

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Der Heerbann des Waldes
Autor: Matthias Freund, matscher80@gmx.de
Stufe: Mittel, 6-12. Ort/Zeit: Garetien, Sommer 1028 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 4

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Der Heerbann des Waldes

Ein DSA-Gruppenabenteuer für einen Meister und 3-5 Helden mittlerer Erfahrungsstufen

Baronie Falkenwind am Rande des Reichsforstes im Sommer 1028 BF

Dieses Abenteuer ist eine Hommage an Alexander Wolkows Kinderbuch "Der schlaue Urfin und seine Holzsoldaten" und als Beitrag zum Wettbewerb "Gänsekiel & Tastenschlag 2005" entstanden.

Von: Matthias Freund

Mit Dank an: Lena Kalupner, Falk Swoboda, Kathleen Horn, Holger Kirste, Carsten Lehmann

Illustrationen: Kathleen Horn, Holger Kirste, Caryad

Karten: Matthias Freund, Caryad

Der Text der Schollenflucht-Weisung wurde von Lena Falkenhagen verfasst und entstammt dem Aventurischen Boten 113. Die Karte von Burg & Dorf Falkenwind sowie die Abbildung von Burg Falkenwind wurden dem Abenteuer 'Namenlose Dämmerung' entnommen und sind von Caryad gezeichnet.

Inhalt

Zum Geleit für den Meister..... 3

Das Abenteuer.....	3
Das Abenteuer im Überblick.....	3
Ein Wort zu den Helden.....	3

Teil I - Am Rande des Reichsforstes..... 4

Ein nächtlicher Einsatz.....	4
Das Backhaus.....	5
Das Haus des Schreiners.....	6
Was in der Nacht passiert ist (für den Meister).....	7
Die Proklamation der Schollenflucht-Weisung.....	7
Die Schollenflucht-Weisung.....	8
Weitere Nachforschungen.....	8
Die entflohenen Leibeigenen.....	8
Die Raubüberfälle der Umgebung.....	8
Verschwundene Personen.....	8
Spurensuche.....	8
Der Waldsee.....	9

Teil II - Die Krieger des Waldes..... 10

Überfall der Hölzernen.....	10
Das Heerlager.....	11
Seine Majestät, König Orloff I. von Aventurien.....	11
Das Spiel im Lager.....	11
Die Szenerie.....	11
Die Gefangenen.....	12
Gesetze des Lagers.....	13
Das Verhalten der Holzkrieger.....	13
Tagesablauf im Lager.....	13
Was die Helden tun können.....	13
Magische / Karmale Hellsicht.....	14
Ein Wort zur Magie.....	15
Woher kommt das Wasser?.....	15

Teil III - Der Marsch der Holzarmee..... 16

Im Reichsforst.....	16
Der Wald erhebt sich.....	16
Die Quelle des Humus.....	17
Dem Wald, was des Waldes ist.....	18
Wieder im Lager.....	18
Wie man den Holzkriegern beikommen kann.....	18
Die Situation in der Baronie Falkenwind.....	19
In die Burg - aber wie?.....	20
Wo ist der König von Aventurien?.....	20
Epilog.....	20
Der Lohn der Mühen.....	20

Anhang..... 21

A. Dramatis Personae.....	21
B. Die Holzkrieger.....	22

Karten



Zum Geleit für den Meister

Das Abenteuer

“Wenn das Gleichgewicht zu kippen droht, dann lässt Sumu einen Born entspringen, dessen Wasser die reine Kraft des Lebens enthält. Und gleich welche Form des Humus es berührt, es wird sich mit neuem Leben erheben, um IHR zu Diensten zu sein. Unsere Aufgabe, mein Junge, ist es, dafür zu sorgen, dass es nicht soweit kommt, denn Sumu hat nur wenig Lebenskraft übrig, die sie für solch eine Anstrengung verwenden könnte. Doch sollte einmal das Unmögliche geschehen, dann müssen wir den Quell behüten, denn Sumu und ihren Elementen ist es gleich, wohin das Wasser fließt...”

Der Geode Ingram Weidenhüter zu seinem Schüler Brendan

Nachdem 1023 BF der Humusschlüssel nach Simyala zurückkehrte, begann der Reichsforst wieder zu wachsen, doch der Absturz der Dämonenfestung Galottas und die beiden Magna Opera unmittelbar am Rande des Reichsforstes führten zu einer Verschiebung des elementaren Gleichgewichts. Es kommt zu einem gewaltigen Ausbruch humuselementarer Kraft, mit der sich der Humusschlüssel - und damit Sumu selbst - gegen die dämonische Verseuchung zur Wehr setzen will. Mehrere Quellen entspringen im Reichsforst, deren Wasser die

Das Abenteuer im Überblick

“Der Heerbann des Waldes” spielt in der Baronie Falkenwind am Rande des Reichsforstes, während des Jahres des Feuers. Die Kernlande des Mittelreiches befinden sich in Chaos und Verwirrung, Ordnungsmächte existieren nicht mehr. Dies ist die Zeit für Opportunisten wie Orloff, der durch Zufall in eine Machtposition gelangt, durch die er sich ein Stück des Kuchens oder vielleicht sogar die ganze Torte sichern will.

Da Falkenwind am Rande des Reichsforstes liegt, sind hier die Wirrnisse des Jahrs des Feuers nicht so sehr zu spüren - die Baronie ist einfach zu unbedeutend und abgelegen, als dass marodierende Söldnerbanden sich für sie interessieren würden. Doch auch in Falkenwind passieren ungewöhnliche Dinge - erst verschwinden Leibeigene, dann die Backbleche des ganzen Dorfes und schließlich noch der Schreinermeister. Die Helden werden von Allerich von Falkenwind angeworben, um nach den verschwundenen Leuten zu suchen (ein Grund dafür ist die Landfluchtverordnung Jast Gorsams **AB 113**). Von den Bewohnern der Baronie erfahren sie, dass die Vermissten alle etwas mit Holzbearbeitung zu tun haben (Schreiner, Holzfäller) und dass es bereits mehrere merkwürdige

Ein Wort zu den Helden...

Geeignet sind vor allem Helden, die nicht sofort alles totschiessen, was sich ihnen in den Weg stellt. Ansonsten können am Abenteuer eigentlich alle Heldentypen teilnehmen (mit den üblichen Einschränkungen für Exotenrassen). Ideal wäre eine gemischte Gruppe aus wildnis-, handwerks-, magie- und kampfkundigen Charakteren. Vor allem Handwerker der holzbearbeitenden Professionen können hier auf ihre Kosten kommen.

Aufgrund des niedrigen kämpferischen Bedrohungsfaktors eignet sich das Abenteuer für Helden aller Erfahrungsstufen.

Eigenschaft hat, tote Pflanzen mit neuem Leben zu erfüllen. Auf diese Weise versucht der Humusschlüssel Waldschrate zu erschaffen, die ihn und das elementare Gleichgewicht schützen sollen. Dieser Plan funktioniert auch ganz gut, allerdings hat ein Unwetter eine dieser Quellen umgelenkt und diese fließt nun bis zum Rande des Reichsforstes, direkt in den Garten eines Mannes namens Orloff. Hier beginnt rasend schnell eine ungewöhnliche Brennnessel zu wuchern, die den Garten des ehemaligen Schreiners nach kurzer Zeit völlig bedeckt. Alle Versuche Orloffs das Unkraut Herr zu werden schlagen fehl, bis er es schließlich klein hackt und auf Blechen in der Sonne trocknet - doch auch mit dieser Methode kann er das Unkraut nur kurzfristig zurücktreiben. Durch Zufall entdeckt er allerdings, dass das erhaltene Pulver eine höchst interessante Eigenschaft besitzt: es enthält die angereicherte Kraft des Humusquells und belebt tote Pflanzen zu neuem Leben.

Orloff, ein verbitterter und verschrobener Mensch, erkennt schnell die Möglichkeiten dieses Pulvers und beginnt eine Armee aus Holzkriegern zu erschaffen, doch eines Menschen Arbeit reicht nicht, um die hochgesteckten Ziele des Schreiners zu erreichen...

Raubüberfälle gab. Die Spuren führen die Helden schließlich zu einem einsiedlerisch lebenden Tischler namens Orloff. Dort stellen die Helden fest, dass eben jener Orloff für die Entführungen verantwortlich ist, da er die Leute braucht, um eine Armee von Holzkriegern zu fertigen. Die Suche nach dem Ursprung des geheimnisvollen Pulvers, mit dem der Tischler seine Armee belebt, führt schließlich in den Reichsforst zu einer Quelle des Humus. Mit etwas Muskelkraft können die Helden die Quelle umleiten, so dass Orloff vom Pulvernachschub abgeschnitten wird. Bei der Rückkehr zu Orloffs Haus stellen die Helden allerdings fest, dass der Tischler seine Armee in Marsch gesetzt und ohne große Gegenwehr die Burg Falkenwind erobert hat. Es gilt nun einen Weg zu finden, die verbliebenen Holzkrieger unschädlich zu machen, welcher sich im Umarbeiten der grimmigen Gesichter der Holzmänner findet. Sobald Orloff seine Armee schwinden sieht, wird er sich davon machen. Die verbleibenden Holzsoldaten kehren der Baronie den Rücken und verschwinden in den Reichsforst, wo sie ihre Arbeit, wie geplant, im Dienste des Humusschlüssels aufnehmen.

Haben Sie eine sehr niedrig- oder hochstufige Heldengruppe, scheuen Sie sich nicht, die vorgeschlagenen Proben auf diese Helden anzupassen.

Die Baronie Falkenwind sowie Allerich von Falkenwind spielten schon einmal eine Rolle im Abenteuer “Namenlose Dämmerung” (**AB 98**).

Für die Ausgestaltung der Passagen im Reichsforst empfiehlt sich ein Blick in die Zoo-Botanica Aventurica (**ZBA**).

Teil I - Am Rande des Reichsforstes

Ein nächtlicher Einsatz (für den Meister)

“Xiburitzi?!“

“Meister?“

“Riechst du das?“

“Nein, Meister, in deiner unendlichen Weisheit hast du vergessen mir Nasenlöcher zu machen...“

“Schweig, elender Kobold! Es liegt ein Gewitter in der Luft - das erleichtert unsere Pläne ungemein!“

“Wie du meinst, Meister!“

“Ruhe oder ich bring dich zum Hackklotz! Nimm dir ein paar Holzköpfe und geht ins Dorf, bringt mir den Schreiner und nehmt alle Backbleche mit, die ihr finden könnt! Das Gewitter wird euch zur Tarnung dienen - und keine weiteren Fehlschläge, hörst du, elende Kreatur?“

“Ja, Meister!“, der Kobold rieb sich seine hölzernen Hände und verschwand mit einem hässlichen Grinsen in der Abenddämmerung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Die Sonne brennt schon den ganzen Tag unerbittlich auf euch herab, als wolle Praios die Frevler mit seinem sengenden Blick verbrennen. Doch euch ist nur heiß, Kleidung und Rüstung scheuern auf der verschwitzten Haut und eure Kehlen sehnen sich nach einem kühlen Schluck. Ein wenig verflucht ihr euch selbst dafür, den Weg durch das Waldsteinische Hinterland gewählt zu haben, aber so geht ihr den umherziehenden Söldnerbanden am ehesten aus dem Weg. Hier, am Rande des Reichsforstes, scheint die Welt noch in Ordnung zu sein, auch wenn ihr von jedem mit misstrauischem Blick beäugt und über die Ereignisse im fernen Gareth befragt werdet.

Endlich lichtet sich der Wald vor euch und ihr blickt auf eine Siedlung, über der sich eine kleine Burg erhebt.

Die Helden haben Ort und Burg Falkenwind in der gleichnamigen Baronie erreicht. Schon einmal war diese Gegend Schauplatz für ein Abenteuer (Namenlose Dämmerung AB 98), aus dem sich ein paar kleinere Informationen zur Baronie entnehmen lassen. Durch die Lage der Baronie am Rande des Reichsforstes sind hier die Auswirkungen des Jahres des Feuers nicht allzu sehr zu spüren, allerdings ist auch hier die Bevölkerung beunruhigt.

Sollten Sie die Anreise der Helden ausspielen, dann schildern Sie ihnen ruhig eindringlich die Hitze des Sommers, wie sie im Eingangstext erwähnt wird. Die Helden sollen regelrecht nach einem kühlen Bier - oder Saft, wenn es sich um Elfen handelt - lechzen. Mit einer Wettervorhersagen-Probe+2 kann man übrigens feststellen, dass sich im Norden über dem Reichsforst ein ungewöhnlich heftiger Gewittersturm zusammenbraut, der wohl in der Nacht niedergehen wird.

Falkenwind selbst ist nur ein kleines Dorf von wenigen Häusern und Gehöften, verfügt jedoch am Dorfplatz über die Schenke “Schwanenteich“, die vom Dorfschulzen Trautmann Gnitzinger betrieben wird. Für eventuelle Durchreisende hat Trautmann einen Raum über dem Stall als Schlafkammer (6 Betten) hergerichtet. Für 4 Heller pro Nase kann man hier angenehm übernachten (obwohl es gerade im Sommer sehr heiß in der Schlafstube werden kann). Das Gericht des Tages ist

“Kohlrübensuppe mit Dinkel“ für 3 Heller, außerdem bietet Trautmann frisches - und ein wenig herbes - Selbstgebräutes für 4 Kreuzer an.

Gestalten Sie den Helden einen beschaulichen Abend in der Schenke, denn natürlich spricht sich schnell herum, dass Reisende angekommen sind, und die Dörfler saugen jede Nachricht aus dem Reich begierig auf (dies gilt auch, wenn Sie nicht während des JdF spielen).

Natürlich kann man wie in jeder Schenke auch das Neueste aus dem Umland erfahren:

- Aus der Grafschaft Waldstein sind etliche Leibeigene weggelaufen, die die Wirnisse der Schlachten um Gareth und Wehrheim genutzt haben (*wahr, wie in vielen anderen Teilen des zentralen Mittelreiches*).
- Die letzten geflohenen Leibeigenen sind die Lehrlinge des Schreiners Gertel, Hanjo und Gerwine, gewesen. Sie verschwanden vor 4 Tagen abends im Wald. (*teilweise wahr, die Lehrlinge wurden von Orloff entführt*).
- Heute Morgen ist ein Bote beim Baron angekommen, der die Farben der Nordmarken trug und nach kurzem Aufenthalt Richtung Silz weiter geritten ist (*wahr, er überbrachte die Landfluchterklärung Jast Gorsams → AB 113*).
- Vor etwas mehr als einem Monat konnte man beobachten, dass der Kosch brannte, allerdings ist die Welt bisher noch nicht untergegangen (*wahr, → AB 111*).
- Die Rubinbrüder treiben ihr Unwesen schlimmer als jemals zuvor, sie rauben jetzt sogar Bauholzlieferungen für Gareth (*teilweise wahr, die Überfälle auf das Bauholz verübte allerdings Orloff*).
- Am Rande des Forstes verschwinden immer wieder Menschen (*wahr, allerdings kann man durch Nachfragen erfahren, dass in letzter Zeit nur Holzfäller (2) verschwanden - was aber nicht ungewöhnlich ist, immerhin arbeiten sie direkt am Rande des Waldes*).
- In Reicherode geht eine Hexe um, dort wurden nur noch zweiköpfige Kälber geboren (*falsch*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem das anfängliche Misstrauen der Dörfler nachgelassen hat, habt ihr einen angenehmen Abend in geselliger Runde verbracht. Doch langsam macht sich Unruhe unter den Dörflern breit. Immer wieder blicken sie besorgt zu den Fenstern hinaus an den Himmel, der sich rasch mit dicken schwarzen Wolken füllt. Das Gewitter, welches schon den ganzen Abend in der Luft lag, ist heran. Von irgendwo hört ihr ein "Efferd steh uns bei!", als ein Blitz einen Baum am Rande des nahen Waldes spaltet. Die aufgeregten Rufe der Dörfler gehen im Krachen des Donners unter, als sie zu ihren Häusern und Hütten eilen.

Beruhigen Sie ihre Spieler, die Aufregung ist ganz normal für ein Gewitter - immerhin kann dadurch die ganze Ernte oder sogar Hab und Gut vernichtet werden. Je nachdem wie abgebrüht Ihre Helden sind, können sie nun schlafen gehen oder dem Schulzen Trautmann Gesellschaft leisten, der mit wassergefüllten Eimern in der Schankstube sitzt, um im Falle eines Blitzeinschlags sofort löschen zu können (ähnlich verhalten sich übrigens die restlichen Dörfler). Etwa zwei Stunden nach Mitternacht wird das Gewitter nachlassen und die Dörfler gehen müde und erschöpft zu Bett.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr erwacht von aufgeregtem Stimmengewirr vor dem Gasthaus. Ein Blick aus dem Fenster zeigt, dass das Gewitter abgezogen ist und sich vor der Schenke eine große Anzahl Dörfler aufregt mit dem Schulzen unterhält. Dabei deuten sie immer wieder auf ein Gebäude am Rande des Dorfplatzes, dessen große Esse es als das Backhaus des Dorfes auszeichnet.

Sobald die Helden auf den Dorfplatz treten, wird sich der Schulze an die Sie wenden (natürlich nur, wenn die Helden sich am Vorabend nicht völlig daneben benommen haben), die Dörfler halten sich neugierig im Hintergrund, tuscheln aber immer wieder durcheinander oder ergänzen durch Zwischenrufe - ihrer Meinung nach - wichtige Details.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Guten Morgen, liebe Leute!" der Schulze von Falkenwind tritt auf euch zu, nervös seine Mütze mit den Händen drehend: "Wie es scheint, ist heute Nacht bei uns eingebrochen worden..."

"Räuber und Diebe in unserem Dorf!", hört ihr es von den Bauern herüber rufen.

Der Bürgermeister scheint noch etwas nervöser zu werden, gibt sich aber schließlich einen Ruck: "Nun, es ist vielleicht etwas ungewöhnlich, aber wir dachten, dass ihr... euch vielleicht mit solchen Dingen auskennt, und weil doch der Herr Baron zur Zeit so beschäftigt ist... Wir würden euch natürlich auch etwas dafür geben, vielleicht ein Schweinchen und ein Fässchen Bier?"

Wenn die Helden bei dem sichtlich nervösen Schulzen etwas nachfragen, erfahren sie schließlich, dass in der Nacht jemand in das Backhaus eingebrochen ist und dort sämtliche Backbleche der Dorfbewohner gestohlen hat. Das ist an sich kein großes Problem, denn Backbleche sind nicht teuer und ließen sich normalerweise auch schnell beschaffen, doch seit den Ereignissen in Gareth sind die Straßen mehr als unsicher. Es kann also recht lange dauern, bis man Ersatz für die Bleche erhält, die man dringend zum Brotbacken benötigt.

Menschenkenntnis oder *Überreden* erleichtern das Gespräch mit dem Schulzen ungemein, da dem Schulzen die ganze Sache unangenehm ist, am liebsten würde er die Helden damit gar nicht belästigen, aber dann müsste er zum Baron, und das ist ihm noch unangenehmer. Mit gutem Zureden (*Überreden/zeugen* +3) lässt sich der Schulze auch überzeugen, dass 10 Dukaten wohl eine angemessenere Belohnung für reisende Helden wären.

Die Dörfler werden den Helden übrigens bei ihren Erkundungen im Dorf, vor allem im Backhaus, auf den Fersen bleiben - immerhin ist dies mal etwas Neues.

Das Backhaus

Das Backhaus ist ein etwa 8 Rechtschritt großes einstöckiges Gebäude, das aus Feldsteinen gemauert wurde. Auffällig ist die große Esse an der Rückseite, an der sich auch die Ofenbefeuerung befindet.

Ein Drittel des Innenraumes wird vom Backofen eingenommen, der zur Zeit leer und kalt ist; die Ofenklappen stehen offen. An den Wänden befinden sich große Holzregale, die völlig leer sind. In der Mitte des Raumes steht ein großer Holztisch.

Was die Helden herausfinden können:

- Ein Held mit Talentspezialisierung *Kochen (Backen)* oder ein guter Kopfrechner (*Rechnen*) kann abschätzen, dass sich etwa 50 Backbleche in den Regalen befanden - der Schulze bestätigt dies auf Nachfrage.

- Jedes Blech ist drei Spann lang und einen Spann breit (für je drei Brote). Zwar ist jedes Blech nur den Bruchteil eines Fingers dick, jedoch sind 50 Bleche insgesamt sehr schwer und für eine Person auf keinen Fall zu tragen

- Überall auf dem Boden finden sich schlammige Fußabdrücke. Eine Probe auf *Fahrtensuchen*+4 lässt die Helden vier ungewöhnliche Spuren (der Rest stammt von den Dörflern) herausfinden. Alle vier Spuren stammen von ungewöhnlich großen Stiefeln - sollte sich nicht gerade ein Trollzacker Hüne unter den Helden befinden, hat niemand auch nur annähernd diese Schuhgröße - und gehören offensichtlich den Dieben der Backbleche.

Sobald die Helden das Backhaus wieder verlassen, kommt erneut Aufregung unter die Dörfler.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Trautmann! Trautmann, komm schnell!", aufgeregt winkend läuft ein Bursche auf den Dorfschulzen und euch zu.

"Beruhige dich, Junge. Was ist denn los?"

"Der Gertel ist verschwunden, seine Tür steht offen und sein ganzes Werkzeug ist weg!"

Ein Raunen geht durch die Dörfler, einige wechseln vielsagende Blicke.

Trautmanns Stirn ist gerunzelt, als er euch anblickt: "Gertel ist der Schreiner unseres Dorfes. Meint ihr, der Diebstahl hat etwas mit seinem Verschwinden zu tun?"

Wenn die Helden es nicht selbst vorschlagen, wird Trautmann darauf drängen, das Haus des Schreiners in Augenschein zu nehmen. Mit einer *Sinnenschärfe-Probe*+5 kann man übrigens aus dem Getuschel der Dörfler heraushören, dass sie den Schreiner und seine beiden Lehrlinge, die schon vor ein paar Tagen verschwanden, für den Diebstahl der Bleche verantwortlich machen. Sofort ist der Begriff "Schreinerbande" geprägt.

Das Haus des Schreiners

Der Hof des Schreiners Gertel befindet sich am nördlichen Rand des Dorfes. Es handelt sich um ein offenes Gelände, auf dem sich mehrere große Holzstapel (5) befinden. Das Haus des Schreiners ist einstöckig und direkt an dem Weg gelegen, der nach Norden aus dem Dorf führt. An der Rückseite befindet sich ein überdachter Platz (4), der als Werkstatt dient - hauptsächlich für das Lackieren und Zurechtsägen von sperrigen Hölzern.

Betritt man das Haus durch den Vordereingang, gelangt man in eine kleine Diele (1), in der ein völlig ruiniertes Kratzbrett und ein vielarmiger Kleiderständer zu finden sind. Von dort gelangt man in den Wohnraum (2), der knapp die Hälfte des Hauses einnimmt. In der Mitte des Raumes steht ein Schaukelstuhl, auf dem eine dicke Woldecke liegt, daneben findet sich ein umgestürzter Eimer. An der rechten Wand stehen ein zweistöckiges Etagenbett (in dem die Lehrlinge geschlafen haben) und eine Liege (Gertels), sowie ein großer Kleiderschrank und zwei kleine Truhen am Fußende des Etagenbettes. Die linke Seite des Raumes wird von einem Herd, der Kochstelle, einem Tisch mit vier Stühlen und einem Geschirrschrank beansprucht. Hier findet sich eine Klappe zum Vorratskeller (in dem nichts zu finden ist). Der einzige weitere Ausgang führt in die Werkstatt (3), die den restlichen Teil des Hauses einnimmt. Hier findet sich alles, was ein Schreiner so für seine Arbeit benötigt: Werkbänke, Werkzeuge, Regale mit Farben und Beizen, verschiedene vorbereitete Hölzer usw. Eine Tür führt nach draußen auf den hinteren Werkplatz.

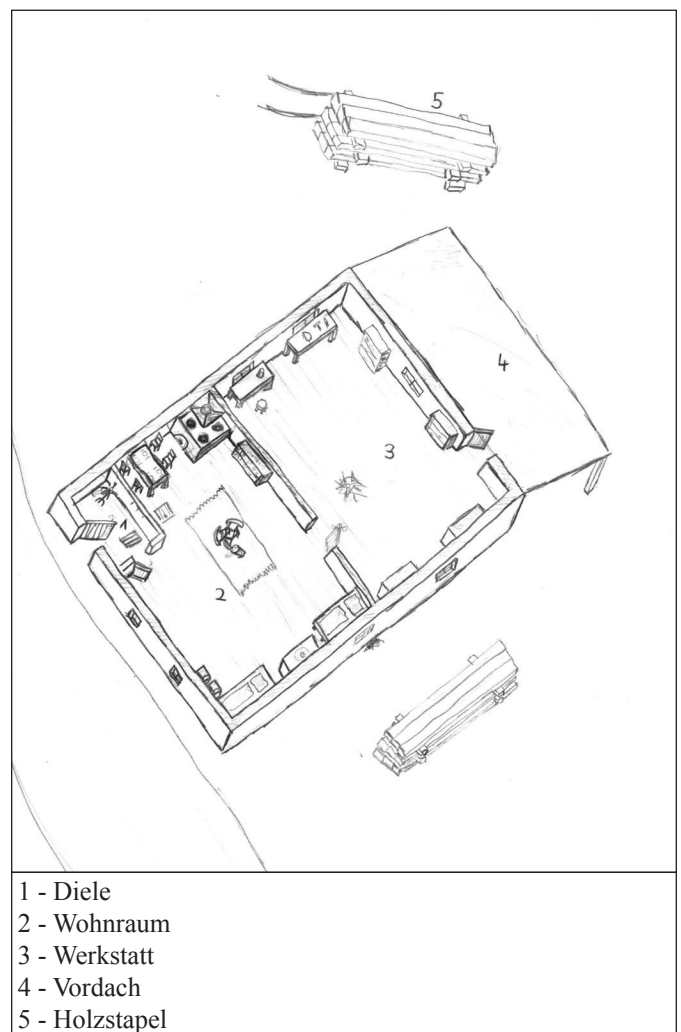
Was die Helden herausfinden können:

- In der Diele finden sich die gleichen Schlammspuren wie im Backhaus (*Fahrtensuchen-Probe*, um sie von den Spuren des Burschen zu unterscheiden).
- Das Kratzbrett wurde vor kurzem überbenutzt - so als hätte jemand große Freude daran gehabt, seine schlammigen Stiefel mit viel Hingabe zu reinigen.
- Die Betten im Wohnraum sind unbenutzt, dagegen scheint im Schaukelstuhl jemand gesessen zu haben - scheinbar hat der Schreiner, wie die restlichen Dörfler, während des Gewitters gewacht. Dafür spricht auch der umgestürzte Wassereimer neben seinem Schaukelstuhl. (Sollten die Helden selbst gewacht haben, können sie daraus ableiten, dass die Entführung während des Gewitters stattfand).
- Die Truhen am Etagenbett enthalten - für Helden - wertlose Kleidung und Andenken der beiden Lehrlinge (nach einer *Menschenkenntnis-Probe* falls die Spieler nicht selbst darauf kommen: solche Sachen nimmt man bei einer Flucht eigentlich mit).
- Beide Zugangstüren sind mit Holzriegeln von innen absperrbar und können von außen nicht geöffnet werden.
- *Sinnenschärfe-Probe*:
 - 3 *TaP** - in einer Dielenspalte beim Schaukelstuhl steckt ein 3 Finger langer Holzsplitter, der auf einer Seite gerundet und abgeschliffen ist - und obendrein schwarz lackiert.
 - 6 *TaP** - ein Luftzug weht hin und wieder Staubflocken unter dem Bett des Schreiners hervor (jemandem mit dem Vorteil "*Herausragender Sinn (Sehen)*" nimmt die Flocken ohne Probe wahr, ein "*Herausragender Tastsinn*" erspürt den Luftzug von unter dem Bett ohne Probe).
- Unter dem Bett findet sich ein frisch gegrabenes Loch, das nach draußen führt - es ist groß genug, dass zum Beispiel eine Ratte oder eine Katze hindurchkriechen könnte, und wurde

mit winzigen Händen oder Krallen gegraben (*Tierkunde*). Die Dielung wurde durchgenagt oder gebohrt (lässt sich nur durch Wegräumen des Bettes als zweifelsfrei durchgebohrt erkennen - ansonsten *Holzbearbeitungs-Probe*).

- *Fahrtensuchen+5* unter dem Bett: Im verwehten Staub sind winzige Fußabdrücke auszumachen.
- In der Werkstatt liegt ein Haufen nasser Holzwole, in der sich ein paar angekohlte Holzstücke finden. Eine *Wildnisleben-Probe* oder ein anderes passendes Talent [Meisterentscheid] gibt Auskunft darüber, dass nasses Holz nur schlecht brennt, dafür aber stark qualmt und stinkt.
- Es fehlen diverse Werkzeuge und Farben - erkennbar an den vielen leeren Halterungen und Regalflächen.
- Auf einem Regalbrett sitzt eine ausgesprochen hässliche, verstaubte Puppe, deren Gesicht wohl jedem Kind Alpträume bescheren würde - befragt man einen der älteren Dörfler zu diesem Spielzeug, so gibt einem dieser ein paar Auskünfte über den ehemaligen Lehrling Orloff und wieso er davongejagt wurde (siehe Dramatis Personae).
- Hinter dem nördlichsten Holzstapel stand ein zweiachsiger Wagen mit schwerer Ladung (*Fahrtensuchen +3*) - allerdings ohne Zugtiere. Die Spuren deuten darauf hin, dass er nach Norden davongefahren ist, allerdings verschwinden sie schnell auf dem Weg und lassen sich nicht weit verfolgen.

Egal welche Theorie die Helden dem Schulzen über die Geschehnisse unterbreiten, er wird sie bitten, auch Gertel zu suchen und die Geschehnisse aufzuklären. Dafür wird er nochmals 10 Dukaten Belohnung drauflegen. Sobald die Helden mit der Untersuchung des Tatortes fertig sind, spitzt sich die Lage noch etwas zu.



Was in der Nacht passiert ist (für den Meister):

Wie im Einleitungstext angedeutet, hat Orloff seine rechte Hand Xiburitzi mit vier Holzkriegern losgeschickt, um den Schreiner Gertel zu entführen. Vier Tage zuvor haben sie dies schon einmal versucht, aber durch eine Verkettung von Zufällen nur die beiden Lehrlinge geschnappt. (Die Holzkrieger hatten den Befehl, den Schreiner zu holen. Am Waldsee trafen sie auf die beiden Lehrlinge, die sich, in ein romantisches Stelldichein vertieft, gegenseitig als Schreiner bezeichneten, was für die Holzkrieger reichte, sie mitzunehmen.)

Das heftige Gewitter kam dieser Mission sehr zupass, da es die nicht eben leisen Holzkrieger sehr gut mit seinem Donnern tarnte - außerdem befand sich dadurch garantiert kein Dörfler außerhalb seines Hauses. Am Haus des Schreiners angekommen, grub sich Xiburitzi unter der Wand durch, da beide Eingangstüren von innen verrammelt waren und ein gewaltsames Eindringen der Holzkrieger doch zuviel Lärm veranstaltet hätte. Um den Schreiner abzulenken, schlich sich der Holzkobold in die Werkstatt und entfachte dort einen Schwelbrand. Anschließend öffnete er die Vordertür durch welche die Holzkrieger stürmten und den völlig überraschten Schreiner überwältigten; einem der Holzkrieger fiel allerdings das Kratzbrett auf und er benutzte es für einige Zeit ausgiebig, bis ihn Xiburitzi davon wegholte. Der Wassereimer wurde von den Holzkriegern umgestoßen, dabei löste sich auch ein Splitter von einem der Holzstiefel und blieb in der Dielung stecken.

Nachdem das Gewitter vorüber war - und die Dorfbewohner übermüdet tief und fest eingeschlafen waren - marschierte die kleine Gruppe auf direktem Wege zum Backhaus und holte dort sämtliche Backbleche ab. Diese wurden mitsamt Gertel und Kobold auf den bereitstehenden Wagen geladen, und das Überfallkommando zog von dannen.

Die Proklamation der Schollenflucht-Weisung

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gerade habt ihr eure Untersuchung des Schreinerhauses abgeschlossen, als sich von der Burg herab drei Reiter dem Dorf nähern. Sie tragen die Wappenröcke derer von Falkenwind, und die Dörfler erkennen sehr schnell in der voranreitenden Person ihren Baron, Allerich von Falkenwind. Mit gerunzelter Stirn bringt der Baron sein Pferd vor den Dörfnern zum Stehen und ruft mit lauter Stimme in die Runde - wobei er euch zu meinen scheint: "Die Zwölfe mit euch, Leute! Was geht hier vor?"

Geben Sie den Spielern Gelegenheit zum Reagieren. Gut wäre es, wenn sie sich selbst direkt an den Baron wenden und ihm erklären, was vorgefallen ist. Sollten sie dies nicht tun, wird sich der Schulze dieser Aufgabe annehmen, wobei er sehr stockend und beschönigend berichtet. Das führt natürlich dazu, dass der Baron noch mehr die Stirn runzelt und der Schulze noch stockender spricht. Allerich hat natürlich die Helden wahrgenommen und als Fremdlinge erkannt; sollten die Helden Allerich persönlich kennen (zum Beispiel aus der Simyala-Kampagne), wird er sie entsprechend seiner Erfahrungen mit ihnen begrüßen und sich dann direkt bei ihnen erkundigen. Er kennt seine Pappenheimer und weiß, dass sie ihm nicht alles erzählen, obwohl er ein sehr milder Herr ist.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Der Baron zwirbelt seinen Bart, während er den Ausführungen lauscht, schließlich schüttelt er leicht den Kopf: "Das sind wirklich unerfreuliche Neuigkeiten, vor allem nachdem ich gestern diese Weisung unseres Reichsregenten erhielt." Dabei klopft er auf eine Pergamentenrolle, aus der er ein mehrfach gesiegeltes Schriftstück hervor zieht: "Hört, Leute! Um dem Chaos die Stirn zu bieten, erließ der Reichsregent folgende Weisung, die in Zukunft zu befolgen ist!" Dann beginnt er mit lauter Stimme das Schriftstück zu verlesen:

*"So bleibe ein jeder Unfreie und eine jede Unfreie auf dem Land, an das er oder sie gebunden ist. Nicht Wetter noch Naturgewalt, nicht Krieg noch Vernichtung können einen Menschen von seinem vor Praios dem Götterfürsten geschworenen Eid entbinden.
Leibeigene, die das zwölfte Lebensjahr erreicht haben, mögen*

sich unverzüglich und direkt bei ihrem Lehnsherrn oder ihrer Lehnsherrin melden. Dort werden sie in Landwehren eingeteilt, die dem Aufrechterhalten von Recht und Ordnung dienen. Ansonsten mögen sie ihrem den Göttern gefälligen Tagwerk nachgehen, wie es ihre Pflicht ist.

Wer sich seinem vor Praios dem Herrn geschworenen Eid widersetzt und widerrechtlich die Scholle verlässt, gibt dieses Land nicht nur Chaos und Krieg preis, sondern kann und wird als Eidbrecher und Fahnenflüchtiger aufgespürt und verurteilt.

Der Adel sei aus allen diesen Gründen aufgefordert, seinen rechtmäßig auf Reisen befindlichen Eigenleuten gültige Papiere mitzugeben.

Wer ohne gültige Dokumente aufgegriffen wird, gilt fürderhin als vogelfrei. Kein freier oder unfreier Mensch darf ihm Obhut gewähren noch die Flucht erleichtern. Wer dies trotzdem tut, gilt ebenfalls als vogelfrei.

Allein durch Gehorsam und Pflichterfüllung können wir Menschen uns in diesen harten Prüfungen als den Göttern würdig erweisen. Das Reich Rauls aber ist den Göttern das Liebste, und daher prüfen sie es am härtesten. Wer sich aber als unwürdig erweist, dem gnade Praios.

Gegeben zu Elenvina am 7. Tage des Rahja-Mondes im 34. Jahre der Regentschaft Kaiser Hals von der Hand des Reichsregenten, Jast Gorsam vom Großen Fluss."

Dorf & Burg Falkenwind
im Jahre 1028 BF

1. Schenke 'Schwanenteich'
2. Backhaus
3. Haus des Schreiners
4. Burg Falkenwind



Die Schollenflucht-Weisung

Die Weisung hat den Zweck, die Besiedlung in den unsicheren Regionen des Reiches aufrecht zu erhalten (Darpation und Teile von Garethien). Sie ist eine pure Notwendigkeit für das Reich, auch wenn sie sich vordergründig wie eine Schikane seitens des Regenten anhören mag - noch mehr Armenviertel, wie sie zum Beispiel in Gareth nach der Eroberung Tobriens durch den Dämonenmeister entstanden, kann sich das Reich nicht mehr leisten.

Jedem Helden, der einen positiven TaW in *Rechtskunde* besitzt, ist sofort klar, dass diese Weisung nichts anderes bedeutet, als dass die verschwundenen Leibeigenen nun als vogelfreie Landesverräter und Fahnenflüchtige gelten und somit in großen Schwierigkeiten stecken, sollten sie aufgegriffen werden. Allerdings (*Rechtskunde-Probe*) befindet sich Allerich ebenfalls in Schwierigkeiten, wenn er die angeblich entlaufenen Leibeigenen nicht suchen lässt. Dies wäre die Begünstigung der Landflucht, was ihn selbst zum Vogelfreien machen würde.

Spätestens jetzt wäre also der Augenblick - wenn es nicht schon geschehen ist - ihm von den verschwundenen Lehrlingen des Schreiners zu erzählen, was im Notfall wiederum der Dorfschulze übernimmt.

Auch dem Baron ist die Konsequenz des Ganzen sofort bewusst, allerdings weiß er ebenfalls, dass er zur Zeit keinen Mann dafür erübrigen kann, nach den Verschwundenen zu suchen. Aber es gibt da ja noch diese Helden...

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Allerich wendet sich euch nach all dem mit besorgter Miene zu und spricht mit gesenkter Stimme, so dass die Bauern ihn nicht vernehmen können: "Nun, so hat das Chaos der letzten Wochen auch uns erreicht. Räuber treiben ihr Unwesen, Menschen verschwinden und viele meiner Mannen sind aus Wehrheim nicht zurückgekehrt. Zu allem Überfluss soll ich jetzt auch noch jedem einzelnen Entlaufenen nachjagen, wofür ich keine Leute erübrigen kann. Ihr seht, ich bin in einer Notlage: lasse ich die Flüchtigen laufen, mache ich mich vor dem Regenten strafbar, und lasse ich sie durch meine Leute verfolgen, entblöße ich die Baronie ihres letzten Schutzes - was ebenfalls Verrat am Regenten wäre." Der Baron seufzt tief: "Ich brauche eure Hilfe! Findet die Flüchtlinge - wenn sie denn wirklich geflohen sind - und bringt sie zurück, es soll euer Schaden nicht sein."

Vermutlich werden Ihre Helden jetzt gern wissen wollen, wie hoch denn die Belohnung aussehen mag - was nichts Ungewöhnliches ist. Der Baron wird sich nicht lumpen lassen und bietet pro Kopf einen Sold von 5 S je Tag (höher qualifizierte Helden werden natürlich auch besser bezahlt), sowie einen Bonus von 10 Dukaten für jeden der beiden flüchtigen Leibeigenen, wenn sie lebend zurück gebracht werden. Außerdem könnte er ein Empfehlungsschreiben für die Helden in Aussicht stellen, wenn sie sich als fähige Leute erweisen. Für ganz arme Schlucker legt er unter Umständen noch ein paar neue Schwerter drauf (nur fragt sich, ob er solche Leute überhaupt anwerben würde).

Nachdem die Anwerbung abgeschlossen ist, steht der Baron noch etwa eine Stunde lang für Fragen seitens der Helden und Anliegen der Dörfler zur Verfügung, dann wird er zur Burg zurückkehren. Die Dorfbewohner sind während der Anwesenheit ihres Barons deutlich einsilbiger, niemand will Gerüchte verbreiten, wenn sie der Herr Baron mitbekommen könnte.

Allerich von Falkenwind selbst kann den Helden noch ein wenig die Zusammenhänge der Schollenflucht-Weisung erläutern, hat aber sonst keine nennenswerten Informationen zu bieten.

Weitere Nachforschungen

Zwar haben die Helden schon einige Anhaltspunkte gefunden, doch eine konkrete Spur, der sie nachgehen könnten, fehlt ihnen bisher. Es ist also anzunehmen, dass sie sich erst einmal noch ein wenig im Dorf umsehen und -hören werden.

Die entflohenen Leibeigenen:

Es handelt sich um den 16jährigen Burschen Hanjo (fast 10 Spann groß, breitschultrig, blond, mit langsam dichter werdendem Kaiser-Alrik-Bart, nicht der Hellste) und die 17jährige Gerwine (etwa 8 ½ Spann groß, lange braune Haare, schlank, hat eine spitze Zunge). Sie verschwanden vor 5 Tagen. Zuletzt wurden sie gesehen, als sie abends zum nördlich gelegenen Waldsee gingen (was die meisten Jugendlichen des Dorfes in diesen heißen Tagen tun - vor allem wenn sie ein Pärchen sind und ungestört sein wollen). Von dort sind sie nicht wieder zurück gekehrt. Diese Informationen kann fast jeder Dorfbewohner geben

Die Raubüberfälle der Umgebung:

In den letzten zwei Wochen wurden in der näheren Umgebung drei Überfälle verübt.

- Ein Holztransport (ein großer vierachsiger Leiterwagen), der einen Steineichenstamm aus dem fernen Andergast beförderte (vor 12 Tagen) - von Wagen und Fuhrmann fehlt jede Spur, nur die Pferde tauchten völlig verschwitzt wieder auf.

- Ein fahrender Handelsmann (zweiachsiger Planwagen), der vor allem Werkzeuge, Töpfe und ähnliche Gebrauchsgüter transportierte (vor 10 Tagen) - auch hier fand man nur die beiden Maultiere des Händlers.

- Eine Lebensmittellieferung (ein Kohlenbrandter) für die Hungernden in Gareth (vor 8 Tagen) - diesmal fehlte jegliche Spur von dem Transport, auch die beiden Ochsen verschwanden.

Auffällig ist vor allem, dass ein Händler mit Luxusgütern (Stoffe, Pelze und Gewürze) völlig unbehelligt sein Ziel erreichte. Wo genau die Überfälle stattfanden, ist leider nicht bekannt, allerdings verschwanden alle drei Transporte in einem östlich gelegenen Ausläufer des Reichsforstes.

Verschwundene Personen:

Haben die Helden am Abend in der Schenke aufgepasst, sollten sie erfahren haben, dass auch ein paar Holzfäller verschwunden sind. Wenn nicht, erfahren sie dies jetzt von den Dörflern - hinter vorgehaltener Hand werden den Helden hier die verschiedensten Räuberpistolen über die "Schreinerbande" aufgetischt. Es ist ja klar, dass dazu auch einige Holzfäller gehören müssen, die stecken doch alle unter einer Decke!

Aus dem ganzen Gerede kann man herausfiltern, dass es zwei Holzfäller, Firunfried und Helmbrecht, sind, die vermisst werden - seit etwa 6 Tagen, als sie in den nördlich gelegenen Reichsforst zum Holzschlagen gingen. Allerdings verschwinden dort ja öfters mal Leute.

Spurensuche:

Sollten die Helden auf die Idee kommen, dem Weg nach Norden zu folgen (auf dem der Wagen der Entführer von Gertel verschwand), dann lassen Sie sich beschreiben, was die Helden zu finden hoffen und wie sie vorgehen wollen. Tatsächlich kann

man nämlich mit einer einfachen *Fährtsuchen-Probe* etwa eine Meile nördlich des Dorfes, wo der Weg einen Knick nach Westen macht, die Spuren eines Wagens finden, der geradeaus nach Norden in den Wald hineingeschoben wurde. Bei 3 *TaP** ist man sich sicher, dass es sich um den gleichen Wagen wie bei Gertels Haus handelt, bei 6 *TaP** lassen sich sogar die Abdrücke der riesigen Stiefel finden. Die Spur lässt sich auf dem weichen Waldboden leicht verfolgen und führt immer weiter nach Norden direkt zum **Überfall der Hölzernen S. 10**.

Der Waldsee

zum Vorlesen oder Nacherzählen

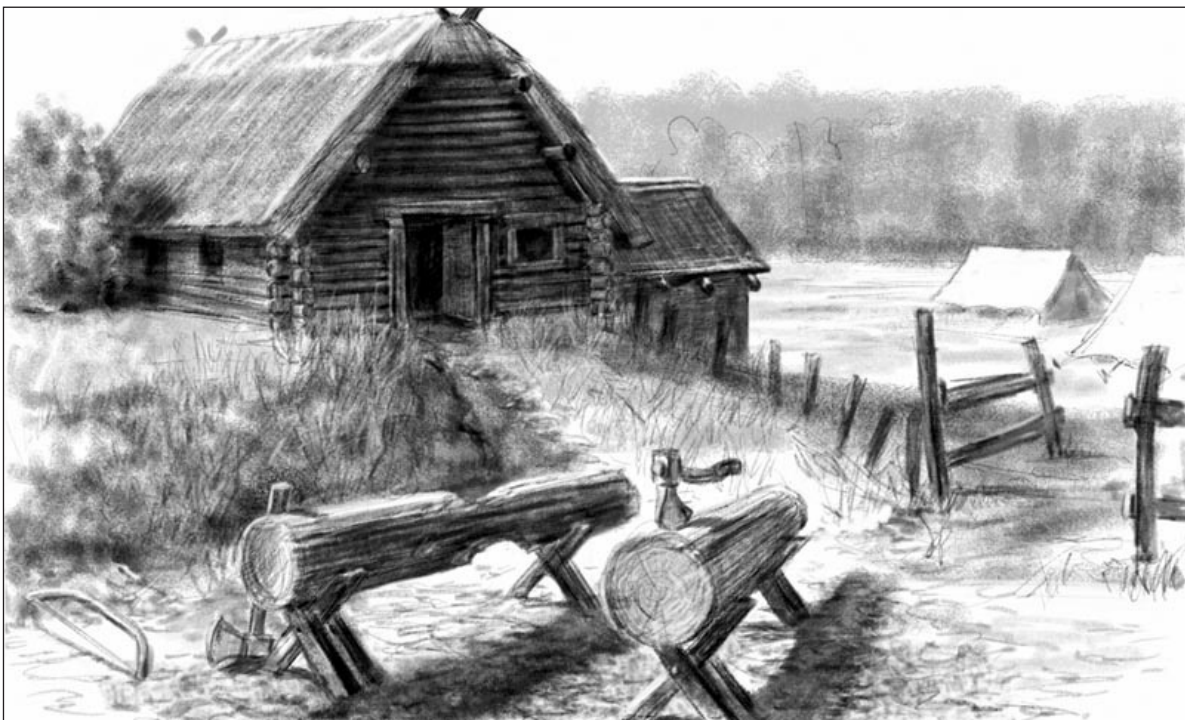
Der Pfad durch den Wald ist in einen angenehmen dunklen Schatten getaucht und ein kühler Hauch weht über eure erhitzten Stirnen. Es ist wieder heiß geworden, nur ein feuchter Fleck hier und da auf dem Weg zeugt noch von dem Gewitter der letzten Nacht. Vor euch durchbricht ein Funkeln das Grün der Büsche. Das muss der See sein, von dem die Dörfler gesprochen haben. Dann tretet ihr auch schon unter dem Baldachin der Bäume hervor und versteht sofort, warum sich die jungen Leute hier zum lauschigen Stelldichein treffen. Vor euch liegt ein kleiner See, der an drei Seiten von knorrigen alten Weiden überragt wird, die vor neugierigen Blicken schützen, während auf der vierten Seite ein Felsen aufragt, aus dem sich sprudelnd eine Quelle ergießt. In der Mitte des Wassers, dort, wo sich die Sonne funkelnd bricht, treiben gelbe und weiße Seerosen, deren Duft zum Träumen einlädt.

Natürlich könnten die Helden auch auf die Idee kommen, den Spuren der Schreiner-Lehrlinge zu folgen. Der Weg zum Waldsee ist problemlos von jedem Dörfler zu erfahren.

Der betörende Duft am See kommt von einigen Wasserrauschblüten, die zwischen den Seerosen blühen. Die Dorfbewohner wissen um die Gefahren der Pflanze (*Pflanzenkunde*+3 um sie am Geruch zu erkennen; **ZBA 273**) und halten sich deshalb beim Baden von der Mitte des Sees fern. Die rahjaische Wirkung der Pflanze macht den See zusätzlich zu einem beliebten Ausflugsziel der Dorfjugend.

Das Verschwinden der jungen Leute liegt inzwischen fünf Tage und einen Regenguss zurück. Dennoch lassen sich am Nordufer des Sees noch immer Spuren finden (*Fährtsuchen* +5), da die Holzkrieger tiefe Abdrücke hinterließen, die in dem ausgetrockneten Boden nicht einmal der Regen gänzlich auslöschten konnte. Außerdem liegt hier eine angebissene und halbvertrocknete Rahjasine, welche die Verliebten gerade zu sich nehmen wollten, als sie überfallen wurden. (Gerwine nannte Hanjo in dem Moment, als die Holzkrieger vorbeizogen, "ihren großen, starken Schreiner", was für diese bedeutete, den gesuchten Schreiner vor sich zu haben).

Die Spuren der Holzkrieger lassen sich, einmal gefunden, problemlos (einfache *Fährtsuchen-Probe*) verfolgen, da noch immer tiefe Fußabdrücke, zertretene Krautpflanzen und abgeknickte Zweige ihren Weg markieren. Sie führen nach Norden, tiefer in den Reichsforst hinein, und zwar direkt zum **Überfall der Hölzernen S. 10**.



Teil II - Die Krieger des Waldes

“Meister, Meister!”

Orloff setzte den Stechbeitel ab und funkelte den Holzkobold an: “Was ist jetzt schon wieder, elender Wicht? Warum störst du mich bei der Arbeit?!”

“Meister, im Dorf treiben sich ein paar seltsame Gestalten herum, sie suchen nach deinen Arbeitern!”

“Nach meinen Untertanen? So wollen die Unwissenden also meine Arbeit sabotieren, sicherlich im Dienste der so genannten Obrigkeit!”

“Ja Meister, der Baron...”

“SCHWEIG! Er maßt sich an Baron zu sein, aber das habe ich nicht entschieden! Schick Eich zu mir, er soll die Wachen verstärken, meine Pläne dürfen nicht von ein paar dahergelaufenen ‚Helden‘ gestört werden!”

“Ja, Meister!”, kicherte der Holzkobold gehässig...

Überfall der Hölzernen

Welcher Spur die Helden folgen, ist für den Fortgang des Abenteuers belanglos. Nachdem sie bis zum Abend einige Meilen in den Wald eingedrungen sind, werden sie auf einen von Orloffs Wachposten stoßen. Helden mit *Gefahreninstinkt* dürfen eine Probe ablegen, die sie bei Erfolg das Gefühl haben lässt, beobachtet zu werden. 5 *TaP**: ja, genau, von diesem knorrigen Baumstumpf dort drüben, der halb vom Gebüsch überwuchert ist.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr folgt der Spur jetzt schon seit Stunden, langsam drängt sich die Frage auf, ob sie wirklich irgendwohin führt oder einfach nur immer weiter. Die Hitze ist inzwischen auch unter den Bäumen wieder drückend geworden, und [HELDENNAME - wählen Sie einen möglichst schwächlichen Helden, wie einen Gelehrten o.ä.] hält kurz inne, um einen Schluck zu trinken und den brennenden Schweiß von der Stirn zu wischen. Erschöpft lehnt [er/sie] sich an den knorrigen alten Baumstumpf. Doch was ist das? Plötzlich beginnt sich das Holz zu regen! Wurzeln reißen sich aus dem Erdreich los! Der Stumpf erhebt sich in atemberaubender Geschwindigkeit, um gleichzeitig mit langen dünnen Wurzelarmen nach [Heldennamen] zu greifen und ihn zu umschlingen, während er einen langen heulenden Ton ausstößt.

Der knorrige Baumstumpf ist einer von Orloffs Wurzelmännern, die er um das Lager herum postiert hat, um etwaige Spione, Saboteure oder sonstige Eindringlinge abzufangen. Das Heulen ist ein Signalaruf, der eine nahe Patrouille von 5 Holzkriegern in *W6 KR* herbeiruft. Der ergriffene Held gilt als überrumpelt, wodurch er dem Angriff nicht ausweichen, noch ihn parieren kann. In der ersten regulären *KR* darf er mit einer vergleichenden *KK*-Probe versuchen sich aus der Umklammerung zu lösen. Mit jeder *KR* wird die Klammer fester, wodurch die *KK*-Probe jeweils um einen Punkt erschwert wird. Übersteigt dieser Zuschlag die *KK* des Ergriffenen, kann er sich selbst nicht mehr befreien. Angriffe anderer Helden gegen den Wurzelmann sind grundsätzlich um 2 Punkte erschwert, will man nicht riskieren, den eigenen Kameraden zu treffen (was bei einer misslungenen *AT* durch einen zusätzlichen Wurf mit dem *W20* bei 18-20 geschieht).

In dieser Szene ist es nicht unbedingt erforderlich, dass die Helden gefangen genommen werden, aber wünschenswert. Sollten sie entkommen, ist Ihre Improvisation als Meistergefragt, da es die weitere Handlung dann etwas durcheinander wirft. Ziel ist es, den Helden zu zeigen, dass die Holzkrieger eine ernstzunehmende Streitmacht darstellen,

die nur schwer im direkten Kampf zu besiegen ist. Natürlich kann es passieren, dass die Charaktere sich ohne Gegenwehr gefangen nehmen lassen, dann erfolgt die Demonstration der Kampfkraft in der Szene: **Dem Wald, was des Waldes ist (S.18)**.

Die Holzkrieger verursachen zwar hauptsächlich Ausdauerschaden, aber das müssen Sie die Spieler nicht unbedingt sofort wissen lassen. Die Treffer der Fäuste und Keulen schmerzen genauso wie echte Schadenstreffer und bewirken natürlich abgerundet *TP/2* echten Schaden.

Sollten die Helden den Holzkriegern entkommen, wobei Weglaufen schwierig ist, da die Holzkrieger schneller als die Helden und obendrein *Waldkundig* sind, oder sie besiegen, dann wird Orloff früher oder später gezielt Patrouillen ausschicken, um die Eindringlinge zu fassen. Außerdem lässt er die Wachen im Lager verstärken.

Werden die Helden besiegt oder ergeben sie sich, dann werden sie von den Holzkriegern entwaffnet. Weggenommen werden nur offensichtliche Waffen, ein versteckter Dolch oder ein Zauberstab wird nicht unbedingt entdeckt oder als Waffe erkannt. Schließlich werden sie gefesselt zum Lager Orloffs geführt.

Wurzelmann

LE 35 KO 18 KK 20 RS 6 GS 12 MR 10* AU 40 GW 10

Faust: INI 12+W6 AT 14 PA 6 TP W6+4 TP(A)*****

DK HN

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (20), Umschlingen (10), großer Gegner, Gelände (Wald)

* Doppelte MR gegen Einfluss und Herrschaft.

** Der Wurzelmann verfügt aufgrund seiner 4 Arme auch nach dem Umschlingen eines Gegners noch über 2 Akt. je *KR*, umschlingt dann allerdings keinen weiteren Gegner mehr.

*** Die Holzkrieger sind aufgrund ihrer Natur nicht in der Lage andere Lebewesen zu töten.

Holzkrieger

LE 50 KO 20 KK 22 RS 6 GS 11 MR 10* AU 50 GW 12

Faust: INI 11+W6 AT 14 PA 6 TP W6+6 TP(A) DK H**

Keule: INI 11+W6 AT 14 PA 8 TP 2W6+3

TP(A) DK N**

Manöver: Niederwerfen, Betäubungsschlag, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter

Besondere Kampfgregeln: großer Gegner, Gelände (Wald)

* Doppelte MR gegen Einfluss und Herrschaft.

** Die Holzkrieger sind aufgrund ihrer Natur nicht in der Lage andere Lebewesen zu töten.

Das Heerlager

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Gefesselt und mit geschundenen Leibern werdet ihr von den seltsamen Holzkriegern durch den Wald geführt. Jedes Mal, wenn ihr eine der drei Schritt großen Gestalten betrachtet, läuft es euch kalt den Rücken hinunter. Groß und massig sind sie anzuschauen, und obwohl sie komplett aus Holz gefertigt sind, erinnern sie irritierend an garetische Landsknechte. Doch all das verblasst beim Anblick der hölzernen Gesichter, die bössartige Grimassen mit schrecklichen Hauern sind.

In den schaurigen Anblick versunken, merkt ihr erst gar nicht, dass der Wald sich gelichtet hat und ihr am Rande einer großen Lichtung steht. Vor euch fällt das Gelände zu einem großen Blockhaus hin leicht ab, so dass ihr einen guten Blick über die Szenerie habt. Links und rechts von euch wurde der Hang offensichtlich gerodet, denn nur noch Baumstümpfe zeugen davon, dass der Hang noch vor kurzem ebenfalls bewaldet war. Stattdessen exerzieren hier jetzt zwei Dutzend der seltsamen Holzsoldaten unter der Aufsicht eines vier Schritt großen Holzkriegers.

Vor der Blockhütte seht ihr einen Burschen und ein Mädchen, wie sie auf Sägeböcken Stämme zurechtschneiden. Hinter der Hütte breitet sich ein Feld aus großen dunkelgrünen Pflanzen aus, die von mehreren Männern mühsam abgeschlagen und zerhäckselt werden. Dieser Arbeit scheinen sie schon den ganzen Tag nachzugehen, denn die Backbleche am rechten Hang sind fast vollständig mit den Pflanzenstücken bedeckt.

Die Helden haben das Heerlager und gleichzeitig den Herstellungsort von Orloffs Holzkriegern erreicht - leider nicht im Vollbesitz ihrer Handlungsfreiheit, aber das kann ja noch werden. Ziel des Kapitels ist es, dass die Helden zunächst Informationen über diese unerwartete Bedrohung sammeln, dann fliehen und die Ursache für den ganzen Schlamassel aufspüren und unschädlich machen.

Sollten die Helden das Lager nicht als Gefangene der Holzkrieger erreichen, bietet sich ihnen ein ähnliches Bild, nur dass Orloff gerade dabei ist, mehr Wachen und Patrouillen einzuteilen. Folglich exerzieren dann keine Krieger mehr, da sie vor dem Blockhaus angetreten sind.

Seine Majestät, König Orloff I. von Aventurien

Die Helden werden bei ihrer Ankunft im Lager zum Blockhaus geführt, aus dem nach kurzer Zeit der Holzkobold *Xiburitzi* geeilt kommt. Er mustert die Helden durchdringend und lässt die Magiebegabten aussondern, denen jeweils ein eigener Holzkrieger zur Seite gestellt wird: *"Ich weiß genau, dass ihr es könnt," er reibt sich böse kichernd die Hände. "Aber bildet euch nichts darauf ein! Es wird kein Rumgefuchtel, kein Rumgemurmelt und auch kein Gestarre geben, sonst..." das Lachen wird boshaft: "werden eure persönlichen Alriks euch eine verpassen, dass ihr tags die Sterne seht!" Fröhlich grinsend schlägt er seine Faust in die Linke. - Anschließend lässt er den Helden auch magische Ritualgegenstände, die nicht fest am Körper sind (Schlangenreife) und etwaige Artefakte wegnehmen.*

Nach dieser Einweisung wird *Orloff* erscheinen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem euch die merkwürdige Kobold-Kreatur zurechtgewiesen hat, eilt sie kichernd zur Tür des Blockhauses zurück. Aus gelben funkelnden Augen mustert sie euch, dann hebt sie die Arme und ruft in ihrer kratzigen Stimme: *"Verbeugt euch vor eurem König! Orloff der Erste von Aventurien wird euch nun Seine Aufmerksamkeit zuteil werden lassen!"*

Die Tür des Hauses öffnet sich und heraus tritt ein streng blickender Mann mittleren Alters, der, in ärmliche Kleidung und einen alten geflickten Fellmantel gehüllt, dennoch einen Eindruck von Autorität ausstrahlt. [Heldenreaktion kurz abwarten, Helden die sich hinknien, nickt er huldvoll zu; wer sich nicht hinkniet oder ihn anspricht, wird finster angeblickt]

Er mustert euch durchdringend unter seinen dichten Augenbrauen hervor: *"So, ihr seid also die Spione, die der falsche Baron angeworben hat, um meine friedensbringende Aufgabe zu sabotieren?!"*

Orloff wird sich nun mit den Helden unterhalten und ihnen seine Vision von einem geeinten Aventurien unter seiner Herrschaft schildern. Es ist nicht sein Ziel, die Menschen zu knechten. Die Gefangenen hier im Lager sind leider notwendige Opfer für die gute Sache und es wird ihnen ja auch nichts weiter geschehen. Sie werden sogar später eine Belohnung für ihre treuen Dienste erhalten. Wird Orloff argumentativ in die Enge getrieben - was nicht allzu schwer sein sollte - dann wechselt er das Thema und blickt seinen Gegenüber finster an. Durch Gespräche ist Orloff nicht mehr von seinem Plan abzubringen.

Er sieht sich als Auserwählten, der nach langen Jahren der Prüfung von Aventurien selbst die Macht (in Form der Pflanzen) erhielt, um die Menschen zu befreien. Wenn die Spieler seine Entschlossenheit nicht selbst bemerken, können Sie hier eine *Menschenkenntnis-Probe* ablegen lassen, um ihnen diese Erkenntnis zu vermitteln. Mit einer *Heilkunde Seele-Probe+5* kann ein fähiger Seelenheiler feststellen, dass Orloff an einer Geistesverwirrung leidet, die aber unter Umständen mit viel Zeit und Ruhe heilbar wäre.

Wird Orloff zu sehr bedrängt, bricht er das Gespräch ab und lässt die Helden mit einem: *"Auch ihr werdet noch lernen, wie viel Gutes in meinem Anliegen steckt!"* zum Zeltlager führen.

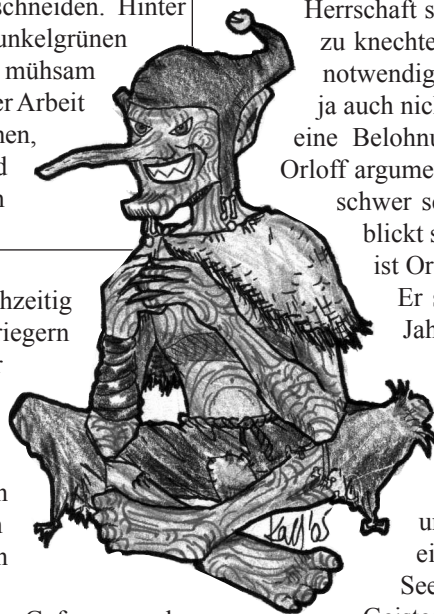
Das Spiel im Lager

Da nicht vorhersehbar ist, wie Ihre Spieler nun agieren, wird die Ausgestaltung der Handlung im Lager zu einem guten Teil von Ihrer Improvisation als Meister abhängen.

Die Szenerie

(1) Das Blockhaus

In diesem Blockhaus lebt Orloff seit 20 Jahren und brütet über sein Schicksal und die Welt. In großen Regalen stapelt sich verstaubtes Holzspielzeug - samt und sonders sehr kunstfertig aber ausnehmend sehr hässlich gefertigt. Zur Zeit erinnert das Innere des Hauses allerdings mehr an eine Werkstatt als an ein Wohnhaus. Nur ein einfaches Bett und ein Stuhl an der hinteren Wand deuten darauf hin, dass hier noch jemand lebt. In der Mitte des einzigen großen Raumes stehen zwei Werkbänke, an



denen Orloff und Gertel den ganzen Tag über an jeweils einem Holzkrieger arbeiten. Nachts schickt Orloff den Schreiner zu den anderen Gefangenen in die Zelte. Er selbst arbeitet bis in die tiefe Nacht hinein. Er fertigt die Gesichter der Krieger und bestreut sie mit der Tagesausbeute an Pulver. Mit den ersten Sonnenstrahlen am Morgen erheben sich die beiden neuen Krieger und begeben sich nach draußen zum Sägeplatz. Vor der Haustür halten stets zwei Holzkrieger Wache und lassen niemanden nach drinnen.

(2) Der Garten

Orloffs einstiger Garten ist an dem nur noch stellenweise zu sehenden Zaun zu erkennen. Das gesamte Areal ist von etwa drei Schritt großen grünen Pflanzen zugewuchert, die Brennesseln verblüffend ähneln. Die Pflanzen sind über und über mit kleinen Härchen bedeckt, die bei Berührung abbrechen und dabei in der Haut stecken bleiben. Zur Mitte des Gartens hin wird die Erde immer feuchter, bis sich Fußabdrücke schließlich sofort mit Wasser füllen. Ein kleines, von Norden aus dem Wald kommendes Rinnsal verliert sich hier im Boden.

Am Tag sind die entführten Fuhrleute hier damit beschäftigt, die Brennesseln mit Haumessern abzuschlagen und auf einem Hackstock zu zerkleinern. Die Pflanzenteile werden dann auf den in der Sonne liegenden Blechen ausgebreitet, wo sie innerhalb kürzester Zeit zu Staub vertrocknen.

Wenn die Helden Gefangene Orloffs sind, werden sie in der Regel ebenfalls im Garten eingesetzt, es sei denn, sie sind fähige Schreiner oder Holzfäller. Die Arbeiter im Garten werden ebenfalls von zwei Holzsoldaten bewacht, die jedoch nur darauf achten, dass sich kein Gefangener in Richtung Waldrand absetzt.

(3) Sägeplatz

An der Südseite des Hauses hat Orloff einen Sägeplatz eingerichtet. Hier werden die gefällten Bäume aufgestapelt um zu trocknen. Hanjo und Gerwine sind hier tagsüber bei der Arbeit. Am Morgen streichen sie die neuen Holzkrieger an und sägen danach die Rohteile für die beiden Schreiner zurecht. Es gibt mehrere Stapel von Arm-, Bein-, Torso- und Kopfstücken.

Hinter dem Sägeplatz stehen die Wagen aus den Überfällen: ein Leiterwagen, ein Planwagen und ein Kohlenbrandter. Auch hier befinden sich stets zwei Holzkrieger, die neben der Bewachung Hanjos und Gerwines auch dafür zuständig sind, die schweren Stämme vom Stapel zum Sägebock zu tragen.

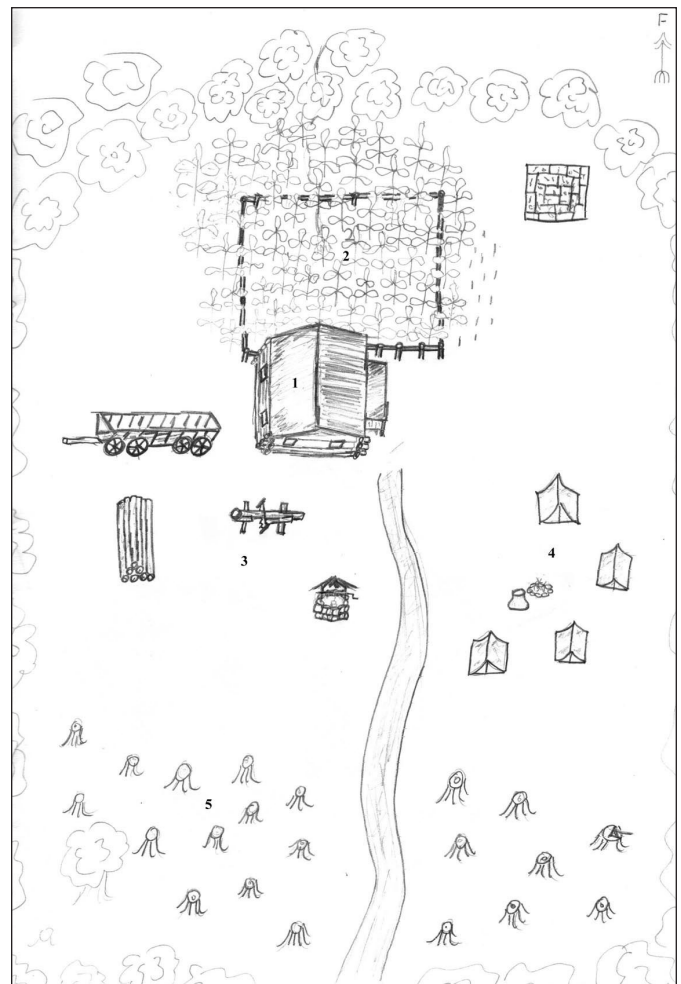
(4) Zeltlager der Gefangenen

Auf der Ostseite der Lichtung hat Orloff mehrere Zelte aufstellen lassen, in denen die Arbeiter nächtigen. In der Mitte der Zelte brennt die ganze Nacht ein Feuer, das immer einer der Gefangenen bewachen muss, da die Holzkrieger sich nicht seine Nähe wagen. Bei den Zelten handelt es sich um Viermann-Zelte. Die Helden werden auf jeden Fall ein eigenes Zelt erhalten, ist die Gruppe zu groß, werden überzählige Helden bei den anderen Arbeitern untergebracht.

Sobald die Arbeiter abends zum Zeltlager zurückkehren, beziehen vier Holzkrieger - je einer in jeder Himmelsrichtung - Wachposten, allerdings achten auch diese wiederum nur darauf, dass kein Arbeiter in den Wald flieht.

(5) Rodung

Richtung Süden wurde die Lichtung inzwischen stark vergrößert, denn hier werden die Bäume geschlagen, aus denen



Orloffs Lager

- 1 - Blockhaus
- 2 - Garten
- 3 - Sägeplatz
- 4 - Zeltlager der Arbeiter
- 5 - Rodung

Orloff seine Holzkrieger fertigt. Tagsüber wird diese Freistelle von General von Eich genutzt, um seine Holz-Alriks in die tieferen Weihen des Exerzierens einzuführen.

Am Rande der Rodung sind die beiden entführten Holzfäller damit beschäftigt, weitere Bäume zu fällen. Ihnen stehen zwei Holzkrieger zur Seite, die sie einerseits bewachen, andererseits schwere Arbeiten wie das Herumtragen von Stämmen verrichten. Für besonders schwere Brocken werden die Ochsen des Lebensmitteltransportes benutzt.

Die Gefangenen:

Schreinermeister Gertel: Ein ergrauter alter Mann, der schon leicht gebeugt geht. Solange er freundlich behandelt wird, verhält er sich ebenso umgänglich - der typische Großvater. Abends plagt ihn sein Rheuma und er ist für jede Linderung dankbar. Gertel kann Auskunft über die Arbeit in der Hütte geben und außerdem die Vorgeschichte Orloffs schildern. Er ist Orloff wegen seiner Entführung nicht böse, hofft allerdings, dass der fehlgeleitete Schreiner aufgehalten wird.

Die Lehrlinge Hanjo und Gerwine: Man kann sagen, dass Hanjo der Muskel und Gerwine der Kopf dieses Gespannes ist. In Gesprächen wird meist Gerwine reden, während Hanjo eher ruhig bleibt. Er trauert noch immer der verschwundenen Rahjasine vom Waldsee nach. Den beiden ist es ziemlich

gleichgültig, welchem Herrn sie dienen, wobei Gerwine fürchtet, sie könnten bei Orloffs Untergang, der für sie nur eine Frage der Zeit ist, mitgerissen werden. Hanjo hingegen kann sich der Logik von Orloffs Vision nicht entziehen - was ihm die eine oder andere Kopfnuss Gerwines einträgt.

Die Holzfäller Firunfried und Helmbrecht: Beides sind Abbilder des archetypischen Holzfällers: groß, breitschultrig, ruhig und von einfachem Gemüt. Wenn man Fragen zu ihrer Arbeit oder dem Reichsforst hat, können sie umfassend Auskunft geben. Helmbrecht kennt jede Menge Schauermärchen über den Reichsforst, darüberhinaus haben sie nur wenig Ahnung von der Welt. Abends rauchen beide gern ein Pfeifchen, welches sie mit heimlich getrockneten Blättern der Pflanzen des Gartens stopfen - wovon Orloff durch Xiburitzzi weiß, es aber wohlwollend ignoriert. Das Kraut hat einen überraschend milden Geschmack und beschert sehr angenehme Träume von ausgedehnten Wäldern.

Die Fuhrleute Odoaker, Adomar und Line: *Odoaker* stammt aus Andergast und spricht einen furchtbaren Dialekt, den man kaum versteht (*Garethi+5*). Außer dass er einen sehr wertvollen Steineichenstamm für das Handelshaus Stoerrebrandt in Gareth eingebüßt hat, weiß er von nichts.

Adomar ist ein fahrender Händler aus Garethien, der sich ob der unsicheren Zustände ins Nordmärkische begeben wollte.

Line schließlich ist eine Nordmärkerin, die einen Kohlenbrandter voll Lebensmittel nach Gareth bringen sollte. Sie ist streng praisogläubig und beschwört die anderen ständig, eine Revolte gegen den frevelnden Emporkömmling anzustrengen - denn wenn erst der Herr Reichsregent davon erfährt, geht's dem Strauchdieb ohnehin an den Kragen!

Gesetze des Lagers

Für das Leben in Orloffs Lager gelten ein paar einfache Regeln:

1. Kein Arbeiter darf die Lichtung verlassen, darüber wachen die Holzkrieger. Ansonsten können sich die Arbeiter frei bewegen.
2. Sabotage ist verboten, dies schließt das mutwillige Zerstören von Arbeitsgerät, Lagereinrichtung und Holzkriegern ein. Die Einhaltung wird durch Xiburitzzi aber auch die Holzkrieger gewährleistet.
3. Das Blockhaus darf nur von Orloff, Xiburitzzi, Gertel und den Holz-Alriks betreten werden.
4. In Orloffs Gegenwart ist das Zaubern streng verboten. Magiebegabten wird in seiner Anwesenheit ein Wächter zur Seite gestellt, der sie bei der kleinsten verdächtigen Regung niederschlägt.

Das Verhalten der Holzkrieger

Die Helden dürfen sich im Lager frei bewegen, werden aber immer von einem oder mehreren Holzkriegern im Auge behalten, die jedoch erst einschreiten, wenn sich eine Person auf weniger als zehn Schritt dem Waldrand nähert.

Sich in der Nähe von Feuer aufzuhalten, wurde den Holzkriegern verboten, nachdem mehrere damit herumgespielt hatten und teilweise verbrannten. Aus diesem Grund halten sie einen Mindestabstand von 2 Schritt zu jedem offenen Feuer, vor allem dem Lagerfeuer im Zeltlager. Einzig Xiburitzzi ist von diesem Verbot ausgenommen.

Alles, was zu den Holzsoldaten gesagt wird - auch Befehle

Tagesablauf im Lager:

5 Uhr	die Feuerwache muss Wasser für das Frühstück der Gefangenen aufsetzen; zwei neue, unbemalte Holzkrieger verlassen das Blockhaus und begeben sich zum Sägeplatz
6 Uhr	allgemeines Wecken und Frühstück
7 Uhr	Orloff verteilt die täglichen Aufgaben, danach Arbeitsbeginn, die neuen Holzsoldaten werden von Hanjo und Gerwine bis etwa 9 Uhr bemalt; Gertel begibt sich mit Orloff ins Blockhaus, die drei Fuhrleute und die Helden zum Garten, die beiden Holzfäller zur Rodung
12 Uhr	Mittagspause, es gibt Hirsebrei, den einer der Arbeiter eine Stunde zuvor ansetzen musste (Küchendienst rotiert)
13 Uhr	Erneut Arbeiten, zuvor hält Orloff eine "motivierende" Ansprache
18 Uhr	Rückkehr zum Zeltlager, Abendessen (wieder Hirsebrei), Einteilung der Feuerwache
19 Uhr	Orloff kehrt ins Blockhaus zurück und beginnt die Köpfe der neuen Holzkrieger zu schnitzen
22 Uhr	aus den Fenstern der Hütte dringt ein intensives Glühen und Leuchten, wenn Orloff die neuen Holzkrieger mit Pulver bestreut
23 Uhr	Orloff löscht sein Licht und geht zu Bett

- nehmen diese wortwörtlich, was Orloff ein ums andere Mal zur Weißglut treibt. Weiterhin sind die Holzkrieger in einigen Beziehungen wie kleine Kinder: sehen sie etwas zum ersten Mal, können sie Stunden damit zubringen, es dümmlich grinsend zu untersuchen oder zu benutzen - wie das Kratzbrett in Gertels Haus. Weiter Informationen zu den Holzkriegern finden sie im Kapitel **Wie man den Holzkriegern beikommen kann (S. 18)** sowie im **Anhang (S. 22)**.

Was die Helden tun können...

Durch die laxen Bewachung können sich die Helden gut im Lager umschauen. So ist es leicht möglich (einfache *Schleichen-Probe*) durch die Fenster des Blockhauses zu spähen. Tagsüber sieht man Orloff und Gertel jeweils an einer Werkbank am Körper eines Holzkriegers arbeiten. Abends befindet sich Orloff allein in der Hütte und schnitzt die Köpfe der Holzmänner zurecht. Am interessantesten dürfte für die Helden der Augenblick sein, wenn er das Pulver über die fertigen Holzfiguren streut:

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Du blickst durch das Fenster des Hauses, gespannt, was Orloff zu dieser vorgerückten Nachtstunde noch treiben mag. Da steht er, genau zwischen zwei Werkbänken, auf denen regungslos zwei Holzkrieger liegen - die Arbeit eines Tages. Fast liebevoll scheint er über das Holz zu streichen, bevor er in die Blechkanne an seinem Gürtel greift. Es ist die Kanne, in der ihr das merkwürdige Pulver gesammelt habt. Mit vollen Händen streut er es über die Holzfiguren, auf die es glitzern und funkelnd herabschwebt. Dann berührt es das Holz, und mit einem sanften grünlichen Leuchten dringt Körnchen für Körnchen in die Krieger ein, bis Orloff die ganze Kanne gleichmäßig auf beide Krieger verteilt hat. Der Schreiner streckt sich und geht müde zu seinem Bett. Er scheint sein Tagewerk vollbracht zu haben. Im Licht der verlöschenden Laterne siehst du, wie sich die Finger eines der Holzkrieger zu regen beginnen...

Es ist wichtig, dass die Helden den Zusammenhang zwischen Pulver und Holzkriegern kennen lernen, denn immerhin müssen sie eine Möglichkeit finden, wie sie Orloffs Nachschub unterbinden.

In dieser Beziehung ist ein Hellsicht-fähiger Magiebegabter sehr hilfreich, da man mit den Zaubern ODEM ARCANUM, OCULUS ASTRALIS und EXPOSAMI LEBENSKRAFT einiges entdecken kann. Aber auch Liturgien wie BLICK DER WEBERIN oder SICHT AUF MADAS WELT sind nicht minder nützlich. Die Gabe "Magieespür" sorgt dafür, dass der betreffende Charakter ständig ein leichtes, aber sehr erfrischendes Prickeln auf der Haut spürt (ohne Probe). Bei einer erfolgreichen Probe auf die Gabe merkt er, dass dieses Prickeln zur Mitte des Gartens hin stärker wird.

Ohne Hellsicht ist das Bächlein im Garten dadurch zu finden, dass die Pflanzen zur Mitte des Gartens hin größer und kräftiger werden (*Pflanzenkunde* oder *Sinnenschärfe*): sie haben mehr von der Lebenskraft des Wassers gespeichert. Die Mitte des Gartens ist außerdem der tiefste Punkt der kleinen Senke, in der sich die Lichtung befindet (*Orientierung*+3). Deshalb sammelt sich dort das Nass des Baches, und der Boden wird merklich feuchter. Dass Orloff selbst das Rinnsal noch nicht entdeckt hat, liegt daran, dass bisher niemand mit dem Roden der Pflanzen bis zur Gartenmitte vorgedrungen ist. Die Gewächse lassen sich nur mit erheblichem Kraftaufwand abschlagen. Ihre vielen kleinen Stacheln, die bei Berührung abbrechen und nach und nach selbst dicke Handschuhe zerschlitzen, machen die Sache nicht einfacher.

Zusätzlich kommt erschwerend hinzu, dass aller toter pflanzlicher Humus, der vom Saft der Brennesseln oder dem Wasser des Bächleins berührt wird, wieder zu leben beginnt. So fangen die hölzernen Griffe der Haumesser und Äxte, aber auch der Hackklotz nach einiger Zeit an, frische Zweige und Blätter auszutreiben. Ein weiteres Problem sind die Pflanzen selbst. Legt man sie irgendwo anders ab, als auf die Backbleche, so wurzelt das kleinste Fitzelchen wieder an und treibt innerhalb einer Nacht so stark aus, dass man ein etwa 2 Rechtschritt großes neues Dickicht erhält. Sollte das einmal durch Absicht oder Unachtsamkeit passieren, lässt Orloff die Verursacher dieses neue Gebiet sehr gründlich umgraben. An einer weiteren Ausbreitung des Krautes ist er zumindest im Moment nicht interessiert.

Es ist durchaus möglich, in das Dickicht einzudringen, ohne es zu roden, denn die Pflanzen stehen so weit auseinander, dass man sich mit etwas Geschick hindurchwinden kann: *Körperbeherrschung*+6, um bis zum Bächlein zu gelangen. Für jeden Punkt, den die Probe daneben liegt, nimmt der Held W3-1 TP. Pro 10 TP sinkt der RS einer Nicht-Metallrüstung um 1. Hilfreich sind hier Zauber und Rituale wie EINS MIT DER NATUR, LEIB DES HUMUS, "Schutz des Dolches" und der "Trank des Ungehinderten Weges", aber auch ein ARMATRUTZ.

In den hohen Pflanzen können Sie eine *Orientierungsprobe* verlangen, denn es sieht in alle Richtungen gleich aus.

Magische / karmale Hellsicht

EXPOSAMI LEBENSKRAFT

Sämtliche Holzkrieger besitzen eine sehr starke Lebensaura, intensiver als die eines Menschen. Sollte der Held schon einmal die Lebensaura eines Waldschrates gesehen haben, dann fühlt er sich unwillkürlich an diese erinnert. Mit "Reinheit der Aura" ist zu erkennen, dass die Holzkrieger kerngesund und natürlich drittspährig sind - sie scheinen vor

Lebenskraft geradezu zu pulsieren.

Wesentlich auffälliger als die Holzkrieger ist das Leuchten des Gartens, das sich dort am Boden konzentriert und an den Pflanzen emporzukriechen scheint. Der Ursprung dieser Lebenskraft ist eine dicke Ader in der Mitte des Gartens, die sich von dort ausgehend verästelt. Außerdem erkennt man, dass es sich um reine Lebenskraft handelt, ähnlich Theriak, falls dieses schon einmal mittels EXPOSAMI gesehen wurde.

ODEM ARCANUM / SICHT AUF MADAS WELT

Holzkrieger: Man erkennt eine geringe magische Reststrahlung, die sich immer mehr verflüchtigt. Je nachdem, wie alt der Holzkrieger schon ist, ist dies eine Probe +4 (1 SR alt) bis +12 (1 Monat). *12 ZfP**: Die Magie ist sehr unstrukturiert und weist das Merkmal Elementar (Humus) auf.

Xiburitzi: Der ODEM auf den Holzkobold ist um 3 bis 4 Punkte erleichtert (Kobold -3 und mehr als 30 AsP -1). *1 ZfP**: Xiburitzi ist offensichtlich magisch begabt. *3 ZfP**: Er verfügt über die Astralenergie eines unerfahrenen Vollzauberers. *7 ZfP**: Seine Magie ist chaotisch, jedoch nicht von blutmagischen oder dämonischen Einflüssen verdorben. *12 ZfP**: Wie die Holzsoldaten besitzt er eine sich verflüchtigende magische Aura des Elementes Humus.

Der Garten: Bei einem Betrachten der Umgebung fällt sofort der Garten auf, der von einem rötlichen Nebel umgeben und durchdrungen ist. Die astrale Kraft verdichtet sich in der Mitte zu einer Art Kraftlinie, die aus dem Reichsforst herausfließt und im Garten zerfasert.

Das Bächlein im Garten: Aus der Nähe betrachtet brennt sich das Leuchten für die nächsten Minuten im Sichtfeld des Zaubersenden ein. Hat der Charakter schon einmal Theriak mittels ODEM gesehen, erkennt er unverwechselbare Parallelen, allerdings ohne das dämonische Wirken, mit dem es in flüssige Form gezwungen wird.

Pulver und Pflanzen: Leuchten ebenfalls. Vergleicht man den Magiegehalt des Pulvers mit dem einer lebenden Pflanze mit ihrem Magiegehalt als Pflanze, ist kein Unterschied festzustellen.

ANALÜS / BLICK DER WEBERIN

Holzkrieger (Probe +4): *1 bis 3 ZfP**: Es ist keine bekannte Repräsentation vorhanden, das Merkmal ist Elementar (Humus). Ab *8 ZfP**: Die Magie, die hier gewirkt hat, war sehr chaotisch und diente offensichtlich dazu, die Lebenskraft des Wassers daran zu hindern, sich zu verflüchtigen.

Xiburitzi (Probe +2): *1 bis 3 ZfP**: Es handelt sich um eine Art Feenwesen, die Repräsentation erinnert an die schelmische. *4 bis 7 ZfP**: Kein Schelm, ein Kobold (wie unerwartet). Ab *8 ZfP**: Es wird offenbar, dass Xiburitzi über eine Reihe von Zaubern aus den Bereichen Einfluss und Illusion verfügt.

Das Bächlein im Garten (Probe +4): *1 bis 3 ZfP**: Die Magie erinnert an ein Elementarwesen des Humus. Ab *8 ZfP**: Sie dient dazu, Lebenskraft zu halten.

OCULUS ASTRALIS:

Verbinden Sie die Angaben zu ODEM und ANALYS. Mit dem OCULUS ist der Bach in der Mitte des Gartens sofort zu sehen. Die Holzkrieger hinterlassen nur schwache magische Abbilder. Xiburitzi sowie die einzelnen Pflanzen und das Pulver sind gut zu erkennen.

Ein Wort zur Magie

Behandeln Sie den Bach wie eine Kraftlinie mit LS 4, entsprechend werden auch alle in **MWW 97** angegebenen Methoden der Auffindung funktionieren (*Weisung des Dolches, Knochenkeule, Vertrauter*). Die Linie hat die Zuordnung Elementar (Humus) und wirkt sich 50 Schritt links und rechts des Baches aus. Für Elementaristen (min. 50 ZfW in Zaubern mit elementarem Merkmal) ist die Astrale Regeneration um 2 Punkte höher als normal, für Dämonologen (min. 50 ZfW in Zaubern mit dämonischem Merkmal oder kürzliche Dämonenbeschwörung) dagegen um 2 Punkte verringert. Zauber mit dem Merkmal Elementar (Humus) und Heilung sind um 2 erleichtert, Zauber mit Merkmal Schaden, Dämonisch oder Elementar (Eis) sind um 2 Punkte erschwert.

Für Kenner der *Sonderfertigkeiten Kraftlinienmagie I/II* gelten die in **MWW 97f.** getroffenen Aussagen. Beachten Sie außerdem die Auswirkungen kritischer Essenz (**MWW 98**), die ab 12 freigesetzten AsP eintreten.

Woher kommt das Wasser?

Je nachdem, wie lange Sie das Spiel im Lager ausdehnen wollen, sollten die Helden irgendwann den Zusammenhang zwischen Bächlein, Pflanzen, Pulver und Holzkriegern erschlossen haben. Ihnen bleiben nun zwei Möglichkeiten. Die eine wäre, Orloff auszuschalten, denn dann würde niemand mehr Holzkrieger bauen. Doch an Orloff ist nicht leicht heranzukommen, und täglich wird es schwerer. Also bleibt noch die zweite Möglichkeit: den Nachschub an Holzkriegern zu unterbrechen. Da man gegen die Pflanzen nichts unternehmen kann, selbst ein Flächenbrand würde den Wuchs nur für ein bis zwei Tage aufhalten. Daher muss man die Sache wortwörtlich an der Quelle bekämpfen. Offensichtlich ist das Wasser des Baches die Ursache für die ganzen Vorgänge, und dass so ein Bach nicht normal ist, sollte jedem klar sein. Die Frage ist daher: Woher kommt das Wasser?

Um das herauszufinden, müssen sie wohl oder übel dem kleinen Bächlein folgen, nach Norden, tiefer in den Reichsforst hinein...

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Munter sprudelt das kleine Bächlein mit dem merkwürdigen Wasser zu euren Füßen durch das Pflanzendickicht. Wo es entspringt, könnt ihr nicht erkennen. Es gibt nur eine Möglichkeit, dies herauszufinden - ihr müsst seinem Lauf aufwärts folgen, tiefer hinein in den sagemunwobenen Reichsforst.

Über den Garten können die Helden problemlos in den Wald entkommen, da ihnen die Holzkrieger nicht in das Dickicht hinein folgen. Einzig Xiburitzi wieselt des Öfteren zwischen den Pflanzen herum und lässt sich nur schwer daran hindern. Sobald Orloff die Flucht der Helden bemerkt, wird er ihnen vier Holzkrieger hinterher schicken. Seine Befürchtung ist, dass die Helden zum Baron von Falkenwind eilen, um ihn vor der Gefahr zu warnen. Da er damit rechnet, dass seine Holzkrieger die Helden nicht rechtzeitig einfangen, setzt er außerdem seine Armee in Marsch, um im Handstreich den Helden zuvor zu kommen. Genügend Männer hat er dafür schon, und sobald er die Baronie kontrolliert, wird er wesentlich schneller als bisher neue Krieger erschaffen können.

Die Verfolger stellen für die Helden vorerst kein Problem dar, da ihnen gewissermaßen der Wald zustößt → **Dem Wald, was des Waldes ist (S. 18)**.

Vergessen Sie nicht, dass all die schöne Heldenausrüstung zunächst in Orloffs Lager zurückbleiben muss und dort auch nach Abzug der Holzarmee verbleibt. Die Helden haben zur Zeit nur das, was sie auf dem Leibe tragen, und vielleicht ihre Haumesser oder Beile, wenn sie daran gedacht haben, diese mitzunehmen.



Teil III - Der Marsch der Holzarmee

“Meister, Meister!”

“WAS ist los, elender Störenkasper? Siehst du nicht, dass ich eine Rede zur Erbauung des Volkes vorbereite?!”

“Aber Meister, die Saboteure, sie sind geflohen!”

“Wie bitte? Wer ist dafür verantwortlich? Wo waren die Holzköpfe? Sind denn hier alle unfähig!”

“Sie sind durch den Garten entkommen, haben sich wie kleine glitschige Salatschnecken durch die Pflanzen geschlängelt und...”

“GENUG! Verschone mich mit deinem Gebrabbel! Hole lieber den Eich her, er soll die Truppen marschbereit machen, meine Pläne haben sich gerade etwas geändert...”

Im Reichsforst

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr habt es geschafft, eure Flucht aus dem Lager des Königs von Aventurien ist gelungen. Zu euren Füßen plätschert der kleine Bach und um euch herum erstreckt sich die urwüchsige Wildnis des Reichsforstes. Viele Sagen und Legenden, voll von Elfenmagie, finsternen Hexen und merkwürdigen Wesenheiten, ranken sich um diesen Wald. Tief im Inneren soll sogar die geheimnisvolle Elfenstadt Simyala verborgen sein, und je mehr ihr euren Blick über die alten bemoosten Baumriesen und das dichte Unterholz schweifen lasst, desto wirklicher scheinen all diese Geschichten zu werden. Fast erwartet ihr, hinter der nächsten Biegung des Baches ein Einhorn zu sehen, das friedlich vom lebensspendenden Wasser trinkt.

Die nächsten anderthalb Tage werden die Helden immer tiefer in den Forst hinein marschieren. Wenn Sie wollen, können Sie ihren Spielern hier einen märchenhaften Ausflug in eine der noch unberührtesten Waldregionen Aventuriens gestalten. Entlang des Baches tummeln sich allerlei seltsame Kreaturen, vor allem Mindergeister des Humus wie Wurzelbolde, Rüblinge und Blätterfeen, die allerlei Schabernack treiben. Aber auch ein echter Kobold (**MWW 119f**) oder der eine oder andere Ikanariaschmetterling (**ZBA 116**) können den Weg der Helden kreuzen. Und wer weiß? Vielleicht sehen sie ja tatsächlich ein Einhorn?

Entlang des Baches stoßen sie darüber hinaus immer wieder auf überaus große und kräftige Versionen von Pflanzen. Heilkräuter erweisen sich als wirksamer oder zahlreicher als üblich (Meisterentscheid).

Dennoch sollten Sie nicht vergessen, dass so ein Urwald auch gefährlich ist - vor allem, wenn man schlecht ausgerüstet mitten hinein stapft.

Eine Auswahl an Pflanzen und Tieren der Region finden Sie unter "Mittelländische Wälder" in **ZBA 281**.

Der Bach verläuft immer in einer leichten Senke, so dass es nur mit erheblichem Aufwand möglich wäre, ihn umzuleiten.

Nachdem die Helden etwa einen Tagesmarsch zurückgelegt haben, stoßen sie auf eine kleine Lichtung, die der Bach durchquert.

Der Wald erhebt sich

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr folgt dem Bächlein nun schon seit gut einem Tag und fragt euch inzwischen, wie weit er euch noch in den Wald hinein führen wird, als sich vor euch der Wald lichtet und ihr auf eine Wiese hinaustretet, durch die sich das Rinnsal schlängelt.

Auch hier hat das Gewitter vor ein paar Tagen gewütet. Die alte Linde in der Mitte der Lichtung ist von einem Blitz gespalten worden, so dass ein Teil des großen Baumes knackend jeden Moment umzustürzen droht. [Heldenreaktionen abwarten] Als hätte er nur darauf gewartet, dass ihr diesen Ort erreicht, fährt plötzlich ein Windstoß in die geschwärzte Linde und bringt sie zum Erzittern. Diese Belastung ist zuviel für den abgespaltenen Ast und mit lautem Bersten reißt er sich vollends vom Baum los und stürzt krachend zu Boden - genau in den kleinen Bach. Schäumend und gurgelnd staut sich das Wasser an dem Hindernis, und wo es den riesigen Ast berührt, da beginnt jenes Gleißeln, wie ihr es schon in Orloffs Hütte gesehen habt. Über der Lichtung liegt plötzlich der intensive Geruch blühender Linden, als sich das Leuchten über den gesamten Ast ausbreitet. Vor euren Augen beginnt sich das abgestorbene Holz zu verwandeln, es krümmt sich zusammen, wird massiver, fast möchte man sagen es wird baumiger. Die Geräusche des Waldes sind verstummt, nur das Rauschen des Baches und das Knarren des Stammes sind zu hören. Dann erstirbt das Leuchten und vor euch stemmt sich auf riesigen Holzstäben ein baumartiges Wesen aus dem Bach. Etwas verwirrt scheint sich der neugeborene Waldschrat umzublicken, bevor er mit großen, weit ausgreifenden Schritten im Wald verschwindet.

Diese Szene soll den Helden den eigentlichen Zweck des Baches demonstrieren: das Erschaffen neuer Waldschrate. Der neugeborene Schrat ist noch völlig verwirrt und wird die Helden allenfalls am Rande registrieren. Weit interessanter ist für ihn der Ruf des Humusschlüssels tief aus dem Inneren des Reichsforstes. Sehr intuitive Helden (*IN >15*) oder Naturzauberer (*alle mit IN als Leitattribut*) können diesen inzwischen ebenfalls wahrnehmen (*IN-Probe*). Das führt dazu, dass sie ein leichtes Bedürfnis verspüren, in den Wald hineinzulaufen. Allerdings nehmen sie auch wahr, dass der Ruf nicht ihnen gilt. Der Schrat hält jedenfalls genau auf die Quelle dieses Rufes zu.

Dieser Vorfall ist zudem ein erster Hinweis darauf, was man mit den kaum zu besiegenden Holzkriegern machen kann, um sie loszuwerden: sobald sie etwas tiefer in den Wald eindringen, hören auch sie den Ruf des Humusschlüssels.

Falls die Helden etwas herumexperimentieren wollen: es braucht schon einen recht großen Ast, am besten einen halben bis ganzen Baum, damit die Umwandlung in einen Waldschrat einsetzt. Kleinere Holz- und Pflanzenstücke werden einfach zu neuen Schößlingen der entsprechenden Pflanze. Nur Orloffs Pulver hat diese Beschränkung nicht mehr.

Die Quelle des Humus

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Seit einer Weile schon hat sich die kleine Senke, durch die der Bach seinen Weg bisher genommen hat, zu einer stetig bergan führenden breiten Schlucht gewandelt. Ihre Hänge sind mit großen Felsen und Findlingen übersät, bei denen ihr euch bisweilen fragt, warum sie noch nicht den Hang hinab gerollt sind. Hoch über euch, am Rande des Einschnittes bilden große alte Bäume ein dunkelgrünes Blätterdach, so dass das Tageslicht den Boden der Schlucht nur unzureichend beleuchtet, was das Vorankommen im dichten Gestrüpp nicht vereinfacht.

Dann macht der Wasserlauf wieder einen Knick und ihr steht unvermittelt vor dem Ziel eurer Wanderung.

Vor euch, am höchsten Punkt der Schlucht, seht ihr einen moosüberwucherten Brunnen und in dessen Mitte die Statue einer anmutigen Frau. Auch sie ist fast von Moos und Efeu zugewachsen. In ihren Händen trägt sie ein Füllhorn, aus dem sich das Bächlein ergießt. Der Abfluss des Brunnens führt nach Norden, tiefer in den Reichsforst hinein, doch das Wasser hat einen anderen, bequemeren Weg gefunden. Ein großer Findling, der schon vor langer Zeit herabgestürzt sein muss, hat auf der Südseite ein Loch in die Brunnenwand geschlagen und ist dort liegen geblieben. Durch die entstandene Lücke strömt sprudelnd das Wasser und fließt zum Rande des Waldes, genau in Orloffs kleinen Garten.

Die Helden haben eine Wasserscheide im Reichsforst erreicht. Alles Wasser nördlich dieses Punktes fließt in den Wald hinein, während alles südlich davon hinaus fließt. Der Brunnen ist ein Überbleibsel eines Parks der Elfen von Simyala. Zu deren Zeiten führte er schon einmal lebensspendendes Wasser, als sich der Schlüssel des Humus noch in der Stadt befand. Aus diesem Grund gibt es auch eine ganze Reihe Waldschraten in Simyala (siehe: **Der Basiliskenkönig AB 108**). Nach dem Fall der Elfenstadt geriet der Brunnen in Vergessenheit, das Wasser versiegte und der Wald begann das kleine Bauwerk zu überwuchern. Irgendwann in den folgenden Jahrhunderten stürzte einer der vielen Findlinge, die einmal zu einem Steingarten der Elfen gehörten, auf das Becken herab und beschädigte es so, dass es nun einen Ausfluss nach Süden hat, den der wiedererstandene Quell auch benutzt.

Sobald die Helden sich etwas umschauen, stellen sie fest, dass sich jemand an Stein und Brunnen zu schaffen gemacht hat. Unter dem großen Findling klemmt eine hölzerne Stange, mit der versucht wurde, den Felsen beiseite zu rollen. Außerdem wurde ein Teil der Efeuberankung von der Statue der Elfe entfernt. Es handelt sich offensichtlich um eine Darstellung Nurtis (*Götter/Kulte, Sagen/Legenden* oder *Geschichtswissen* +8, falls noch keiner der Helden jemals eine Darstellung Nurtis gesehen hat; für Elfen nur +5, da sie die Statue als Darstellung des Prinzipts Nurti verstehen).

Sicherlich werden die Helden sich nun nach dem Unbekannten umsehen, der hier zugange war.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Suchend blickt ihr euch nach dem Fremden um, der vor euch die Quelle erreicht hat, als ihr eine tiefe Stimme wie mahlende Felsen vernehmt: "Garoschem, Kinderchen! Ich habe schon auf euch gewartet, ihr müsst mir da mal helfen!"

Aus dem Schatten eines Findlings erhebt sich eine kleine gedrungene Gestalt, die ihr bisher für einen verkümmerten Baum gehalten habt: dunkle runzlige Haut und dichtes grünes

Haar, das bis auf die Hüften der Gestalt herabfällt. Beides, Haut und Haar ist wohl mit Pflanzensäften gefärbt. Die einzige Bekleidung des alten Zwergen, denn um einen solchen handelt es sich, ist ein brauner Lendenschurz.

Bei dem Angroscho handelt es sich um den Geoden *Ingram Weidenhüter*, der vor einigen Wochen durch einen Traum das Erwachen der Quelle spürte und an diesen Ort gerufen wurde. Er hat den Brunnen erst wenige Tage vor den Helden erreicht, da er aus dem fernen Ambossgebirge zu Fuß anreiste.

Sollte einer der Helden sich feindselig verhalten, dann wird er hinter sich ein tiefes Knurren vernehmen. Dabei handelt es sich um die Weiße Berghündin Thora, die sprunghaft auf einem der Felsen steht.

Ingram wird die Helden freundlich, aber unter Missachtung jeglicher Etikette behandeln. Er benutzt als Anrede generell nur Vornamen und ein kumpelhaftes Du sowie sehr väterlich klingende Formen von Söhnchen, Töchterchen oder Kinderchen. Ein Zwerg wird erkennen, dass Ingram auch für zwergische Maßstäbe steinalt ist und ihm diese scheinbar respektlose Redensweise durchaus zusteht - was für Menschen nicht unbedingt einsichtig sein muss.

Der Geode benötigt die Hilfe der Helden, deren Kommen ihm durch einen weiteren Traum angekündigt wurde, um den großen Findling vom Brunnen herunter zu rollen. Er allein war dafür nicht stark genug,

und herbeigerufene Elementargeister haben sich mit der Begründung, dass dies "Sumus Wille!" sei, schlicht geweigert ihm zu helfen. Ähnliches passiert auch den Helden, sollten sie es unbedingt ausprobieren wollen. Sobald der Stein entfernt wurde (eine Gesamt-KK von 40 wird benötigt, Ingram hat KK 12), kann man sich daran machen, die Einfassung zu reparieren. Um das Wasserbecken in seiner ursprünglichen Gestalt wiederherzustellen, muss allerdings erst der gesamte Brunnen vom Bewuchs befreit werden, damit sichtbar wird, wie er im Ganzen aussieht. Danach kann man das Loch mit einer Probe auf *Maurer* oder *Steinmetz*+5 fachgerecht schließen - eine einfach gelungene Probe reicht, um den Brunnen zu reparieren, nur sieht es dann nicht so toll aus. Baumaterial liegt in Form von Steinen genügend herum und am Grund der Schlucht gibt es ausreichend Lehm zum Verschmieren. Falls keiner der Helden fähig ist, den Brunnen zu reparieren, kann Ingram einspringen.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

"Kangroscha!", der letzte Stein sitzt nun auch an seinem Platz. Gemeinsam mit dem etwas wunderlichen alten Zwergen habt ihr in den letzten Stunden hart gearbeitet, um den elfischen Brunnen zu reparieren. Doch die Mühe hat sich gelohnt, das Wasser des Baches sammelt sich nun wieder im Becken, um dann über den ursprünglichen Abfluss gen Firun in den Wald davon zu sprudeln. Durstig trinkt Meister Ingram einige Schlucke des erfrischenden Wassers und nickt euch dann aufmunternd zu.

Nach vollbrachter Arbeit, wird Ingram dazu raten, hier die Nacht zu verbringen, damit die Helden am Morgen frisch gestärkt den Rückweg antreten können. Nutzen Sie die gemeinsame Rast mit Ingram, um die Spieler noch einmal rekapitulieren zu lassen, was sie über die Holzkrieger wissen. Der alte Geode ist sehr interessiert an diesen Ereignissen. Er wird die Helden in jedem Fall bitten, so wenige Holzkrieger wie möglich zu zerstören, denn sie sind nur fehlgeleitete Kinder Sumus, die in ihren Schoß zurückkehren müssen. Sollten die Spieler noch nicht selbst darauf gekommen sein, wie man die Holzkrieger ausschalten könnte, kann Ingram ihnen Hinweise auf die Gesichter und die Möglichkeit des Umschnittens geben. Auch kann er sie in der Beziehung beruhigen, dass man den Holzkriegern durch das Schnitzen Schmerzen zufügen könnte. Wenn die Helden befürchten, Orloff könnte der Senke bis zum Brunnen folgen, sobald er merkt, dass der Quell seiner Holzkrieger versiegt, wird sie der Geode auch hier beruhigen: er wird am nächsten Tag beginnen, den Ort zu verbergen. Wenn sie wissen wollen wie, lässt er zur Demonstration ein kleines Pflänzchen wachsen, wird sich aber nicht weiter dazu auslassen.

Ingram gibt gern ein paar lehrreiche Geschichten zum Besten, schweigt sich jedoch über magische Geheimnisse der Geoden aus. Einem Spielergeoden der Diener Sumus verrät er allerdings heimlich, wo er ihn eventuell im Anschluss an das Abenteuer finden kann - bei Herren der Erde, Druiden, Hexen oder Elfen sollten Sie selbst nach dem Verhalten der jeweiligen Helden entscheiden, ob er diesen etwas beibringt.

Am nächsten Morgen verabschiedet sich der Zwerg von den Helden und wünscht ihnen Sumus Segen für den Rest ihrer Aufgabe.

Dem Wald, was des Waldes ist

Auf dem Rückweg zu Orloffs Lager können die Helden die Auswirkungen der Rückleitung des Baches beobachten. Die Pflanzen entlang des Gewässers kehren zu ihrer normalen Größe und Wirkung zurück.

Wie Sie den Rückweg gestalten, sei Ihnen als Meister überlassen, allerdings steht den Helden noch eine weitere Begegnung etwa auf halber Strecke bevor.

zum Vorlesen oder Nacherzählen

Irgendetwas stimmt nicht. Der Wald ist plötzlich ruhig, zu ruhig. [*Heldenreaktionen*] Vorsichtig blickt ihr euch um und sucht nach der Ursache für die merkwürdige Stille. Da dringt ein seltsames Geräusch an [*Held mit höchster Sinnenschärfe/ herausragendem Gehör*] Ohr - es klingt wie das gequälte Knarren eines Baumes im Sturm und kommt direkt aus der Richtung eures Weges. [*Heldenreaktionen*]

Vorsichtig tastet ihr euch an die Quelle des Stöhnens heran. Ein paar Zweige versperren euch die Sicht, doch als ihr sie beiseite schiebt, enthüllen sie den Blick auf vier große Gestalten, die verkrümmt im Wald liegen oder verwirrt umhertaumeln. Es sind Krieger aus Orloffs Holzarmee, aber ihr kriegerisches Aussehen haben sie eingebüßt. Überall ist die sauber geschnittene Holzoberfläche aufgebrochen, und frische Borke überzieht ihre Körper. Ihre Helme sind gespalten und grüne Triebe sprießen daraus hervor. Doch am schlimmsten sind die Gesichter der Holzkrieger anzusehen: denn dort scheint ihre hässliche Fratze einen Kampf gegen die durchbrechende Rinde zu führen. Immer wieder kratzen sich die Holzsoldaten mit ihren Fäusten durch die Gesichter und hinterlassen harzende Wunden, wo sie die Rinde heruntergerissen haben.

Bei den vier Kriegern handelt es sich um die Verfolger der Helden, die tiefer im Reichsforst ebenfalls den Ruf des Waldes vernommen haben. Anfangs setzte dadurch nur ein Gefühl der Verwirrung ein, doch dann begannen sie sich in Waldschrate zu verwandeln. Allerdings verhindert das durch Orloffs Fratzensgesicht aufgezwungene Wesen der Holzkrieger, dass sie sich dieser Umwandlung hingeben können. Greifen die Helden nicht ein, so werden die Vier noch einige Tage hier liegen bleiben, bis schließlich Orloffs Gesicht den Kampf verliert und sie zu Waldschraten werden. Bei ihnen dürfte es sich dann um sehr unangenehme Genossen handeln, bedenkt man, welche Schmerzen sie erlitten haben.

Diese Holzkrieger empfinden tatsächlich Schmerzen, da sie sich schon zur Hälfte in Waldschrate verwandelt haben, die ein entsprechendes Schmerzempfinden besitzen.

Die Holzkrieger lassen sich problemlos umgehen, da sie keine Augen für ihre Umwelt haben. Wollen die Helden ihnen helfen - einzig das Entfernen von Orloffs Fratzensgesicht wäre eine Lösung - dann müssen sie die Holzkrieger zuvor überwältigen, zum Beispiel mit Lassos, Fangnetzen oder Fledermäusen. Die Holzkrieger setzen dem nur wenig Widerstand entgegen. Nähern sich ihnen die Helden, ohne sie gefesselt zu haben, beginnen sie in Raserei auf sie einzuschlagen (Werte siehe **Anhang S. 22**; AT +4, PA-4, nur Wuchtschlag und Faustangriff).

Nach dieser Begegnung drohen keine weiteren Gefahren für den Rückweg und die Helden erreichen am nächsten Tag das Lager Orloffs.

Wieder im Lager

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr den Rand des Lagers der Holzarmee erreicht, fällt euch sofort auf, dass dieses beinahe verlassen ist. Wo vor wenigen Tagen noch die Holzkrieger exerzierten, ist nun niemand mehr zu sehen. Auch die riesigen Brennnesseln in Orloffs Garten sind verschwunden und die Backbleche liegen leer in der Sonne. Orloffs Gefangene sitzen un schlüssig im Schatten des Blockhauses, wo sie von fünf Holzkriegern bewacht werden.

Nach dem Versiegen des Baches verloren auch die Pflanzen in Orloffs Garten ihre speziellen Eigenschaften und wurden wieder zu normalen Brennnesseln. Da die zurückgelassenen Arbeiter, nun nichts mehr zu tun haben, sitzen sie meist im Schatten der Hütte und harren dort der Dinge, die da kommen mögen. Weil sie keine Kämpfer sind, haben sie sich auch nicht mit den zur Bewachung zurückgebliebenen Holzkriegern angelegt. Insgesamt befinden sich noch 10 Holzkrieger in und um das Lager. Fünf von ihnen bewachen ständig die Arbeiter, und die anderen, unter denen sich auch ein Wurzelmann befindet, patrouillieren um das Lager herum.

Wie man den Holzkriegern beikommen kann

Obwohl hervorragende Krieger und Individuen mit eigenem Willen, sind die Holzkrieger dumm wie ein Stück Holz. Einen einmal erhaltenen Befehl werden sie ausführen, bis er entweder erfüllt wurde oder ihnen etwas anderes befohlen wird. Die Order: "Lauf zum Horizont, schlag an und komm zurück!" hätte zur Folge, dass der Holzkrieger das tatsächlich versucht. Ähnlich gehen die Holzkrieger mit unbekanntem Situationen um. Spannt man beispielsweise ein Seil als Fußangel auf, würden normale Kämpfer nach dem ersten gestürzten Kameraden diese Falle umgehen; nicht so die Holzkrieger, die stur alle

nacheinander in diese Falle hineintappen.

Auch lassen sie sich sehr leicht ablenken, denn vieles in der Welt ist für sie neu und unbekannt und sie verwenden sehr viel Zeit und Aufmerksamkeit darauf, solche Neuheiten zu erforschen. Diese kindliche Neugier wirkt sich auch auf Gespräche mit ihnen aus. Ein Holzkrieger kann, einmal darauf gebracht, die merkwürdigsten Fragen stellen, zum Beispiel: "Was ist Leben/Tod?", "Was sind Götter?", "Was sind Männer/Frauen?". In so einer Situation ist der entsprechende Holzkrieger völlig abgelenkt.

Hat man es geschafft, einen Holzsoldaten zu fesseln wird er sich nicht mehr zur Wehr setzen und wie ein Baumstamm am Boden liegen bleiben. So verhält er sich auch dann, wenn es sich bei der Fessel um ein dünnes Seil handelt, das er spielend zerreißen könnte. Nun kann man ihm problemlos ein neues Gesicht schnitzen.

Hier sind Helden gefragt, die sich mit *Holzbearbeitung* oder dem *Schreinern* auskennen. Lassen Sie sich ruhig beschreiben, was der jeweilige Held für ein Gesicht schnitzen möchte und legen Sie danach den Aufschlag für eine *Holzbearbeitungs-* oder *Schreinern-Probe* fest. Ein Mondgesicht (Punkt, Punkt, Komma Strich...) wäre eine unmodifizierte Probe, während das ausgeprägt markante Gesicht eines weltgewandten Schaustellers irgendwo bei +10 läge. Man kann den Holzkriegern auch mit einem HASELBUSCH & GINSTERKRAUT zu Leibe rücken, der zusätzlich um die MR erschwert ist.

Wie auch immer Ihre Helden vorgehen wollen - wenn der Plan einigermaßen erfolgversprechend ist, legen Sie ihnen nicht zu viele Steine in den Weg und gestalten Sie die Gefangennahme der Holzkrieger eher als lustigen Wettkampf, denn als blutiges Gemetzel.

Wenn die Holzkrieger ausgeschaltet und die Gefangenen befreit wurden, wird Gertel den Helden mitteilen, dass Orloff mit seiner Armee kurz nach dem Verschwinden der Helden in Richtung Burg Falkenwind losmarschiert ist. Seitdem ist nur einmal, gestern Vormittag, ein Trupp Holzkrieger aufgetaucht, der die Pulverausbeute der zwei vorhergehenden Tage abgeholt hat. Das war auch das letzte Pulver, denn seit gestern Abend wachsen nur noch normale Brennnesseln im Garten. Auf Nachfrage erfahren die Helden, dass der Trupp aus sechs Holzkriegern und dem Kobold bestand. Xiburitzi kündigte an, die Ausbeute alle zwei Tage abzuholen.

Die zurückgelassene Ausrüstung der Helden befindet sich in Orloffs Blockhütte. Als Schreiner hat er für Waffen relativ wenig Verwendung, da er mit diesen nicht umgehen kann und sie für seine Holzkrieger zu klein sind.

Die umgewandelten Holzkrieger können die Helden im Kampf gegen ihre Kameraden unterstützen, sich ein pazifistischer Verwendungszweck für die nun friedfertigen Krieger findet.

Ansonsten verspüren die Holzleute durch ihr neues Naturell viel stärker den Ruf des Waldes und werden die Helden irgendwann bitten, ihm folgen zu dürfen.

Die Situation in der Baronie Falkenwind

Orloff hat die Burg quasi im Handstreich genommen. Die wenigen Bewaffneten Allerichs hatten den Holzkriegern kaum etwas entgegen zu setzen, zumal sich die Holzkrieger als perfekte Belagerer erwiesen. Pfeile, heißes Pech, siedendes Öl - beides ist nicht so heiß, dass es einen massiven Holzkrieger in Flammen setzen würde - oder kochendes Wasser können ihnen nichts anhaben. Sturmleitern benötigen sie nicht, da sie sich problemlos selbst übereinander aufstapeln können und so eine lebende Treppe bilden. Mit ihrer großen Körperkraft sind

sie in der Lage, eine Ramme sehr effektiv zu benutzen. Einmal in der Burg, ist ihre hohe Widerstandskraft gegen Waffen und ihre Schmerzempfindlichkeit ebenfalls von Vorteil.

Die Bediensteten ergaben sich in ihr Schicksal und gehen nun ihren Aufgaben im Dienste Orloffs nach. Sämtliche Verteidiger, zehn an der Zahl, gerieten in Gefangenschaft und befinden sich zur Zeit im Kerker, wo sie über ihre neue Lage nachdenken sollen. Die Mutter des Barons befindet sich in ihren Gemächern unter Stubenarrest. Allerich von Falkenwinds Aufenthaltsort ist unbekannt. Er scheint sich bei der Eroberung nicht auf der Burg befunden zu haben.

Tatsächlich konnte er durch einen vor wenigen Jahren gebauten Fluchttunnel entkommen und sucht derzeit nach den Helden.

Die Einwohner des Dorfes Falkenwind haben sich mit der neuen Situation zunächst abgefunden - was blieb ihnen auch anderes übrig? Sie sind derzeit damit beschäftigt, Bäume zu fällen, um das Heer Orloffs zu vergrößern.

Dieses ist inzwischen durch die Aktionen der Helden und die Eroberung der Burg auf gut 30 Holzkrieger zusammengeschrumpft. Orloff weiß noch nicht, dass sein Nachschub an Pulver unterbrochen wurde, da bei Xiburitzi's letzter Anwesenheit im Lager die Auswirkungen des unterbrochenen Baches noch nicht zu sehen waren.

Der nächste Trupp zum Lager im Wald wird aus 10 Holzkriegern und Xiburitzi bestehen. Er soll mehrere Dorfbewohner zum Krauthacken bringen und den Schreiner Gertel mit seinen Lehrlingen abholen soll.

Diese Informationen bis auf den Aufenthaltsort des Barons lassen sich durch einigermaßen geschicktes Kundschaften und Spionage im Dorf herausfinden.

Es wäre eine gute Idee, die Truppe mit Xiburitzi auszuschalten. Eine Stelle für einen Hinterhalt zwischen Dorf und Lager lässt sich ohne Schwierigkeiten finden (eventuell *Kriegskunst-Probe*) und mit den befreiten Arbeitern und den umgewandelten Holzkriegern verfügt man auch über eine geeignete Streitmacht.

Denken sich die Helden nicht explizit etwas für die Ergreifung des Holzkobolds aus, dann entkommt er während des Überfalls und alarmiert Orloff.

In die Burg - aber wie?

Erkundigen sich die Helden nach Wegen in die Burg, zucken



die Dörfler nur unwissend mit den Schultern. Einzig Gertel kann den Helden weiterhelfen, da er maßgeblich am Bau des neuen Fluchttunnels beteiligt war. Das verrät er jedoch nur, wenn die Helden sich bisher wie solche verhalten haben. Der Eingang befindet sich hinter einem Dornengestrüpp am Fuße des Burghügels und ist durch ein Gittertor gesichert (*Schlösserknacken*+5). Der Tunnel führt direkt bis in die privaten Gemächer des Barons, die inzwischen von Orloff, Xiburitzi und General von Eich (als Wache) genutzt werden. In der Dunkelheit über die Mauern zu klettern ist schwierig, aber nicht unmöglich. Ein Seil mit Wurfhaken und eine *Klettern-Probe*+5 sorgen dafür, dass man die Zinnen erreicht. Hier muss man dann vorsichtig sein, da immer zwei Holzkrieger auf den Wehrgängen patrouillieren. Sollten die Helden diesen Weg in Orloffs Gemächer wählen, dann gestalten Sie ihnen eine spannende Nacht-und-Nebel-Operation, um sich an den Holzkriegern vorbei zu schleichen oder um sie nach und nach zu überwältigen. Auch ein rasanter Sturm auf die Burg wäre denkbar, dafür müssten die Helden aber das Tor öffnen, das von 5 Holzkriegern zugleich bewacht wird. Die einfachste Methode wäre es, den Anführer der Holzarmee, General von Eich, zu überwältigen und umzuschneiden. Danach gehorcht er nicht mehr den Befehlen Orloffs, hat aber immer noch die Befehlsgewalt über seine Holzköpfe und kann sie so einfach zum Umgestalten antreten lassen. Benutzen Sie Allerich von Falkenwind als Joker. Sollten Ihre Spieler sich auf keinen Plan einigen können oder überhaupt keine Ideen zur Rückeroberung der Burg haben, dann taucht der Baron auf und plant mit den Helden gemeinsam. Er kann sie natürlich auch auf den Fluchttunnel aufmerksam machen. Machen Sie es Ihren Helden nicht zu einfach, aber auch nicht zu schwer, die Holzarmee zu besiegen. Irgendwann sollte es heißen: "Die Burg ist frei!", doch einer fehlt... Orloff.

Wo ist der König von Aventurien?

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr steht auf dem Hof von Burg Falkenwind, sämtliche Gemächer sind durchsucht, doch von Orloff, dem selbsternannten König Aventuriens, fehlt jede Spur. Ist der verwirrte Schreiner entkommen?

In diesem Moment hört ihr einen Ausruf: "Seht nur, dort oben!" Köpfe recken sich, der ausgestreckten Hand folgend, zum Himmel empor, wo sich die Silhouette des großen Turms in euer Blickfeld schiebt. Ganz oben auf dem flachen Dach könnt ihr ein euch schon bekanntes Gleißer und Funkeln sehen. Hat dieser Spuk denn nie ein Ende?

Falls er durch Xiburitzi gewarnt wurde, hat sich Orloff sofort daran gemacht, seine Flucht zu planen, denn dass er hier nur noch verlieren kann, ist ihm schnell klar geworden. Den ganzen Tag und die halbe Nacht hat er an seiner letzten Schöpfung gewerkelt: einem großen Holzadler, den er auf der Spitze des Turmes gebaut hat. Mit dem letzten Pulver beginnt er nun, diese Kreatur zum Leben zu erwecken als im Osten bereits der neue Morgen graut.

Sollte der Kobold gefangen worden sein, hat Orloff den Adler

zu Repräsentationszwecken gebaut - man muss sich seinen Untertanen ja entsprechend zeigen.

Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie es ihren Helden gönnen, Orloff gefangen zu nehmen. Dazu müssen sie schnellstmöglich auf den Turm hetzen, um ihn im letzten Moment von dem abhebenden Adler zu reißen, oder gerade noch auf den Vogel aufzuspringen, so dass ein spannender Ringkampf in schwindelerregender Höhe folgt.

Lassen Sie Orloff entkommen, was für die Spieler frustrierend sein könnte, wird der große Holzadler Richtung Nordwesten davon fliegen. An seinen Klauen baumelt das elende Koboldgeschöpf Xiburitzi (sofern es nicht gefangen wurde), das im letzten Moment aus einer dunklen Ecke geschossen kam und sich an die Krallen geklammert hat. Sein hämisches Lachen ist noch lange zu hören.

Epilog

Die umgearbeiteten Holzkrieger werden nun auf jeden Fall darauf dringen, in den Reichsforst zu ziehen, denn dort, so spüren sie, liegt ihre wahre Bestimmung. Im Reichsforst werden sie sich sehr schnell zu echten Waldschraten verwandeln und tief in den Wald hinein marschieren. Für Aventurien ändert sich dadurch nicht viel, außer dass man vielleicht einmal einem fröhlich grinsenden Waldschrat über den Weg läuft.

Wurde Orloff gefangen genommen, so wird sich der Baron bei dessen Verurteilung anhören, was die Helden zum Fall zu sagen haben. Am Besten wäre er wohl in einem Kloster der Noioniten aufgehoben. Ist der Schreiner entkommen, so wird er zwar weiter darüber brüten, wie er Aventurien erobern kann, aber ohne einen solchen glücklichen Zufall wie die Humusquelle ist er nur ein verbitterter und verschrobener Schreiner mit einem lebenden Holzkobold.

Die Helden erhalten auf jeden Fall die versprochene Belohnung, sowohl von den Dorfbewohnern als auch dem Baron, und Allerich setzt auch gern das versprochene Empfehlungsschreiben auf, welches bei einigen anderen Adligen der Region die Türen öffnen kann. Zum Beispiel bei der Gräfin Allechandriel von Waldstein, die sich sehr für einen Bericht der Ereignisse interessieren dürfte. Außerdem legt der Baron für jeden Helden eine Belohnung von 30 Dukaten und einer persönlichen Kleinigkeit (entscheiden sie selbst, was passend wäre) drauf - immerhin haben sie ihm seine Baronie, wenn nicht sogar das ganze Reich gerettet.

Der Lohn der Mühen

Zum Schluss erscheint noch ein Holzkrieger, der den Helden einen dicken Sack mit je **350 AP** überreicht. Spezielle Erfahrungen gibt es auf *Wildnisleben*, *Holzbearbeitung*, *Pflanzenkunde*, *Magiekunde* und *Kriegskunst*.

Ansonsten verteilen Sie selbst noch SE's auf Talente und Zauber, von denen Sie denken, dass die Helden sie sich verdient haben. Außerdem erhält jeder Held, der vom Humusquell getrunken hat, einen permanenten LeP. - Für nicht so gnädige Meister eine Spezielle Erfahrung auf die Lebensenergie.

Anhang

A. Dramatis Personae

Orloff I., König von Aventurien

Orloff ist ein verbitterter und leicht jähzorniger Mann, der dennoch - in seinen Augen - nur die besten Absichten hat. Als er 9 Jahre alt war, kehrte sein Vater von Kaiser Hals Maraskanfeldzug nicht zurück. Die Mutter, eine trotz 3 Kindern noch immer schöne Frau, konnte die Familie nicht mehr ernähren, und Verwandte, zu denen sie hätte gehen können, besaß sie nicht. Also



ergriff sie die einzige Möglichkeit, die ihr zu bleiben schien und verkaufte ihren Körper an reiche Bauern und Handelsleute. Jedes Mal, wenn sie zu einem Kunden ging, ließ sie ihre Kinder in ihrem kleinen Häuschen zurück, wo Orloff, der Älteste, auf seine Geschwister Acht geben sollte. Doch eines Abends beschloss der Junge herauszufinden, wohin seine Mutter so spät abends noch ging, und folgte ihr. Seine Geschwister sperrte er zuhause ein, so dass sie nicht weglaufen konnten. Als er sah, was seine Mutter tat, holte er die ortsansässige Traviageweihete in dem Glauben, sie würde dem Treiben seiner Mutter ein Ende bereiten. Das tat sie auch, jedoch auf eine Art und Weise, die sich Orloff nicht vorgestellt hatte. Wegen unsittlichen Lebenswandels wurden der Frau ihre Kinder weggenommen und in verschiedene Pflegefamilien gegeben. Die Mutter selbst sollte als Hure aus der Stadt gejagt werden, doch in ihrer Verzweiflung erhängte sie sich. Orloff wurde einem Schreiner namens Gertel in der Baronie Falkenwind zur Obhut und Lehre überstellt. Jedoch hatte sich die Seele des Jungen verdunkelt. Er gab sich die Schuld am Untergang der Familie und dem Tod der Mutter. Überhaupt fand er viele Schuldige: den Kaiser, dessen unsinniger Krieg seinen Vater getötet hatte, die Traviageweihete, die seine Familie auseinander gerissen hatte und die hartherzigen Menschen im Allgemeinen.

Orloff wurde ein guter Schreiner, doch sein Trübsinn wirkte sich auf alles aus, was er fertigte. Spielzeug, das er herstellte, war generell hässlich anzusehen und hatte böartige Fratzen als Gesichter. Als dann auch noch - eigentlich ganz normale - Unfälle mit seinen Möbeln und Werkzeugen passierten, jagten die Dorfbewohner das "Hexenbalg" davon.

Orloff zog sich in den Reichsforst zurück, wo er als Köhler lebte, seinen Garten bestellte und sich von den Menschen fern hielt, die ihm so übel mitgespielt hatten.

Der ehemalige Schreiner ist über die Jahre immer mehr der fixen Idee verfallen, dass alles besser wäre, wenn er die Geschicke der Menschen leiten würde, und so ergreift er die erste Möglichkeit, die sich ihm bietet, um seine Pläne in die Tat umzusetzen.

Für einen einfachen Mann vom Lande ist Orloff überraschend intelligent und seine Pläne bestechen durch eine gewisse Logik. Dennoch sind sie für weltgewandte Helden als fixe Ideen zu erkennen, denn Orloff fehlt einfach das Wissen über die Welt, um weitreichende Pläne zu erstellen.

Typische Zitate:

"Wenn die Menschen erfahren, was ich ihnen zu bieten habe, werden sie mir von ganz allein folgen!"

"Von welcher Kaiserin Amene spricht ihr? Hat Hal noch einmal geheiratet?"

"SCHWEIGT! Durch eure Taten macht ihr all das Schlimme in der Welt!"

Geb.: 988 BF (7 v.H.)

Aussehen: Orloff ist etwas mehr als 9 Spann (1,85m) groß und bewegt sich mit einem übertrieben aufrechten Gang, fast wirkt es, als hätte er einen Stock verschluckt. Seine Haare sind tiefschwarz, genau wie seine Augenbrauen, die dicht und buschig über seiner krummen Nase zusammengewachsen sind. Er blickt meist streng, Lachen ist ihm fremd. Er trägt die einfache Kleidung eines Schreiners, über die er zu "offiziellen Anlässen" einen alten, geflickten Mantel aus Bärenfell zieht.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Schreiner, einfacher Strategie

Herausragende Eigenschaften: KL 14, FF 16, Jähzorn 7, Einbildungen

Herausragende Talente: Holzbearbeitung 18, Zimmermann 12, Kriegskunst 4

Xiburitzzi, der Holzkobold

Die anderthalb Spann große Holzfigur ist die böartige Karikatur eines Kobolds. Ähnlich wie bei diesen ist Xiburitzzis Gesicht runzlig und von tiefen Schrunden durchzogen, die ihm ein böartiges Aussehen verleihen, wie es nicht einmal der gemeinste Klabauter hätte. Die gelben Knopfaugen stehen eng über der langen spitzen Nase zusammen und unter dem ständig höhnisch lächelnden Mund reckt sich ein langes Kinn dem Himmel entgegen.

Xiburitzzi ist die erste Kreatur, die Orloff belebte, eines seiner missratenen Spielzeuge und seinem Meister treu ergeben. Allerdings leidet der Holzkobold aufgrund seiner geringen Größe an einem nicht unbeträchtlichen Minderwertigkeitskomplex, den er damit ausgleicht, dass er überall herumkriecht und sich bei seinem Herrn durch Spionage und Denunziation unverzichtbar macht.

Setzen Sie Xiburitzzi ruhig dazu ein, die Helden etwas paranoid zu machen: Mal taucht er unvermittelt auf, wenn die Helden gerade etwas aushecken wollen. Dann wieder entpuppt sich das Rascheln im Gebüsch als Maus, doch woher stammt der winzige Fußabdruck? Außerdem wird Orloff sie hin und wieder mit ihren Gesprächen konfrontieren, ohne dass die Helden überhaupt einen Lauscher bemerkt hätten.

Wenn Xiburitzzi spricht, dann mit einem gehässigen Grinsen um den Mund, wobei er sich meist abgefeimt die Hände reibt - er ist die personifizierte Schlechtigkeit, die Sie als Meister ruhig beim Sprechen so darstellen sollten. Vergessen Sie nicht, hin und wieder böse zu kichern.

Wie ein echter Kobold verfügt Xiburitzzi über einige magische Fähigkeiten, die vor allem sein schleicherisches Wesen unterstützen.

Geschnitzt: 1003 BF (10 Hal)

Belebt: Rahja 1027 BF (34 Hal)

Aussehen: Xiburitzi ist eine 18 Finger große Holzpuppe, die einem Kobold nachempfunden wurde. Er hat ein runzliges Gesicht mit einer langen Nase (ohne Nasenlöcher) und ein spitzes Kinn. Seine Augen funkeln oft böseartig und unterstreichen den gehässigen Zug um seinen Mund.

Kurzcharakteristik: erfahrener Intrigant und Spion

Herausragende Eigenschaften: KL 12, GE 16, Magiegespür

Herausragende Talente: Schleichen 12, Sich verstecken 9, Überreden 10

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Odem Arcanum 10, erfahren in einigen Schelmenzaubern

Ingram Weidenhüter, Sohn des Ingrosch, Geode

Der alte, bedächtige Geode wirkt mit dem grün gefärbten Bart und Haar und der borkigen, dunklen Haut selbst schon wie eine uralte Weide. Er erlebte den Niedergang des Mittelreiches unter den Priesterkaisern und den Aufstieg der Magie unter Rohal. Zusammen mit einigen anderen Dienern Sumus, unter ihnen Xenos von den Flammen und Eschin vom Quell, kämpfte er gegen die Borbaradianer. Zwar kehrte er als einer der wenigen aus dem Krieg der Magier zurück, doch das Erlebte ließ ihn der Menschenwelt den Rücken kehren. Seitdem hat sich der Humusgeode ganz dem Schutz des heiligen Haines seines Zirkels (einer sprudelnden Quelle inmitten

eines Weidenwäldchens) und der Heilung kranker Angroschim verschrieben. Stets trifft man ihn in Begleitung seiner Weißen Berghündin Thora, egal, ob er gerade regungslos den Bewegungen der Weidenbäume zusieht oder am Krankenlager eines Hilfsbedürftigen wacht. Seit vielen Jahren ist er in Einklang mit der Seele seines Zwillingbruders, und so verwundert es nicht, dass er immer wieder junge Zwerge in den Weg der Diener Sumus eingewiesen hat.

Geb.: 401 BF (592 v.H.)

Haarfarbe: Dunkelgrün (gefärbt) **Augenfarbe:** dunkelbraun

Kurzcharakteristik: brillanter Humusgeode (Diener Sumus)

Herausragende Eigenschaften: Gabe Prophezeien, MU 16, IN 19, KL 17, CH 16

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Menschenkenntnis 14, Lehren 18, Wildnisleben 15, Pflanzenkunde 17, Tierkunde 17, alle Heilkundentalente 15

Wichtige Zauberfertigkeiten und Rituale: Er ist ein meisterhafter Kenner des Elements Humus: alle geodischen Zauber mit dem Merkmal Humus oder Heilung meisterlich bis vollendet, außerdem eine Reihe von druidischen und hexischen Zaubern in dieser Richtung auf min. 7; er kennt alle geodischen Ringzauber, außerdem die Bindung des Dolches, Ernte des Dolches und den Schutz des Dolches.

B. Die Holzkrieger

Bei den Holzkriegern handelt es sich um 3 Schritt große Männer in Rüstungen. Alles an ihnen ist aus Holz geschnitzt, was aufgrund der Bemalung teilweise täuschend echt aussieht, v. a. die Harnische. Um sie unterscheiden zu können, hat jeder Holzkrieger eine Nummer auf Brust und Rücken stehen, die gleichzeitig auch sein jeweiliger Name ist.

Sie entstehen, wenn Orloff den fertigen, aber leblosen Körper mit dem Pulver bestreut, das aus der seltsamen Brennessel gewonnen wird. Welchen Grund dies hat, ist Orloff nicht klar und es ist ihm schlicht egal - die Hauptsache ist, dass es funktioniert.

Der Charakter eines Holzkriegers wird durch sein Aussehen festgelegt, vor allem die Mimik seines Gesichtes bestimmt, wie er sich später verhalten wird. Da Orloff aufgrund seines eigenen Wesens nur finstere Fratzen fertigen kann, sind auch seine Holzkrieger finstere Gesellen. Außerdem bestimmt das Aussehen der Figur ihre Fähigkeiten: Die hölzernen Krieger sind fähige Kämpfer, denen alles, was mit dem Kriegswesen zu tun hat, im "Blut" zu liegen scheint. Genauso scheinen die Wurzel männer mit ihrer filigranen Bauweise die geborenen Schleicher zu sein. Zum Glück ist Orloff noch nicht auf die Idee gekommen, einen hölzernen Magier zu erschaffen, denn dieser würde, genau wie Xiburitzi als Abbild eines Kobolds, über eine magische Begabung verfügen! Die Holzkrieger sind ihrem Schöpfer, den sie in demjenigen sehen, der ihnen ihr Gesicht gab, treu ergeben. Ändern die Helden das Gesicht eines Holzkriegers, so hat er plötzlich einen neuen Meister.

Es gibt zwei Arten von Holzkriegern: die normalen Soldaten mit Keule und Holzspeer und die Wurzel männer. Den Wurzel männern hat Orloff eine wesentlich filigranere Gestalt gegeben und sie größtenteils aus Wurzelholz geschaffen, so dass sie unglaublich beweglich sind. Außerdem verfügen sie über zwei Paar Arme, die in langen Wurzelhänden enden. Damit können die Wurzel männer alles festhalten, was sie einmal gepackt haben.

Machen Sie den Spielern die äußerlichen Besonderheiten der Holzkrieger deutlich: ein Krieger mit großen Ohren hört

besonders gut, und einer mit einem besonders dümmlichen Gesicht ist auch recht einfältig, wobei alle Holzkrieger nicht sonderlich intelligent sind. Das ist besonders wichtig, weil die Spieler darauf kommen sollen, dass man den Holzkriegern ein völlig anderes Wesen geben kann, wenn man ihre Gesichter ändert. Im Testspiel hat es sich als hilfreich erwiesen, dass die Helden selbst eine kleine Holzfigur mit einem wahren Mondgesicht erschufen, die sich ihnen gegenüber deutlich freundlicher verhielt.

Es gibt zum Zeitpunkt des Abenteuers 50 Holzkrieger, zu denen täglich 2 neue hinzukommen. Dieser Zuwachs wird sich noch vergrößern, wenn Orloff erst die Baronie Falkenwind erobert! Machen Sie den Spielern klar, dass sie nicht die Zeit haben, erst nach Hilfe zu schicken: die Armeen des Mittelreichs sind versprengt oder im Krieg mit Albernia gebunden. Bevor ein größeres Kontingent eintrifft, hat Orloff eine Armee aufgestellt, die wahrscheinlich nicht mehr oder nur unter großen Verlusten zu besiegen ist. Versuchen Sie allerdings zu vermeiden, dass die Lage für Spieler und Helden hoffnungslos wirkt.

Holzkrieger

LE 50 KO 20 KK 22 RS 6 GS 11 MR 10* AU 50 GW 12

Faust: INI 11+W6 AT 14 PA 6 TP W6+6 TP(A)** DK H

Keule: INI 11+W6 AT 14 PA 8 TP 2W6+3

TP(A)** DK N

Manöver: Niederwerfen, Betäubungsschlag, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter

Besondere Kampfgregeln: großer Gegner, Gelände (Wald)

* Doppelte MR gegen Einfluss und Herrschaft.

** Die Holzkrieger sind aufgrund ihrer Natur nicht in der Lage andere Lebewesen zu töten.

Wurzelmann

LE 35 KO 18 KK 20 RS 6 GS 12 MR 10* AU 40 GW 10

Faust: INI 12+W6 AT 14** PA 6 TP W6+4 TP(A)**

DK HN

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (20), Umschlingen (10), großer Gegner, Gelände (Wald)

* Doppelte MR gegen Einfluss und Herrschaft.

** Der Wurzelmann verfügt aufgrund seiner 4 Arme auch nach dem Umschlingen eines Gegners noch über 2 Akt. je KR, umschlingt dann allerdings keinen weiteren Gegner mehr.

*** Die Holzkrieger sind aufgrund ihrer Natur nicht in der Lage andere Lebewesen zu töten.

Zucht und Ordnung, die er seinen Holzköpfen notfalls mit dem Morgenstern einprügelt, was Orloff regelmäßig zu Wutanfällen reizt, wenn er wieder zerschlagene Arme reparieren muss; diese Arbeit könnte er auch einem begabten Helden oder den Schreinerlehrlingen überlassen.

Von Eich verabscheut Xiburitzi, die rechte Hand Orloffs. Er sieht in ihm einen schleimigen Kriecher, dem jeglicher Schneid fehlt - und außerdem beansprucht er eine Stellung, die eigentlich ihm, General von Eich, zustehen sollte. Bei Plänen gegen den Holzkobold könnte sich General von Eich als unerwarteter Verbündeter erweisen - und sei es nur, weil er seine Männer im rechten Augenblick mal wegsehen lässt.

General von Eich

Angeführt wird die Holzarme von General von Eich, einem 4 Schritt großen hölzernen Krieger, der komplett aus dem Stamm einer Steineiche gefertigt wurde. Er ist wesentlich intelligenter als seine Untergebenen und empfängt nur Befehle von seinem Herrn und Meister Orloff. Seine Rüstung ist besonders prächtig geschnitzt, und er schwingt einen riesigen hölzernen Morgenstern - natürlich ebenfalls aus Steineiche.

Vom Wesen her könnte man ihn am ehesten mit einem preußischen General vergleichen: in seinem Trupp herrscht

General von Eich

LE 65 KO 24 KK 26 RS 8 GS 10 MR 12* AU 70 GW 15

Faust: INI 10+W6 AT 16 PA 8 TP W6+6 TP(A)** DK H

Morgenstern: INI 10+W6 AT 16 PA 10 TP 2W6+6 TP(A)**

DK N

Manöver: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Betäubungsschlag, Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildspalter

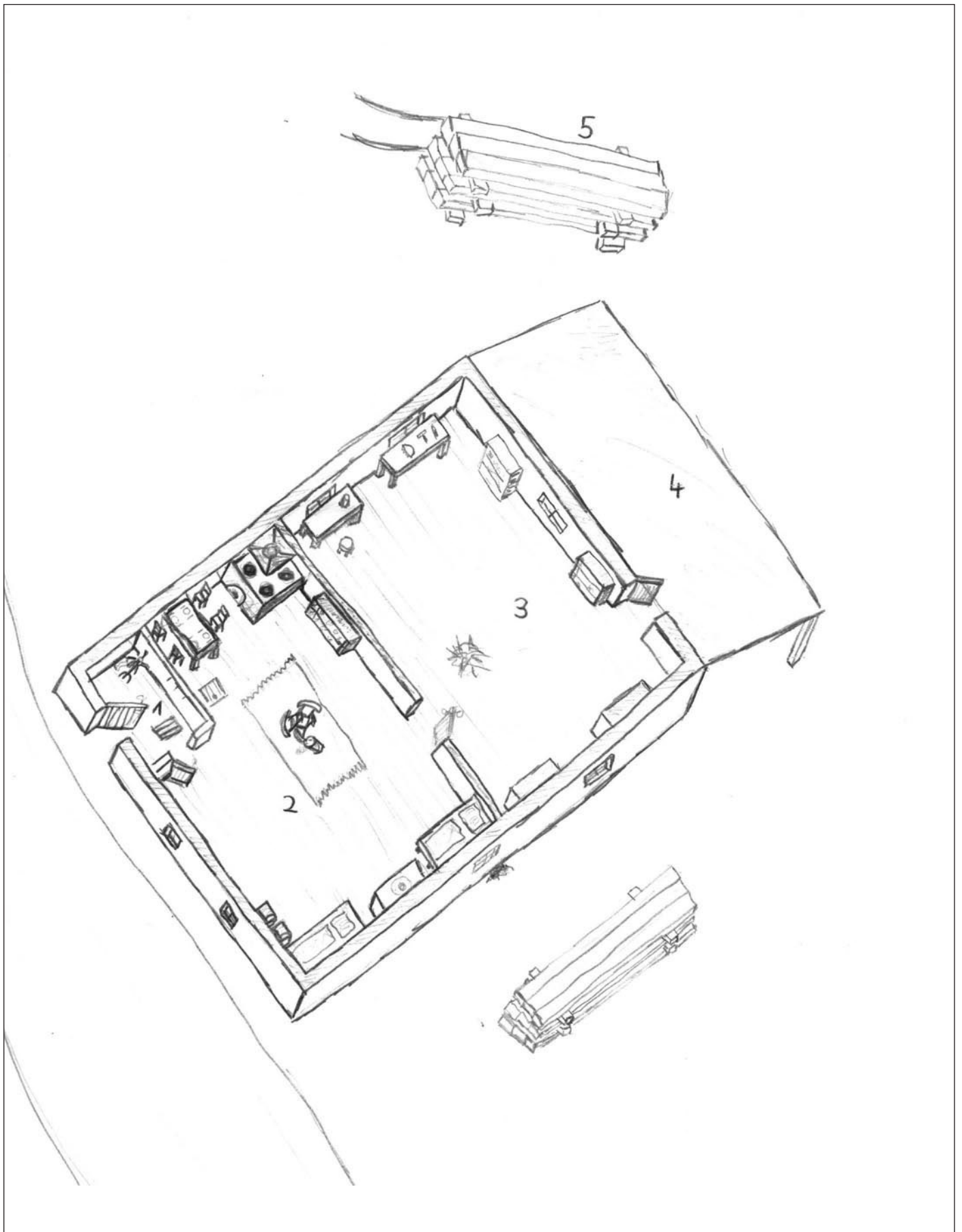
Besondere Kampfregeln: großer Gegner, Gelände (Wald)

* Doppelte MR gegen Einfluss und Herrschaft.

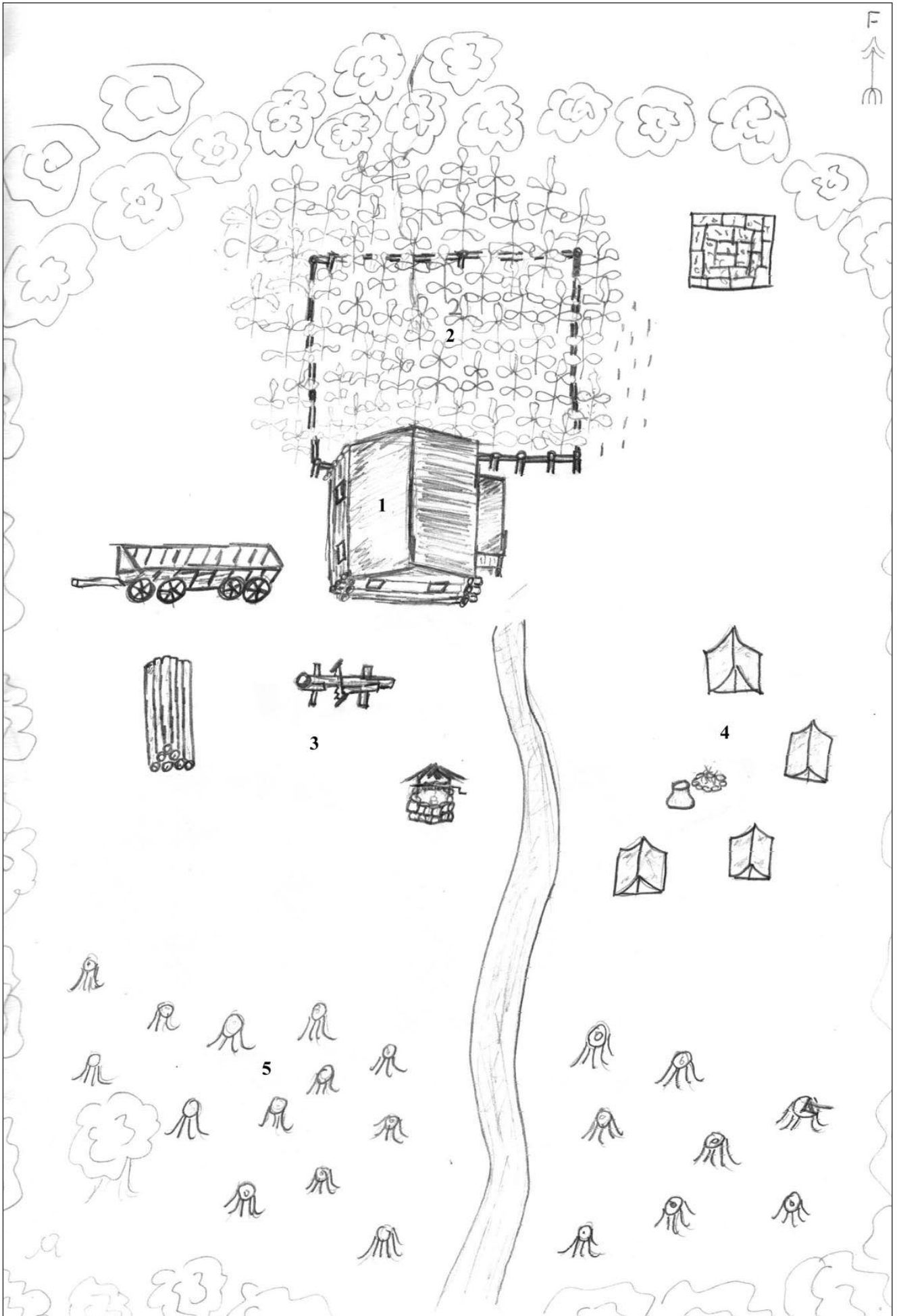
** Die Holzkrieger sind aufgrund ihrer Natur nicht in der Lage andere Lebewesen zu töten.



Das Haus des Schreiners Gertel



Orloffs Heerlager



Dorf und Burg Falkenwind

