten*-Wert von 2 durchgeführt werden. Bei einem Erfolg der Gefährten wird offensichtlich, dass hinter Hartnids Worten eine Menge Schmerz und Widerwillen gegen das gesagte mitschwingt. Vielleicht wollen die

Gefährten, aus Misstrauen heraus, mehr Informationen aus dem alten Mann herauskriegen, die er ihnen aber nicht freiwillig geben wird. Seine tatsächlichen Absichten sind, die Gefährten in eine Falle zu locken, wie im folgenden Abschnitt beschrieben. Zu den genaueren Hintergründen siehe Abschnitt **Die Elenden**. Ob und wie viel die Gefährten doch noch von Hartnid erfahren, sollte der Spielerleiter an deren Vorgehen und entsprechende Würfelergebnisse anpassen. Allzu grober Umgang mit Hartnid, der trotz allem ebenfalls ein Opfer ist, gilt als *Missetat* und sollte mit einem *Schattpunkt* geahndet werden.

3. Der Schrecken im Wald

Im Folgenden werden die Gefährten das Geheimnis um den Verbleib des Handelszuges lüften. Dieser wurde von Wargen überfallen, die sich im Wald herumtreiben, nachdem er von alten Leuten um Hartnid in die Falle gelockt wurde. Um das zu erfahren können die Gefährten zwei Spuren folgen: Zum einen können sie die Passage untersuchen, zum anderen den Viglundinger Vidimir aufsuchen.

Das Land der Viglundinger

Der Sitz des örtlichen Herren Vidimir ist schwerlich zu verfehlen. Von der Stelle an der Gefährten Hartnid getroffen haben, sind es nur eine handvoll Meilen Richtung Westen. Das Land ist hier deutlich gezähmter als Nahe am Wald. Bald werden die ersten Gehöfte zu sehen sein. Sie gehören den Viglundingern und oft gibt es neben einem

Haupthaus deutlich einfachere Behausungen für die Sklaven, sollte der Herr oder die Herrin des Hofes welche besitzen. Sklaven und einfache Bauern, denen die Gefährten auf dem Weg begegnen wenden die Blicke ab. Sie fürchten nicht nur die umherziehenden Gesellen selbst, sondern auch was man von ihnen denken könnte, wenn man sie mit Fremden reden sieht. Nur sehr ungern werden sie mehr mit ihnen reden als das allernotwendigste. Die einflussreicheren Viglundinger betrachten die Fremden mit Misstrauen und werden sie fragen, was sie in den Landen wollen. Trotzdem wird es kein Problem sein, den genauen Weg zu erfahren. Berichten die Gefährten davon, dass sie eine verschwundene Karawane suchen, oder schlicht dass sie zu Vidimir möchten, dann wird man ihnen die Richtung weisen.

Generell ist der Weg für Mitglieder freier Völker unerfreulich, obwohl sicher. Selbst in diesem eher dünnbesiedelten Grenzland sind die Zeichen der Sklaverei unübersehbar. Die Sklaven sind ärmlich gekleidet und die meisten haben wenig Selbstbewusstsein. Der Spielleiter könnte andeutungsweise einbauen, dass das ein Sklave im Gespräch mit einem Gefährten zusammensuckt, wenn dieser eine plötzliche Bewegung macht. Auch körperliche Zeichen der Züchtigung durch die Herren können beschrieben werden. Wenn der Spielleiter es für angemessen hält, dann könnte er auch eine Szenerie beschreiben, bei der ein Sklave von seinem Herren bestraft wird. Da es allerdings passieren kann, dass die Spieler das nicht geschehen lassen wollen und ihre Figuren eingreifen lassen, was enorme Schwierigkeiten mit sich bringen würde, ist

bei dieser Möglichkeit zur Vorsicht geraten. Für das, was die Gefährten sehen, sollte eine Probe auf *Verderben gegen SG 12* abgelegt werden.

Viglundiger Krieger

Die bedeutenderen Viglundinger ähneln in vielerlei Hinsicht ihren Beorninger Vettern, da sie von diesen hauptsächlich ihre Einstellung zu Herrschaft trennt. Es sind kräftig gebaute Gestalten, die gerne in kriegerischer Tracht auftreten. Da sie von der Arbeit ihrer Sklaven profitieren, ist ihre Ausrüstung häufig etwas hochwertiger als die der Beorninger. Fremden, die nicht als Händler zu erkennen sind, stehen sie misstrauisch, ja teils sogar feindselig gegenüber, insbesondere den Anhängern des Hautwechslers. Nur Waldelben scheuen sie.

Attributsstufe: 4

Spezialisierungen: -

Charaktermerkmale: Gehässig, Grimmig

Spielrelevante Fertigkeiten: Axt 2

Ausdauer: 14

Vidimirs Motte

Der oberste Herr dieses Landstriches ist Vidimir, ein Sohn des **Viglund (HdW 28f.)**. Er wohnt in einer Motte, die sich auf einem Hügel erhebt. Um diesen ist eine Palisade gezogen, die zusätzlichen Schutz vor möglichen Angriffen bieten soll, vor allem aber eine Demonstration von Macht und Reichtum ist. Innerhalb befinden sich die Quartiere der Sklaven und freien Diener des

Haushalts. Auch ist hier der einzige Pferdestall im Umland. Sie dienen allerdings nur zur Reise, da die Viglundinger nicht sonderlich mit dem Kampf zu Pferde vertraut sind.

Die eigentliche Motte ist ein stolzer Wohnturm, dessen Grundlage alte Ruinen sind. Im untersten Geschoss sind die Wirtschaftsräume, außerdem der Raum für die gemeinsamen Speisen. Eines darüber sind die Wohnräume von Vidimir und Quartiere für Gäste. Das Stockwerk direkt unter der Plattform enthält die Waffenkammer und Schlafgelegenheiten für das bewaffnete Hausvolk.

Kommen die Gefährten an der Motte an, werden sie von Wachen aufgehalten, die nach ihrem Anliegen fragen. Die Wachen sind nicht angewiesen Fremde ohne Absprache abzuweisen, weshalb eine von ihnen zum Turm geht und kurze Zeit später zurückkommt um die Gefährten zum Hausherrn vorzulassen.

Der Toleranzwert für die Begegnung mit Vidimir berechnet sich aus dem höchsten *Weisheits*-Wert der Gruppe. Er empfängt sie im Speiseraum der Motte, auf seinem herrschaftlichen Stuhl sitzend. Zuvor bestehen die Wachen darauf, dass die Gefährten ihre Waffen abgeben. Tun sie dies nicht, dann verringert sich der Toleranzwert um -2, was bedeuten kann, dass die Begegnung endet, bevor sie begonnen hat. Der Herr Vidimir stellt sich als angenehmer Gesprächspartner heraus, wenn man ihn an anderen Viglundingern misst. Auf die Karawane angesprochen kann er mitteilen, dass er zwei Verwundete bei sich aufgenommen hat. Die beiden heißen **Kelda** und **Helmbrecht**. Beide wurden vor fast zwei Wochen schwerverletzt aufgefunden und in die

Motte gebracht. Mittlerweile sind sie halbwegs genesen. Er weiß auch von den War-gen, wird aber nichts unternehmen, da der für Händler vorgesehene Weg durch sein Land nach wie vor sicher ist.

Erreichen die Gefährten einen *Guten Erfolg* bei der Begegnung, so gestattet Vidimir ihnen Kelda und Helmbrecht zu sprechen. Außerdem lässt er ihnen Schlafplätze in den Dienerquartieren freimachen. Bei einem *Außergewöhnlichen Erfolg* werden sie sogar als Gäste in seinem Haus willkommen geheißen und legen den Grundstein für spätere, gute Beziehungen.

Vidimir, Viglunds Sohn

Er ist ein hochgewachsener junger Mann mit braunem Haar und ebenso gefärbten Augen und der drittgeborene Sohn Viglunds, des tyrannischen Herrschers über die Östlichen Hochtäler des Anduintals. Als solcher wurde er nie besonders von seinem Vater wahrgenommen, weshalb er sich stets umso mehr bemühte, als verlässlicher und loyaler Anhänger aufzutreten. Zu einem guten Krieger und fähigen Herren herangewachsen, besitzt er nun Ländereien nahe der Gebiete der Beorninger.

Tatsächlich hält Vidimir tief in seinem Herzen nicht viel von den Herrschaftspraktiken seines Vaters, insbesondere der Sklaverei, und wäre er frei sich zu entscheiden, hätte er sich schon auf Beorns Seite geschlagen. Doch noch ist er nicht bereit, seine Familie zu hinter sich zu lassen.

Attributsstufe: 5

Spezialisierungen: Anduinkunde

Charaktermerkmale: Ernst, Gerech

Spielrelevante Fertigkeiten: Anführen 2,

Schwert 3, Empathie 2, Kriegskunst 1

Ausdauer: 20

Kelda und Helmbrecht

Die beiden Verletzten sind für all jene Charaktere, die schon einmal mit Menschen aus Esgaroth und Thal zu tun hatten, als solche zu erkennen. Ihre Sprechweise und auch ihr übriges Gebaren zeigen das deutlich. Kelda ist eine junge Frau mit blondem Haar, kurz nach der Volljährigkeit, der man ihre Wehrhaftigkeit ansehen kann. Sie ist die Tochter des **Valbrand**, eines wichtigen Händlers aus Esgaroth. Helmbrecht, der im gleichen Alter wie Kelda ist, gehört ebenfalls zum Handelshaus.

Beide sind sehr aufgeschlossen, wenn man erzählt, dass man ihnen zur Hilfe geschickt wurde. Sie wissen folgendes zu berichten: Als sie vor 12 Tagen von Norden her den Ausläufer des Dusterwaldes erreichten, den die Gefährten von der anderen Seite gesehen haben, traf ihr Zug auf eine alte Frau die sich als **Eartha** vorstellte. Der Händler **Eldwyn**, Führer ihrer Gemeinschaft und Vertrauter von Keldas Vater, erkundigte sich bei ihr nach Neuigkeiten in der Gegend. So erfuhr er von der Passage durch den Ausläufer. Den Meisten war nicht wohl bei dem Gedanken an eine Reise durch den Wald, doch weil sie bereits in Verzug waren, bestimmte Eldwyn dennoch die Abkürzung zu nehmen. Außerdem bestand so die Möglichkeit, die Viglundinger zu umgehen, die ihnen Zölle abknüpfen

würden. So nahm das Unglück seinen Lauf und auf knapp der Hälfte des Weges wurden sie von Wargen aus dem Hinterhalt überfallen. Es war ein Blutbad und die beiden konnten nur mit viel Glück entkommen. Außerhalb des Waldes fand sie eine Patrouille der Viglundinger, die sie zu ihrem Herren brachte, wo die beiden sich seither aufhalten, bis sie genesen sind und eine Vorstellung davon, wie es weitergehen soll.

Über die Nachrichten vom Verbleib ihres Kameraden, den sie als Egil benennen können, wenn die SC es nicht aus dem Brief erfahren haben, sind sie sehr dankbar. Hilfe im Kampf können die beiden aufgrund ihres Zustands nicht leisten, versprechen den Gefährten aber eine entsprechende Belohnung, wenn sie den Wargen den Gar ausmachen und die Waren zurückholen können.

Den Spieler ist bei dieser Erzählung vielleicht die Erwähnung einer alten Frau besonders aufgefallen und sie haben sich an Hartnid erinnert. Tatsächlich ist dies eine Information die sie nutzen können, um den Aktivitäten der Warge auf die Spur zu kommen.

Die Passage im Wald

Hartnid hat nicht zu viel versprochen, denn im Ausläufer des Düsterwald, ein Stück nördlich von der Stelle an der man trifft, gibt es tatsächlich eine größere Lücke zwischen Bäumen, auch wenn man sie nicht auf den ersten Blick sieht. Ein Wagen könnte dort ohne größere Probleme hindurch. Man betritt durch diese Lücke einen schlauchartigen Pfad, der sich leicht schlängelnd durch

den Ausläufer bewegt. Auf dem Weg finden sich keine größeren Hindernisse, die einen Wagen an der durchfahrt hindern könnte, von leichten Erdlöchern abgesehen. Obwohl man hier nur im Randgebiet des Waldes ist, ist die Stimmung dennoch bedrückend. Die Äste der nebenstehenden Bäume sind ausufernd und bilden ein Dach, sodass es nirgendwo auf den Pfad wirklich hell ist. Und zwischen den Bäumen scheinen die Schatten tiefer zu sein, als sie es sein sollten.

Nach etwa zwei Stunden werden die Gefährten aus dem Hinterhalt angegriffen. Um der Überraschung zu entgehen müssen sie eine Probe auf *Jagen* gegen einen Schwierigkeitsgrad bestehen, der ihrem vorherigen Verhalten entspricht (**GRW 214**). Es sind drei Warge (**GRW 254**), die versuchen scheinbar harmlose Wanderer zu töten. Die Bestien werden voll Wildheit angreifen, kämpfen aber nicht bis zum bitteren Ende. Auch werden sie keine Gruppe von mehr als drei Personen angreifen, wobei Hobbits nicht zählen, denn die Warge würden sie für Kinder halten. Auch wenn kein Angriff stattfindet beobachten die Warge sie, was den Gefährten die Gelegenheit gibt sie zu mit einer *Vergleichenden Probe* auf *Wahrnehmung* gegen eine Probe auf *Überleben* seitens der Warge zu entdecken. Nachdem sie aufgefliegen sind, werden sich die Bestien Richtung Osten, tiefer in den Wald zurückziehen. In die gleiche Richtung würden sie auch fliehen.

Nach einem Sieg oder falls es keinen Angriff gab, können die Gefährten, nur ein Stückweit weiter den Pfad entlang, hinter einer Kurve, die Spuren eines vergangenen Hinterhalts entdecken: Zwei umgekippte

Wagen am Rand und achtlos in den Wald gezerrte Kadaver von Menschen mit Fraßspuren. Für dieses Bild des Grauens ist eine Probe auf *Verderben* erforderlich *gegen SG 14*. Auffällig ist, dass keine Waren mehr bei den Wagen sind und auch die Toten aller nützlicher Gegenstände, teils sogar Kleidungsstücke beraubt wurden. Hier waren mehr als nur Warge am Werk! Wer Spuren lesen möchte, der sollte Probe auf *Jagen gegen SG 16* machen. Ein Erfolg enthüllt die Stelle, an der die Warge aus dem Wald gekommen sind und man könnte diese Spur als Anhaltspunkt nehmen, um ihnen in den Wald zu folgen. Ein *Guter Erfolg* enthüllt außerdem, dass vom Waldrand her auch Menschen kamen. Ein *Außergewöhnlicher Erfolg* lässt den entsprechenden Gefährten außerdem erkennen, dass eben diese Menschen schwer beladen in den Wald zurückgekehrt sind. Ihre Spur führt nicht in die gleiche Richtung wie die der Warge. Zusätzlich finden sich auch Spuren zweier Menschen, die Richtung Südwesten gelaufen sein müssen. Diese stammen von Kelda und Helmbrecht.

4. Konfrontation

Die Gefährten sollten mittlerweile auf die Spuren des Überfalls gestoßen sein, entweder weil sie nach den Berichten der Überlebenden Kelda und Helmbrecht gegangen sind oder die Passage aufgrund von Hartnids Worten selbstständig aufgesucht haben. Von der Stelle des Angriffs können sie zwei Spuren folgen: Denen der Warge und denen der Menschen. Erstere führen sie zum Schlafplatz des Rudels, letztere zu einem menschlichen Elendslager voller

Greise. Beides Wege bieten die Möglichkeit zur Konfrontation mit dem Gegner.

Wo die Warge hausen

Schnell werden die Gefährten feststellen, dass die Spuren der Bestien ein ganzes Stück in den Dusterwald führen. Um den Spuren bis zum Ende zu folgen ist eine *Verlängerte Aktion* mit *5 bestandenen Proben Jagen gegen SG 14* erforderlich. *Zusammenarbeit* ist erlaubt, allerdings von maximal 3 Charakteren, da die Gefahr besteht, dass ein unvorsichtiger Spurensucher selbige verwischt. Die Suche dauert mindestens einen Tag plus etwa 3 Stunden für jede Probe nach der ersten, wobei nur 3 Proben am Tag aufgrund der Lichtverhältnisse möglich sind. Für den Aufenthalt im Dusterwald sollte eine außerdem eine Probe auf *Verderben gegen SG 14* abgelegt werden. Für die atmosphärische Beschreibung kann sich der Spielleiter an den Beschreibungen in **HdW 65 – 68** orientieren. Pro halben Tag, den die Gefährte auf Spurensuche sind, sollte der Spielleiter außerdem eine Probe auf *Aufmerksamkeit gegen SG 14* (*SG 12*, wenn Warge aus einem vorherigen Kampf an der Passage entkommen sind, oder sich gleich zurückgezogen haben) für den Rudelführer der Warge (**GRW 254**) ablegen. Gelingt sie, dann werden die Warge versuchen einen Hinterhalt zu legen. Um diesem nicht zum Opfer zu werden, müssen die Gefährten entsprechende Proben ablegen: *Jagen* für die Spurensucher, *Wahrnehmung* für den Rest.

Die Feinde bestehen aus dem Rudelführer und fünf Wargen plus diejenigen, die von der Passage zurückgekehrt sind.

Dieselben Gegner finden die Gefährten auch vor, wenn es ihnen gelingt unbemerkt zur Schlafstatt der Warge zu gelangen, nur das sie ihrerseits die Möglichkeit haben einen Hinterhalt zu legen. Der SG liegt bei 14, 16 wenn Warge von der Passage zurückgekehrt sind.

Die Schlafstätte der Warge befindet in einer kleinen Kuhle im Waldboden, ist ansonsten aber nicht bemerkenswert. Ein paar Meter weiter liegen die Reste der Opfer der Warge, darunter die Pferde des Handelszuges. Da auch menschliche Überreste dabei sind ist Probe auf *Verderben gegen SG 14* nötig um den Anblick zu verkraften.

Wichtig ist ein scheinbar oft von den Bestien begangener Pfad Richtung Südwesten. Dieser führt zum Lager der alten Leuten und erspart den Gefährten den Umweg über die Passage.

Die Elenden

Nicht weit im Dusterwald liegt auf einer Lichtung ein Lager. Hier fristet die Schar alter Leute um Hartnid ihr trauriges und düsteres Schicksal (siehe Kasten **Hartnid und die Vertriebenen**). Die Gefährten können hierhin finden, wenn sie den menschlichen Spuren bei der Passage oder dem zweiten Pfad bei der Schlafstatt der Warge folgen. Es ist auch denkbar, dass die Spieler es geschafft haben, Hartnid frühzeitig zu überzeugen, sich ihnen anzuvertrauen. In diesem Fall führt er sie von sich aus in das Lager und vertraut ihnen seine Geschichte

und die seiner Leidensgenossen an. Beim Eintritt in das Lager sieht es auf den ersten Blick ganz gut ausgestattet aus. Nähere Betrachtung wird allerdings enthüllen, dass die Dinge, die gut in Schuss sind, wie Zelte, Schlafmatten, Kochgeschirr und ein Teil der Kleidung, von der überfallenen Karawane geplündert wurden. Die Überbleibsel des alten weit, schäbigeren Materials geben Aufschluss darüber, wie erbärmlich die Alten vorher hier gehaust haben müssen. Auch ein Großteil der Waren ist hier noch zu finden. Bis auf mit einem der Weinfässer und passend dazu den Kristallpokalen, konnten sie mit den Dingen der Karawane bisher nichts anfangen.

Sich gegen die Gefährten zu Wehr setzen werden die alten Leute nicht, dazu würde ihnen die Kraft fehlen. Da die einzigen Krieger, die sie in ihrem Leben gekannt haben, die Herren der Viglundinger waren, sind sie nicht besonders vertrauensselig den Neuankömmlingen gegenüber. Sie werden allerdings auch keine Anstalten machen, die Warge zu warnen, für die sie keine Loyalität haben. Es ist möglich das Vertrauen zu erlangen, wofür eine breite Anzahl Fertigkeiten in Frage kommt. Der Spielleiter sollte entsprechend auf die Ideen der Spieler eingehen.

Auf jeden Fall werden die Gefährten von den Alten Leuten gewarnt, sei es aus Sympathie oder Eigenschutz, dass sie regelmäßig von den Wargen aufgesucht werden.

Hartnid und die Vertriebenen

Hartnid und die anderen alten Leute gehören sind eine Gruppe, die von einem Viglundinger Herren, nicht Vidimir, von dessen Land vertrieben wurden. Dieser rücksichtslose Herrscher wollte nicht, dass die Alten seine Sklaven, deren Familien, Zeit kosten. Die Familien bettelten, dass ihnen die Vater und Großväter, Mütter und Großmütter erhalten bleiben, doch diese beugten sich freiwillig ihrem Schicksal, um ihren Lieben Repressionen zu ersparen. Sie zogen bis an den Rand des Dusterwaldes, wo sie gezwungen waren einen grausigen Handel einzugehen, um sich am Leben zu halten. Eine Gruppe von Wargen umkreiste sie des nächtens und der Rudelführer, der die Gemeinsprache in einer kruden, gutturalen Weise zu sprechen versteht, stellte sie vor die Wahl: Hier und jetzt gerissen werden oder ihnen helfen Wanderer in die Falle zu locken. Sie taten es nicht gerne, aber die Gruppe willigte ein. Zu oft schon mussten sie im Leben zurückstecken und hatten es doch bisher geschafft. Sie wollten nie mehr hinten an stehen, schon gar nicht für Fremde. Und seitdem wandern die Alten abwechselnd nahe der Eingänge zur Passage, um Wanderer und Händler dort hineinzulocken.

Ein Ende des blutigen Treibens

Dies ist die Grundlage, auf der die Spieler respektive Gefährten eine Entscheidung darüber treffen müssen, was zu tun ist. Auf jeden Fall gilt es das Treiben der Warge zu

unterbinden, was bedeutet, dass sie sich von der Unterstützung der Alten abschneiden müssen. Das kann geschehen, indem die alten Leute aus dem Wald geführt werden oder indem den Wargen ein Hinterhalt gelegt wird.

Wargjagd

Mit dem Wissen, dass die Warge regelmäßig im Lager vorbeikommen, liegt die Idee, einen Hinterhalt zu legen, nicht fern. Sogar den Pfad, den sie gewöhnlich nehmen, können Hartnid oder einer der Anderen mitteilen. Ein solcher Hinterhalt ist recht erfolgversprechend, da die Warge hier keine Gefahr erwarten, und schlägt sich in einer *Kriegskunst- oder Jagenprobe gegen SG 12* nieder. Sollte in der Passage ein oder mehrere Warge davongekommen sein, dann ist der Rest des Rudels allerdings gewarnt und eine Grundwachsamkeit hat sich eingestellt (der SG steigt auf 14).

Vielleicht wollen die Spieler gerne die alten Leute überzeugen, ihnen bei ihrem Hinterhalt beizustehen. Keine leichte Angelegenheit, dennoch kann einer der Gefährten eine Probe auf *Anführen* oder *Überzeugen gegen SG 16* ablegen. Bei einem *Normalen Erfolg* erhält die Gruppe 2 *Bonuswürfel*, bei einem *Guten Erfolg* 4 und bei einem *Außergewöhnlichen Erfolg* sogar 6. Die Alten können nicht kämpfen, sonst hätten sie das längst getan, aber die Warge im Kampf immer wieder ablenken. Das ist es, was durch die Bonuswürfel dargestellt wird.

Flucht mit den Alten

Sollten die Gefährten mit den Alten fliehen, bevor sie sich der Warge entledigt haben, dann schaffen sie es zwar aus dem Wald, werden aber am nächsten Vormittag von den Wargen eingeholt und angegriffen. Das ganze Rudel besteht aus dem Rudelführer und acht Wargen, von denen alle abzuziehen sind, die bei eventuellen vorherigen Konfrontationen bereits getötet wurden.

Natürlich sind auch Kombinationen aus beiden Vorgehensweisen denkbar oder die Spieler haben eine andere kreative Idee. Die beiden genannten Varianten sollten aber eine gute Basis zum abändern bieten.

5. Nachklang

Nachdem die Bedrohung durch die Warge beseitigt ist, gibt es immer noch Dinge, um die sich die Gefährten kümmern müssen. Das ist zum einen das Schicksal der alten Leute zu klären, zum anderen die Waren der Karawane wieder auf den Weg zu bringen. Außerdem muss noch Egils Schicksal aufgelöst werden.

Schicksal der Alten

Diese Aufgabe ist die wohl diejenige, bei der die Spieler auf kreativsten sein müssen, genau wie der Spielleiter.

Im Land der Viglundinger haben Hartnid, Eartha und Konsorten keine Zukunft, das steht fest. Sollten die Gefährten trotzdem mit den Anliegen vor Vidimir treten, dann wird er die Alten für ihre Verbrechen aus

seinen Ländereien verweisen. Eine Probe auf *Empathie gegen SG 14* enthüllt jedoch, dass der Herr dieses Landstriches es alles andere als gerne tut. Tatsächlich hat er keine andere Wahl, denn wenn seine Untertanen erfahren würden, dass er Verbrechen mit Bleiberecht belohnt, würde das seine Herrschaft ins Wanken bringen. Entsprechende, erfolgreiche Bemühungen der Gefährten ihn umzustimmen sollten daher stattdessen mit der Bereitschaft seinerseits belohnt werden, bei der Umsiedlung zu helfen.

Kelda und Helmbrecht hingegen könnten überzeugt werden, dass sie einen Teil der Alten mit in die sicheren Gebiete von Thal und Esgaroth nehmen, als Teil der Gegenleistung für die Hilfe der Gefährten. Aber auch sie werden nur die rüstigsten mitnehmen können, denn der Weg ist lang und beschwerlich.

Den Rest müssen die Gefährten versuchen an anderen Orten unterzubringen. Hier kommen besonders Beziehungen ins Spiel, die sie vielleicht schon früher geknüpft haben. Beispielsweise könnten sie versuchen die alten Frauen und Männer an Höfen der Beoringer unterzubringen, wo sie bei leichten Arbeiten ihren Lebensabend verbringen können. Hierbei sollte der Spielleiter deutlich machen, dass die meisten Völker am Anduin zwar grundsätzlich menschenfreundlich sind, aber gleichzeitig, auch in guten Zeiten, wenig zu verschenken haben.

Die Waren

Natürlich werden Kelda und Helmbrecht

ihre Waren zurückholen. Zusammen mit den Gefährten suchen sie die Stelle des Überfalls auf. Was an menschlichen Überresten noch dort liegt, werden sie beerdigen und bitten dafür um Hilfe. Anschließend werden die Wagen wieder in Schuss gebracht. Für beide Aufgaben wird Werkzeug der Karawane benutzt, dass sie aus dem Lager der Alten zurückholen. Falls der Spielleiter dies nicht allein erzählerisch abhandeln will, können natürlich noch kleinere Probleme eingeführt werden. Beispielsweise könnten die Wägen mit einer *Verlängerten Aktion* auf die *Fertigkeit Handwerk* repariert werden.

Pferde werden die beiden Händler bei Vidimir kaufen oder eintauschen. Anschließend reisen sie, mutmaßlich mit den Gefährten und wahrscheinlich auch einigen der alten Leute, Richtung Furt. Da sie sich nun wesentlich langsamer fortbewegen, als die Gefährten bei der Hinreise, sollte der Spielleiter dem Schwierigkeitsgrad des Geländes als eine Stufe höher betrachten, wenn es darum geht die Reisedauer zu bestimmen.

Wen sie dort vorfinden ist von den weiteren Plänen des Spielleiters abhängig. Für einen sauberen Abschluss könnten sie dort schlicht Oswald und Hunald antreffen und ihre Waren, mit ein paar Abschlügen natürlich, abliefern. Vielleicht sind aber auch nur noch einzelne Boten der beiden Käufer dort und die Seestädter müssen noch weiterreisen, um ihre Pflicht zu erfüllen. Immerhin sind während des Abenteuers seit dem Aufbruch einige Tage verstrichen. Eine ideale Gelegenheit, wenn man auch die Gruppe in die entsprechenden Gegenden lenken will.

So oder so werden zwei Dinge geschehen:

Die Verbliebenen der Karawane werden den Beorningern, auf die sie dort treffen, ausführlich dem Geschehenen berichten. Das erzeugt einigen Unmut und viele fragen sich, was in Norden vor sich geht, das wieder Warge dort unterwegs sind.

Außerdem erhalten die Gefährten, neben dem Dank des Handelshauses, Handgeld in der Höhe von je 2 *Schatzpunkten*. Oswald bzw. sein Bote gibt denselben Betrag hinzu.

Egil

Natürlich suchen Kelda und Helmbrecht auf dem Weg zur Furt Adalberts Hof auf, um nach Egil zu schauen. Was sie dort vorfinden, sollte von der Versorgung abhängig gemacht werden, die Egil beim letzten Besuch bekommen hat. Bekam er keine Hilfe oder misslang die Probe, dann ist Egil mittlerweile verstorben. Hier ist eine Probe auf *Verderben gegen SG 14* angebracht, ob des Leids, das die Gefährten nicht verhindern konnten. Einen *Schattenpunkt* sollte es allerdings nur dann geben, wenn die Probe misslingt UND das *Auge Saurons* gewürfelt wird. Egils alten Gefährten bleibt nur noch an seinem Grab Abschied zu nehmen.

War die Probe auf *Heilen* hingegen...

... ein *Normaler Erfolg*, dann geht es Egil noch schlecht, kann jedoch bereits mit einem weiteren *Normalen Erfolg* auf eine *Heilen-Probe gegen SG 14* endgültig stabilisiert werden. So ist er zur Rückreise wieder genesen. Bei einem *Guten Erfolg* oder *Außergewöhnlichen Erfolg* dürfte er sogar innerhalb weniger Tage wieder transportfä-

hig sein.

... ein *Guter Erfolg*, dann ist er auf dem besten Weg der Besserung und ansprechbar. Durch eine weitere erfolgreiche Probe auf *Heilen gegen SG 14* kann er sogar soweit aufgepäppelt werden, dass sie ihn auf einem Wagen transportieren können.

... ein *Außergewöhnlicher Erfolg*, dann ist er bereits transportfähig, wenn die Karawane dort ankommt.

Sollten die Gefährten Kelda den Brief ihres Vaters gezeigt haben, dann kann der Spielleiter, zur Auflockerung der Stimmung, eine Szene einbauen, in der Kleda einen halbwegs gesunden Egil wegen dieser Unverschämtheit konfrontiert.

Appendix

1. Zeitstrahl

Es könnte unter Umständen schwer nachzuvollziehen sein, wann im Hintergrund was passiert ist. Dazu gibt es hier Angaben in Tagen darüber, wann sich was ereignet hat. Der Aufbruch der Spielercharaktere ist dabei der Zeitpunkt 0. Zeitpunkte ab da an sind natürlich Idealangaben. Letztlich hängt es an den Entscheidungen der Spieler. Auch die Angaben, die NSC den Spieler-

charakteren mitteilen, beruhen auf dem Schema unten und müssen eventuell angepasst werden.

- 4 Die Karawane wird in den Hinterhalt gelockt und aufgerieben. Kelda und Helmrecht fliehen nach Westen ins Land der Viglundinger, Egil in den Dusterwald in dem er die nächsten Tage umherirrt und mit Müh und Not überlebt.

- 2 Die Karawane sollte eigentlich an der Furt ankommen.

0 Die Gefährten werden von Hunald und Oswald beauftragt.

1 Egil wird von Adalbert und Dankwart aufgefunden.

3 Grimhild erfährt von dem Verletzten auf Adalberts Hof.

(5) Die Gefährten kommen auf Grimhilds Hof an.

(6) Die Gefährten kommen auf Adalberts Hof und finden Egil.

(7) Die Gefährten treffen auf Hartnid.

2. Und was nun?

Die besten Abenteuer sind, meiner Meinung nach, diejenigen, die Veränderung in der Spielwelt bewirken, oder zumindest solche anstoßen. Da der Rahmen dieses Szenarios eher klein ist und es als Einstiegsszenario angelegt ist, wird es eher der Beginn von Ereignissen sein, soweit der Spielleiter es will. Hier ein paar Vorschläge, wie die Folgen aussehen könnten.

Bad Deal

Kelda und Helmbrecht haben einige Zeit in Vidimirs Motte verbracht. Als Vertreter des Esgarother Handelshauses Sternschweif haben sie eventuell die Gelegenheit nicht verstreichen lassen, einen neuen Markt zu erschließen, auch wenn der Kunde sich wenig Beliebtheit erfreut.

Zumindest könnten das die Beorninger glauben. Gibt es vielleicht sogar Indizien, die diesen Verdacht erhärten? Was zum Beispiel haben die Viglundinger im Austausch für die Pferde erhalten? Ein paar der Waffen vielleicht? Das wäre ein schlechtes Zeichen.

So kann es passieren, dass sich die Beorninger Händlern aus Esgaroth gegenüber in Zukunft vorsichtiger verhalten und sie beim Durchziehen öfter kontrollieren. Das wiederum könnte langfristig den Handel mit den Waldmenschen schädigen.

Aufgaben für die Spielercharaktere:

- Spionage für die Beorninger, um die Warenströme im Land der Viglundinger zu kontrollieren

- Spannungen zwischen durchziehenden Händler und Beorningern lösen, die behaupten, jene würden ihre Feinde versorgen

Bad Romance

Vidimir ist nicht der typische viglundinger Grobian. Möglicherweise hat sie eine engere Beziehung zwischen Kelda und ihrem Gastgeber angebahnt. Sollte es später zu einer Hochzeit kommen, dann könnte sich das auf verschiedene Weisen auswirken.

Billigt Keldas Vater die Verbindung, dann erwächst daraus eine weitaus direktere Allianz, als bei einem einfachen Handelsabkommen. Das würde Vidimirs Position direkt stärken und zu einer Gefahr nahe der Grenzen zum Land der Beorninger machen.

Billigt Keldas Vater diese Verbindung hingegen nicht, dann könnte sich das auf den Handel auswirken. Er könnte versuchen die anderen großen Händler davon überzeugen, dass sie keinen direkten Handel mehr mit den Leuten treiben, die seine Tochter „geraubt“ haben. Das wiederum könnte die Viglundinger dazu veranlassen, Händler aus Seestadt in Zukunft gar nicht mehr durchziehen zu lassen, bis Valbrand den Widerstand gegen sie aufgibt.

Aufgaben für die Spielercharaktere:

- Als unabhängige Verhandlungsführer sollen sie zwischen Handelshaus Sternschweif, den Viglundingern und den Beorninger vermitteln, um einen Kompromiss zu finden, damit die

Wege durch Wilderland wieder frei zugänglich sind

- Oder im anderen Fall: Im Namen Beorns oder Osreds sollen sie den Handelsherrn davon überzeugen, dass die Leute seines Schwiegersohnes üble Dinge treiben, damit er seine Unterstützung zurückzieht
- Vidimir hat keine Lust mehr, die grausame Herrschaft seines Vaters zu stützen und will in Seestadt ein neues Leben mit seiner Gattin beginnen. Weil Viglund damit kaum einverstanden sein dürfte, bittet Vidimir die Gefährten um Hilfe, ihn und Kelda aus dessen Landen zu schleusen

Warge im Düsterwald?

Was haben eigentlich die Warge im Düsterwald gemacht? Waren sie tatsächlich nur ein versprengtes Rudel, das es in diese Gegend getrieben hat? Aber was könnten sie so gefürchtet haben, dass sie sich in eine Wald gewagt haben, in dem die Elben so nah sind? Oder steckt vielleicht ein Plan dahinter?

Möglicherweise sind sie eine Vorhut des Warghüptlings **Nagrhaw** (**HdW 16**, 114), der einen Plan verfolgt, seine Macht auszubauen und in den Kampf um die Herrschaft unter den Orks einzugreifen.