

Abenteuer

Ein Erbstück auf Abwegen

von Daniel Golesny

für eine Gruppe von Stufe 1-7

und einen geübten Spielleiter
für 3-4 Sitzungen

<http://www.golesny.de/magistrat>

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung.....	3
Gruppierungen	3
Die Orks.....	3
Die Diebe.....	3
Söldnergilde.....	4
Handelsgilde.....	4
Orte und Gebäude.....	4
Das Dorf Tegaan (siehe Kartenmaterial).....	4
Das Orklager.....	6
Personen.....	6
Vorgeschichte / Ablauf	8
Tag -30	8
Tag -29.....	8
Tag -24.....	9
Tag -23.....	9
Tag -15.....	9
Tag 0.....	9
Tag 1.....	9
Tag 2.....	10
Abend 2.....	11
Weiterer Verlauf.....	11
Nacht 2.....	11
Tag 3.....	11
Nacht 3.....	11
Tag 4.....	12
Nacht 4.....	12
Tag 5.....	12
Nacht 5.....	12
Weitere Ereignisse.....	12
Nachdem die Orks getötet wurden.....	12
Was Michel sagt	13
Treffen der Diebe.....	13
Das Ende.....	14
Artefakt - Das Erbstück der Witwe.....	15
Karten.....	16
Umgebung (Spielerkarte).....	16
Umgebung (Meisterkarte).....	17
Tegaan.....	18

Kurzbeschreibung

Die Helden kommen in das große Dorf Tegaan an einer Handelsstraße. Es geht den Händlern prächtig und sie bauen sich prächtige Villen (klein im Vergleich zu den großen Städten, hier jedoch sehr prächtig). Eine Dorfbewohnerin sucht Hilfe, denn bei einem Überfall ist ein Erbstück gestohlen worden. Ein paar Orks haben sich in der Nähe niedergelassen und ziehen zwangsläufig die Aufmerksamkeit auf sich.

Doch nach getaner Arbeit (allerdings ohne den Fund des gesuchten Erbstückes) kommt ein Magier ins Dorf und wendet sich an die Abenteurer. Er spürt das Erbstück im Dorf, da es ein mächtiger Fluch auf diesem liegt, solange es nicht bei den Besitzen ist.

Auf der Suche im Dorf decken die Helden (vielleicht) eine riesige Verschwörung einiger Händler mit der Diebesgilde und der Söldnergilde des Dorfs auf, um die durchziehenden Händler zu schröpfen.

Gruppierungen

Die Orks

Die Orks sind eine kleine Gruppe überlebender eines Dorfstreits und sind seit einigen Tagen auf der Suche nach einer Bleibe. Mit der Höhle in den Bergen denken sie eine optimale Stelle gefunden zu haben, um sich die nächsten Jahre zu verstecken und verteidigen zu können. Mehr siehe Orte Das Orklager.

Ork-Werte:

Beschreibung siehe KHB Seite 267 größere Ork)

Diese Orks haben tagsüber nur leicht Abzüge auf Beobachtung, beim Kämpfen jedoch nicht. Stufe 3, GBW 18, TP 60, RK 14(30s), +80 Keule, +60 Kompositbogen, +60 schw. Armbrust, Verhalten: Grausam, Tagsüber +15 Beobachtung, Nachts: +50 Beobachtung, +10 Aufmerksamkeit

Die Frauen haben ähnliche Werte, haben jedoch nur 40 TP und keine Rüstung und keinen Schild, da diese auf der Flucht nur wenig Ausrüstung mitgenommen haben.

Die Diebe

Die Diebe sind keine richtige Gilde, wie in größeren Städten es ist eine lose zusammengewürfelte Gruppe aus Personen des Dorfes und gelegentlich auch einige Helfer aus der Umgebung. Die Mitglieder der Gruppierung haben meistens einen normalen Beruf (1 Korbmacher, 2 Bauern und 1 Stallbursche). Sie lassen ihren Reichtum nicht raushängen, sondern sparen und wollen irgendwann nach ein paar Jahren aussteigen und ein neues reiches Leben anfangen (alle haben bisher 500 Silbermünzen angespart, der Rest ist versoffen worden). Der Anführer der Diebesgilde **Gilius Betab** trifft sich mit dem Wirt und dem 2. Vorsitzenden der Handelsgilde in dem Keller der Taverne „Zum goldenen Henkel“ in einem Geheimraum. (siehe Orte – Zum goldenen Henkel.

Grund-Übereinkunft ist, dass niemand umgebracht oder ernsthaft verletzt wird. Auch sollen die Wagen nicht beschädigt werden, so dass der Schaden möglichst nur auf die Waren beschränkt bleibt. Außerdem sollen die Überfälle nur so oft durchgeführt werden, dass die Zahlungen der Handelszölle die Händler besänftigen und zu keinen Aktionen veranlassen. So haben die Gauner die letzten Jahre prächtig gelebt.

Die Diebe haben noch nichts von den Orks mitbekommen und

Dieb: Stufe 7, GBW 20, TP 80, +80 Wurfpeil, +60 Dolch, +80 Schlösser
öffnen/Klettern/Schwimmen/Schleichen, +26 Aufmerksamkeit, +70 Beobachtung, +95(16)
Hinterhalt

Die Diebe benutzen Pfeile, um Schlafgift (Stufe 10, 1h sofortiger Schlaf oder wenn Resistenz gegen Gift geschafft dann 2W10 Runden -30 auf alle Handlungen) zu injizieren.

Söldnergilde

Die Söldnergilde hat sich ein Jahr nach Beginn der Gaunerein auf Forderung von Julius Zevor gebildet. Die Gilde besteht aus 8 Kämpfern, die zwar einiges an Erfahrung haben, aber schon lange nicht mehr so trainiert sind wie zu ihren Glanzzeiten. Im Allgemeinen sitzen sie in der Taverne oder veranstalten am ersten Samstag im Monat ein paar gestellte Arena-Kämpfe. Es gibt keinen Anführer, aber sie beraten sich oft mit Julius Zevor, der dafür auch einen Obulus erhält.

Söldner: Stufe 5, GBW 17, RK 18(30s), TP 120, +90 Streitaxt, +80 Langbogen, +45
Klettern/Schwimmern, +13 Aufmerksamkeit, +45 Beobachtung, +65 Schleichen/Verstecken

Handelsgilde

Die Handelsgilde hat sich aufgrund der unregelmäßigen Überfälle eine Art Versicherung ersonnen. Die Händler zahlen pro Warenladung durch das Dorf eine Art Zoll, die aber angespart wird. Jeder Händler, die durch Tegaan kommt muss 1% Zoll seines Warenwertes zahlen, egal ob er zur Gilde gehört oder nicht. Dazu gehören aber nur echte Händler. Mitglieder der Gilde bekommen bei einem Überfall ihren Schaden zu 80% ersetzt, Nicht-Mitglieder bekommen 60% ersetzt, wenn sie auf der Straße nach oder von Tegaan überfallen wurden. Das geschieht aber nicht zu häufig. Die Gilde spricht aber offiziell immer nur von 60% Schadensersatz. Der 80% Wert ist nur inoffiziell innerhalb der Gilde bekannt. Die Versicherung wurde vor 8 Jahren eingeführt und seitdem ist die Handelsstraße sehr beliebt geworden.

Orte und Gebäude

Das Dorf Tegaan (siehe Kartenmaterial)

Das Dorf ist ein günstig gelegenes Dorf hat 680 Einwohner. Es hat sichtbar viele Baustellen außerhalb eines (unfertigen) Palisadenzaunes, was darauf schließen lässt das sich in den letzten Jahren viele Menschen hier niedergelassen haben. Insgesamt scheint hier niemand Hunger leiden zu müssen. Die Handelsstraße bietet jedem eine Gelegenheit seine Ware verkaufen kann. Reich sind allerdings nur ganz wenige.

Seit Einführung der Versicherung kommen immer mehr Handwerker und Bauern nach Tegaan, weil sie sich dort gute Absatzmöglichkeiten erhoffen (und auch bekommen). Aufgrund des starken Wachstums des Dorfes hat man aufgehört die Palisade weiter zu bauen und plant derzeit die Stadt zu erweitern. Außerhalb der Palisade und auf der anderen Seite des kleinen Flusses sind auch noch viele weitere Gebäude, die nicht auf der Karte eingezeichnet sind. Es wird überall gearbeitet, ausgebaut und vergrößert.

1 Gaststube „Zum goldenen Henkel“: Die Taverne ist im unteren Stockwerk und hat eine kleine Bühne auf der durchziehende Barden gelegentlich ein Lied zum Besten geben. Die Stimmung ist im allgemeinen gut und es finden sich sehr oft Mitglieder der Söldnergilde oder durchreisende Händler bzw. deren Helfer im goldenen Henkel.

Die Dorfbevölkerung ist auch vorzufinden, aber diese bleiben nicht so besonders lang, da man im

Dorf als Säufer bezeichnet wird, wenn man zu oft und zu lang im goldenen Henkel angetroffen wird. Außerdem trinken sie nur verdünnten Wein oder Dünnbier.

Im ersten Stockwerk des goldenen Henkels sind zwei enge 6 Bettzimmer zu finden, zwei komfortable und verschließbare 2-Bett-Zimmer (3KM pro Nacht) im zweiten Stockwerk ist noch ein Dachboden für die ganz einfachen Übernachtungen. Im Keller befinden sich sehr viele Wein-/Bier und Metfässer und Vorräte für die reichlichen Festmahle, die man sich hier bestellen kann. Es gibt auch einige Spezialitäten aus entfernten Ländern. Momentan gibt es als Spezialität Datteln, getrocknete Trauben, Zwiebeln und Hackfleisch in geöltem Reis und dieser ist mit Mandelsplitter überstreut (3 KM). Das schmeckt sehr süsslich und gänzlich ungewohnt. Außerdem ist es sündhaft teuer. Alle Preise sind um 25-50% teurer als normal.

2 Villa des Julius Zevor: das wohl prächtigste Haus, oder eher Villa, im Dorf

3 Laden und Wohnhaus des Ortsvorstehers Ian Läutmesta: allerlei Ausrüstung und Tand

4 Markthalle: Jeden Morgen bis Mittag sind hier etliche ansässige und fremde Händler zu finden. Hier kann man alles zum normalen Preis kaufen, was nicht besonders ist.

5 Kontor und Wohnhaus von Haros: ein kleines Vordach schützt die unzähligen Kisten auf den Wagen vor Regen. Das Haus ist sehr reich geschmückt.

6 Korbmacher-Viertel: In diesem Hinterhof arbeiten die Korbflechter. Sie holen sich aus dem nahe gelegenen Uferbereich ihr Grundmaterial und sind daher oft auch am Ufer anzufinden. Die Häuser sind eher einfach und ärmlich im krassen Gegensatz zu den reichgeschmückten Kontoren.

7 Die Handelsgilde: Das Haus der Handelsgilde gleicht einem Kontor, was dieses Gebäude bis vor einigen Jahren auch war. Es wurde jedoch zu einem Haus des Handels umgebaut und so können Händler in bis vier ausgebauten Zimmern gemütlich sitzen und ihren Geschäften nachgehen. Hinter dem Gebäude stehen drei Lagerhallen, in denen Waren und Wagen von Händlern ohne ausreichend Platz stehen.

8 Der Tempel: Der Gott des Handels und des Handwerks wird hier angebetet. In dem runden Gebäude sind jedoch für eine Vielzahl von Göttern (auch fremdländische) kleine Altäre eingerichtet, so dass Fremde hier ebenfalls beten können. Der Hauptschrein steht auf der gegenüberliegenden Seite des runden Gebäudes (10 m Durchmesser), wenn man durch die Tür hineinkommt. Die vielen Schreine der anderen Gottheiten sind unregelmäßig und teilweise auch übereinander an der gesamten restlichen Wand angebracht. Der Tempel hat immer geöffnet und es sind auch fast immer Händler anwesend. Es ist hier nichts Wertvolles zu holen ...

9 Villa und Kontor von Prigulla bin Rashet: Die Villa hat einen Zwiebelturm und ist sehr orientalisch eingerichtet. An der Hauptstraße gibt es ein großes Tor, in das die Wagen einfahren können und hinten wieder heraus.

10 Söldnergilde: Das Gebäude der Söldnergilde ist das ehemalige Milizgebäude. Es ist heruntergekommen und nicht gut gepflegt. Hinter dem Gebäude steht in die Stadt-Palisade integrierte Arena, in der regelmäßig Kämpfe stattfinden. Die nächsten Kämpfe sind in 10 Tagen.

11 Kaserne: Die Kaserne ist von 10 Soldaten besetzt, die in 4er Schichten jeweils das Westtor und das Osttor bewachen und die Zölle für die Handelsgilde einnehmen. Einmal täglich bringt einer die Einnahmen zur Handelsgilde. Die Soldaten können von den Abenteurern als Hilfe bzw. Unterstützung angeworben werden.

Soldat: Stufe 4, GBW 18, RK 13(25s), TP 80, +75 Langschwert, +60 Langbogen, +60 Klettern/Schwimmen, +11 Aufmerksamkeit, +35 Beobachtung, +50 Schleichen/Verstecken

12 Hospital und Priester Timerias Haus: Ein Doppelhaus das hier am Marktplatz dadurch heraussticht, weil es so einfach ist. In der einen Hälfte ist ein etwa 4x4m Raum in dem die Kranken liegen können, in der anderen Kammer wohnt der Priester. Er hat keine Küche, weil er von den Handwerkern mit versorgt wird.

Westtorstraße: Die Straße führt vom Marktplatz zum Westtor. Viele kleine und mittelgroße Läden sind an ihr zu finden. Neben den üblichen Handwerkersläden findet sich sogar ein Kräuter- und Alchemistenladen, in dem zu leicht überteuerten (+20%) Preisen Dinge erstanden werden können, die sonst nur in kleineren Städten zu finden sind.

Das Orklager

Im Orklager befinden sich 4 Ork-Krieger, 3 Ork-Frauen und 2 wehrlose Orkkinder. Das Lager ist in einer Höhle eingerichtet, die etwa für 20 Orks reichen kann. Das Orklager befindet sich auf der Umgebungskarte direkt im Wald an der Kurve der Handelsstraße. (siehe Meisterkarte)

Die Höhle hat einen schmalen Eingang von etwa 2 m Breite und läuft spitz zu bis in 4 m Höhe. Der Eingang ist nicht gut versteckt, würde aber auch nicht direkt bemerkt werden. Die Höhle weitet sich schnell aus bis auf 20 m und 30 m Länge. Es brennt ein einzelnes Feuer ganz hinten in der Höhle, neben dem ein gebratener (teilweise angefressener) Ochse liegt.

Vorne am Eingang lagern einige schwere Balken und Kisten. Ansonsten sieht man weiter hinten eine Art Lagerplatz aus frischen Zweigen und Blättern. Schon am Eingang bemerkt man den leckeren Geruch des gebratenen Ochsens gemischt mit dem Geruch der Blätter und eine leichte Note von Kot und Urin. In einer Ecke der Höhle liegt ein bewusstloser Mensch.

Da die Orks erst seit zwei Tagen hier in der Höhle sind, ist diese noch sehr sauber. Die meiste Zeit sitzen die Frauen und Kinder am Feuer oder sammeln nachts draußen in der Nähe essbare Früchte. Aufgrund des leckeren Ochsens sind die Krieger nicht auf Jagd. Die Krieger sind nachts immer in der Nähe der Höhle und bauen einen Wachposten und einen Schutzwall vor den Höhleneingang aus den schweren Balken. Sie möchten den Höhleneingang durch den künstlichen Wall verstecken und tarnen. Damit werden sie in der Nacht 5 als zu Beginn von Tag 6 fertig sein. Zwei von Ihnen bauen weiter oben am Berg einen simplen Beobachtungsposten, der aus einem Balken und quer darüber gelegten Brettern (von Haros Wagen) besteht. Die Bretter sind mit Erde und Gras bedeckt, so dass der Posten nur sehr schwer zu erkennen ist. Der Posten ist in der Nacht 3 fertiggestellt und bietet Platz für bis zu drei Orks. Ab der Nacht 6 halten sie immer zu zweit Wache und zwei gehen jagen, da der Ochse aufgegessen ist.

Michel ist in einer Ecke der Höhle festgebunden und ist nicht bei Bewusstsein aber lebt. Wenn die Höhle gefunden wird ohne großen Lärm zu machen, so können die Abenteurer Michel lebend befreien. Im Notfall werden die Orkfrauen Michel als Geisel benutzen und ihn auch töten. Wenn die Frauen mitbekommen, dass die männlichen Orks tot sind, werden diese Michel in jedem Fall töten und versuchen zu fliehen.

Personen

Witwe Elisabeth aus Leet: Gestorben am Tag -30 von einem Huftritt eines Pferdes in Leet auf dem Markt. Mutter von Helmut und Irenia. Sie trug bis dahin das Amulett (siehe Artefakte).

Korbflechter Helmut aus Leet: Ein Korbflechter, der nun mit seiner Frau Elisabeth und den drei Kindern Helmut, Jakob, Fritz alleine in dem Haus wohnt.

Korbflechterin Irenia aus Tegaan: Sie lebt mit ihrem Mann Josef und zwei Kindern Josef und Helmut im Korbflechtersviertel

Kaufmannsgeselle Michel: Angestellter von Haros. Mitwissender der Verschwörung

Holzfäller Tim Wudaka: Lebt vor dem Dorf in der Nähe des Westtores. Hat Michel nach dem Ork-Überfall gefunden. Hat das Holz geliefert, dass die Orks gestohlen haben.

Werkzeugmacher Toliman Zanga: Hat die Zimmermanns-Werkzeuge geliefert, die die Orks gestohlen haben.

Wirt Armit: Der Zwerg Armit ist einer der drei Köpfe der Diebsbande und geht regelmäßig (alle 2-4 Tage) zu dem Treffen in seinem Keller. Der Eingang ist jedoch nicht im Untergeschoss des Wirtshauses, sondern im Hof des Wirtshauses (siehe Orte). Er ist dafür zuständig, dass er fremde Händler aushorcht und dann an den „Außendienst“-Dieb Gilius Betab weitermeldet.

Falls Armit mitbekommt, dass die Abenteurer nach etwas anderem als den Orks suchen, wird er beim nächsten Treffen sofort dafür plädieren, dass die Überfälle ausgesetzt werden. Er will sein Gasthaus auf keinen Fall aufgeben und würde auch auf eigene Faust die Helden aus dem Weg räumen. (nur in der größten Not)

Er erzählt gerne von den Erfolgen in der Arena und hofft, dass die Besucher beim nächsten Kampf auf ihn wetten.

Spielwerte: Stufe 10, RK16(30s) (falls vorbereitet, ansonsten RK6(0)), TP 160, +140 Streitaxt, +120 schwere Armbrust, +70 Schlösser/Fallen, +80 Baukunde, +50 Klettern/Schwimmen, +17 Aufmerksamkeit, +60 Beobachten, Hinterhalt 45(7), +65 Schleichen/Verstecken

Wirtin Miri: Die Zwergin Miri ist die Frau des Wirtes und hat keine Ahnung von den Machenschaften. Sie bestätigt auf Nachfrage, dass ihr Mann Armit regelmäßig mal an die frische Luft geht und ein wenig Kraft tankt.

Ortsvorsteher Ian Läutmesta: Der Ortsvorsteher ist ein schlanker und zurückhaltener Mann, der sich nur schwer durchsetzen kann. So hat er auch zugestimmt, dass die 1% Zoll an die Handelsgilde und nicht an den Dorfrat gezahlt werden. Er profitiert jedoch auch davon, da viele Händler hier durchreisen, da sie die Entschädigung bekommen. Er ist gleichzeitig auch noch Kaufmann und hat einen kleinen Laden in der Hauptstraße.

Priester Timerias: Der Priester (Kleriker Stufe 9) des Dorfes ist der Ansprechpartner für alle Leiden und Gebrechen der Dorfbevölkerung. Er hält im Tempel auf dem Marktplatz jeden Morgen einen Gottesdienst. Er ist sehr besorgt, wenn jemand mit Verletzungen zu ihm kommt und erwartet nur eine kleine Spende.

Händler Rusafin: Ein Händler auf der Durchreise, der überfallen wurde, während die Orks getötet wurden.

Magier Odisius Auerhahn: Der Magier (Magier Stufe 15) hat ein Gespür für aktive Flüche oder schwarz-magische Gegenstände. In seiner ersten Nacht erspürt er die Quelle des Fluches im Dorf. Näher kann er ihn nicht lokalisieren. Er wurde vom Wanderheiler Ulibert geschickt, da dieser ein ungutes Gefühl bei dem Amulett hatte.

Diebesanführer Gilius Betab: Gilius ist ein wettergegerbter, sehr erfahrener Mann der die 50 schon überschritten hat. Er ist im Dorf nicht sonderlich bekannt und wenn nur als der Waldläufer, der hin und wieder mal ins Dorf kommt, um ein Bier zu trinken. Im Dorf weiss niemand, wo Gilius wohnt, sie vermuten, dass er in einem Zelt irgendwo im Wald schläft. Er ist ein sehr fähiger Anführer, der 4 Schurken draußen in der Wildnis anführt, um die Überfälle durchzuführen. Er übergibt die wertvollen Dinge an Julius Zevor, da dieser sehr viele weite Karawanen hat und das Diebesgut dort einfach verkaufen kann. Die fünf Schurken übernachten niemals länger als drei Nächte an einer Stelle und ziehen dann schon wieder weiter, daher ist es blanker Leichtsinn sie im Wald aufzuspüren (wenn sie überhaupt da sind). Alleine kann man Gilius jedoch zwischen den

Überfällen bis in die Hügel nördlich des Waldes mit einem absurden Spuren verfolgen Manöver verfolgen und aufspüren.

Spielwerte: Stufe 15 (Kundschafter), RK 13(30s), TP 140, MP 27, +110 Langschwert, +110 Wurfpeil, +80 Schlösser öffnen/Fallen, +115 Klettern/Schleichen, +35 Aufmerksamkeit, +80 Beobachten, 107(22) Hinterhalt, +116 Schleichen/verstecken, 4 Ränge in Wege der Reisens

Julius Zevor (2. Vorsitzender der Handelsgilde): Julius Zevor ist 45 Jahre alt, gut gekleidet und stets gepflegt. Er ist 2. Vorsitzende der Handelsgilde und zudem noch Mitglied der Diebesgruppe im Dorf. Er hat ein Konstrukt aus Gruppierungen geschaffen, um sich auf Kosten der Händler zu bereichern. Sein Haus ist das prächtigste Haus im Dorf und steht direkt am Marktplatz. Er hat die Diebesgruppe vor 10 Jahren initiiert und ein paar Veteranen angeheuert eine Söldnergruppe zu bilden. Dann hat er durchgesetzt, dass 1% Zoll bezahlt wird und als Versicherung eingesetzt wird.

Falls er mitbekommt, dass die Abenteurer nicht die Orks verdächtigen, sondern jemand anderen, wird er beim nächsten Treffen sofort die Überfälle einstellen lassen. Er ist sehr vorsichtig und will niemanden verletzen. Würde aber auch eher aufhören mit den Aktionen als zu riskieren, dass er auffliegt. Eher würde er seine Reichtümer nehmen und fliehen. Julius handelt in sehr ferne Länder und ist dabei sehr erfolgreich.

Spielwerte: Händler (Stufe 8), RK 1(20), TP 60, +50 Dolch, +60 Handarmbrust, eher defensiv und würde nicht aktiv kämpfen, sich ergeben bzw. weglaufen und fliehen

Prigulla bin Rashet (1. Vorsitzender der Handelsgilde): Der orientalisch gekleidete Mann trägt auch noch 20 Jahren in diesem Dorf immer die Kleidung aus der Heimat. Er spricht akzentfrei und ist ein angesehener Mann. Er ahnt nichts von der Verschwörung und führt den Reichtum des Dorfes allein auf die „Versicherung“ zurück.

Vorgeschichte / Ablauf

Erklärung: Tag 0 ist der Tag, an dem die Abenteurer das Geschehen betreten. Negative Tage sind davor passiert, positive Tage passieren danach, abhängig von den Aktionen der Helden.

Tag -30

Die 52-jährige Witwe Elisbeth lebt in dem Dorf Leet fünf Tagesreisen vom kleinen Dorf Tegaan entfernt. Ihr geht es prächtig und sie lebt von der Korbflechterei. Doch an diesem Tag scheut ein Pferd auf dem Markt und sie bekommt einen Huf an den Kopf. Der anwesenden Wanderheiler Ulibert kann auch nichts mehr für sie machen. Ihre letzten Worte sind noch: „Gebt dieses Amulett meiner Tochter Irenia in Tegaan. Mein Haus und der Rest gehört meinem darin lebenden Sohn Helmut.“.

Tag -29

Der Wanderheiler Ulibert gibt dem Kaufmannsgesellen Michel das Amulett mit, damit er das Amulett nach Tegaan mitnimmt, denn das ist sein Ziel. Der Wanderheiler zieht an diesem Tag in die andere Richtung weiter, doch er hatte kein gutes Gefühl bei dem Amulett und will zu einem Freund gehen, der sich damit auskennt. Michel transportiert kostbaren Wein und gutes Met und nimmt das Stück gerne zu sich und quittiert die Annahme mit einer sehr genauen Beschreibung des Gegenstandes. Am nächsten Tag bricht er zeitig nach Tegaan auf. Er hat drei Helfer dabei aber keine Söldner (siehe Söldnergilde).

Tag -24

Eine Tagesreise vor Tegaan bringt er das geheime Zeichen an seinem Wagen an, das signalisiert, dass sich ein Überfall lohnt. So überfällt die Diebesgilde den Kaufmannsgesellen und seine Helfer und knebeln die drei Helfer besonders gut und stecken ihnen einen Sack über den Kopf. Michel übergibt das wertvolle Amulett an die Angreifer und lässt sich locker niederschlagen, wobei er kläglich schreit. Michel erhält seinen Lohn (50 Silberstücke) am nächsten Tag im Dorf. Der Überfall findet auf der Umgebungs-Karte ein Stück bevor der Wald aufhört auf der Straße statt (aus Richtung Leet nach Tegaan hin, siehe Meisterkarte Markierung „24“).

Am Abend kommen die „Überfallenen“ zurück zum Handelsgilden-Kontor und dort trifft sich Michel mit seinem Handelsherrn Haros und berichtet von dem Überfall. Er erstattet in der Gilde sofort Bericht und bekommt seinen Schaden ersetzt (siehe Handelsgilde – Versicherung). Er bedauert den Verlust des Amuletts und lobt Michel, dass er das Amulett so gut beschrieben hat, denn nur dafür bekommt er schon - aufgrund des geschätzten Wertes von 1000 Silberstücken – 800 Silberstücke, von denen er „großzügig“ 600 Silberstücke an Irenia als Schadensersatz überreicht. So erreicht Irenia an diesem Tag auch die Nachricht von Tod ihrer Mutter.

Tag -23

Irenia nimmt den Verlust des Amuletts nicht hin, weil diese Amulett schon seit Generationen von Mutter zu Tochter übergeben wird. Sie beauftragt die Söldnergilde und verspricht die 600 Silberstücke bei Wiederfinden des Amuletts. So gehen Tarok, Ziff und der Zwerg Radin los und suchen die Diebe.

Tag -15

Nach vielen Tagen der Suche haben sie endlich eine Spur, aber werden bei der Verfolgung von 5 Bogenschützen (siehe Diebesgilde) überrascht, die sich im Gebüsch versteckt halten. Die Versteckten fragen die Söldner was passieren würde, wenn sie nun das Amulett finden würden und dabei die Diebe erledigen würden. Die drei freuen sich schon auf die 600 Silberstücke und sind kurz davor die 6 aufzumischen, als ihnen zu verstehen gegeben wird, dass es dann keine Überfälle mehr gäbe und damit würden die Söldner arbeitslos. Die Diebe bieten jedem 50 Silberstücke an, was die drei akzeptabel finden angesichts der düsteren Aussichten, wieder in den Krieg ziehen zu müssen. Die Bewachung der Handelswaren ist einfach und einträglich. Die Spuren der Söldner sind in der Meisterkarte-verzeichnet (Schuhabdruck-Spur) und sind leicht zu finden. Das Versteck der Diebe ist hingegen sehr schwer zu finden, die Spuren sind äußerst schwer zu finden.

Am Abend berichten sie Irenia, dass sie keinen Erfolg hatten.

Tag 0

Irenia wendet sich an die Abenteurer und erklärt, dass die Söldner nicht gefunden hätten und sie das Familienerbstück sehr gerne wieder hätte. Sie bietet auch den Abenteurern die 600 Silberstücke an, wenn sie ihr das Stück wiederbringen.

Tag 1

Die Spieler können erst mal etwas das Dorf und die Umgebung erkunden und vielleicht finden sie ja auch schon die ersten Hinweise zu den Dieben. Ein paar Spuren von den Söldnern im Wald hören irgendwann auf und drehen wieder um (siehe Tag 15). An der Stelle ist (sehr schwer) zu sehen, dass dort im Gebüsch 5 weitere Personen in 20 Meter Entfernung zum Wendepunkt gehockt haben

müssen. Die Diebe selbst findet man im Wald aber nicht, da sie nicht hier sind. Es ist jedoch bei genauer Suche hier und da Übernachtungsstellen im Wald immer relativ nah zum Weg zu finden. (Lagerfeuermarkierung auf Meisterkarte).

Sollten sich die Abenteurer im Dorf umhören, wer bzw. wo die Diebe sein können, so werden sie einige Ansprechpartner in der Taverne „Zum goldenen Henkel“ finden. Dies die einzige Gaststube und Taverne im Dorf ist. Der Wirt Armit, ebenfalls Mitglied der Diebesgilde, hört eigentlich immer alle Abenteurer und Händler aus, ob sich ein Überfall lohnt oder nicht. So auch die Helden, die ggf. nach den Dieben suchen. Armit kann bereichten:

- *Eine Diebesgilde gibt es nicht. Das ist nur ein Gerücht (falsch)*
- *Hier und da sind ein paar Räuber in der Gegend gesehen worden, aber die sind schnell wieder weg, weil die Söldnergilde Patrouillen in die Umgebung schickt (richtig)*
- *Die Söldner sind in der Umgebung sehr gefürchtet und geachtet (falsch, viele sind faule Säufer und die Handwerker wissen das auch)*
- *Die Händler lassen jede wertvolle Karawane von den Söldnern bewachen (falsch)*
- *Die Händler nehmen 1% des Warenwertes als Zoll ein, und entschädigen im Falle eines Überfalls mit 60% des Warenwertes (teilweise richtig, blanker Leichtsinn)*

Die falschen Aussagen können mit einem sehr schweren Lügen (sofern es nicht in Klammern vermerkt ist) erkennen Manöver entlarvt werden. Nachdem er auf eine Lüge angesprochen wird, reagiert der Wirt empört und vermeidet alle weiteren Gespräche. Der Wirt wird in jedem Fall vermeiden, die Wahrheit zu sagen. Lieber sagt er einfach nichts mehr und schickt seine Frau vor.

Tag 2

Wieder ist Kaufmannsgeselle Michel im Auftrag von Händler Haros Richtung Leet unterwegs und hat ein paar schwere Holzbalken und Werkzeug geladen, die Haros von Tim Wudaka und dem Werkzeugmacher Toliman Zanga gekauft hat. Alles in allem nicht besonders viel Wert im Gegensatz zu den Wein und Gewürzladungen. Aufgrund dessen begleiten ihn auch wieder keine Söldner, da diese teurer wären als der Schadensersatz einbringt. Es ist nur ein Helfer für eventuelle Probleme während der Fahrt dabei. Das Holz wird von den Zimmermännern selbst abgeladen werden, die momentan an einem großen Haus zwei Tagesreisen entfernt arbeiten. (Karte: Richtung Leet und hinter dem Wald nach Süden ein kleiner Weg)

Im Wald an einer schlecht einsehbaren Stelle (Karte: Richtung Leet im Wald direkt an dem Hügel) in einer scharfen Kurve surren Orkpfeile aus dem Dickicht und treffen erst den Helfer tödlich, dann wird Michel von zwei Pfeilen schwer verletzt, aber er überlebt den Angriff (Volltreffer rechtes Bein und Streifschuss am Kopf). Die 4 Orks springen aus dem Wald und ziehen den schwer beladenen Wagen samt Ladung ein Stück in den nördlichen Wald und tragen daraufhin die schweren Balken einzeln zu ihrer neuen Unterkunft direkt auf dem Berg an der Kurve im Wald (siehe Meisterkarte), eine Höhle mit guter Aussicht auf die Handelsstraße. Sie müssen die Balken zu viert tragen und brauchen 3 Stunden, bis die gesamte Ladung weggebracht ist, wodurch die Spuren recht deutlich zu sehen sind. Den Zugochsen und Michel nehmen die Orks auch noch als frische Nahrung mit. Im Dorf warten nämlich 2 Frauen und 3 hungrige Orkkinder. Vom Wagen nehmen sie noch die Räder mit und ein paar Latten, den Rest zünden sie an. Danach verwischen sie die Spuren etwas. Die Orks fangen schon tagsüber an den Posten und die Palisade zu bauen.

Die auf der Straße liegende Leiche wird am Abend von dem Holzfäller Tim Wudaka gefunden und zurück ins Dorf getragen. Einige Orkpfeile stecken noch im Körper der Leiche. Orks gab es hier noch nie so nah am Dorf und daher wird noch am späten Abend eine Ortsversammlung

eingeläutet. Die kleine Glocke läutet 10 Minuten lang im langsamen Rhythmus. Alarm wäre ein schnellerer Rhythmus.

SL-Hinweis: Sollten die Spieler nicht am Tag 2 in der Dorfumgebung zu sein, dann passiert dies trotzdem und sobald sie zurück sind, wird ihnen davon berichtet, dass es am Abend eine Dorfversammlung gab. Falls sie zufällig am Tag zwei über die Straße in der Nähe des Hügels im Wald herlaufen, dann riechen und sehen sie den Rauch und finden die Leiche anstatt des Holzfällers. Der kommt ggf. kurze Zeit später dazu und bietet an, die Leiche ins Dorf zu bringen. Er hat nichts gehört und hat den Rauch gerochen.

Abend 2

In der Dorfversammlung berichtet der **Ortsvorsteher Ian Läutmesta** von dem Orküberfall und auf der Versammlung hört auch Haros erst von diesem Überfall. Er unterbricht die Warnhinweise des Ortsvorstehers im Wald vorsichtig zu sein und tritt wutentbrannt vor die Menge und klagt sein Leid:

Ich bin schon wieder überfallen worden. Meine Angestellten sind tot oder verschwunden und der Wagen ist dahin. Bisher waren die Überfälle immer ohne Verletzte aber dies ist ein ganz neue Dimension. Wir müssen die Orks vertreiben und Michel finden. Ich biete 50 Silberstücke auf jeden Kopf und 200 Silberstücke für den der Michel zurückbringt und falls der Ochse noch lebt so biete ich 70 Silbermünzen. Ihr findet mich in meinem Kontor. Damit zieht er traurig und niedergeschlagen Richtung Kontor von dannen.

Weiterer Verlauf

Der weitere Verlauf des Abenteuers ist stark von den Aktionen der Spieler abhängig. Wenn die Spieler nicht eingreifen würden passieren folgende Dinge an den weiteren Tagen.

Nacht 2

Die Orks arbeiten an dem Wachposten und den Palisaden, jeweils in Zweier-Gruppen. Im Wald kann man in der Umgebung des Hügels mit einem mittelschweren Beobachtungswurf das Klopfen hören. Auf dem Berg hört man die Schläge leicht.

Tag 3

Sollten die Abenteurer sich noch nicht bei Haros gemeldet haben, wird er früh morgens zur Söldnergilde gehen und dort um Hilfe bitten. Die Söldner können den Auftrag jedoch nicht annehmen, weil alle von ihnen gerade Karawanen bewachen. Daher wird sich Haros an die Abenteurer wenden und sie bitten die Aufgabe zu erledigen.

Die Orks arbeiten auch tagsüber weiter und sind geblendet durch die Sonne gut zu beobachten. Im Wald kann man in der Umgebung des Hügels mit einem mittelschweren Beobachtungswurf das Klopfen hören. Auf dem Berg hört man die Schläge leicht.

Nacht 3

Die Orks stellen den Wachposten fertig. Im Wald kann man in der Umgebung des Hügels mit einem mittelschweren Beobachtungswurf das Klopfen hören. Auf dem Berg hört man die Schläge leicht. Ab jetzt ist tagsüber eine Wache mit einer schweren Armbrust (von Michel) auf dem Wachposten. Nachts wird am Eingang weitergearbeitet.

Tag 4

Falls die Helden die Orks schon getötet haben, siehe „Nachdem die Orks getötet wurden“.

Ansonsten arbeiten die Orks vor dem Eingang der Höhle an den Palisadenzaun. Die Hauptarbeit ist getan. In der Umgebung hört man fast nichts mehr (absurd), auf dem Hügel ist es inzwischen sehr schwer etwas zu hören.

Aufgrund des Wachpostens sind die Orks trotz des Tageslichts nicht mehr so leicht zu überraschen.

Nacht 4

Wie Tag 4, nur dass die Orks schwer zu überraschen sind, die Wache kann nachts sehr gut sehen.

Tag 5

Orks: wie Tag 4.

Nacht 5

Die Orks stellen das Versteck der Höhle fertig. Eine Art Palisadenzaun mit Lehm und Pflanzen. Büsche würden davor gepflanzt und der Eingang ist nun nur noch sehr schwer zu finden. Ab jetzt halten sie immer zu zweit Wache und zwei gehen jagen.

Weitere Ereignisse

Nachdem die Orks getötet wurden

Nachdem die Orks von den Helden vernichtet wurden und diese den immer noch bewusstlosen Michel zurück ins Dorf gebracht haben geschieht erneut ein Überfall, wobei es nun aber wieder keine Verletzten gab. Der **überfallene Händler Rusafin** hatte Schmuck und Diamanten geladen und konnte sich befreien. Die Söldner Jenso und Zachariras wurde von Giftpfeilen betäubt. Ihnen geht es inzwischen wieder gut. Der Überfall hat sich genau zu der Zeit ereignet, als die Helden die Orks aufgemischt haben. Die Giftpfeile sind sehr filigran gearbeitet und sind alles andere als orkischer Herkunft.

SL-Hinweis: Es sollte den Spielern die Möglichkeit gegeben werden ihre Tat geheimzuhalten. Wenn die Spieler also mit Michel ins Dorf kommen, sollte schon der Händler Haros auf sie zukommen und gleich die Neuigkeit von dem erneuten Überfall erzählen. Dann können die Spieler selbst entscheiden, was sie tun. Ob sie von den Orks erzählen oder nicht. Michel wird nichts erzählen können, weil er bewusstlos war.

Am nächsten Nachmittag nach diesem Überfall erscheint **Odisius Auerhahn** ein prächtig gekleideter Magier im Dorf, der ein natürliches Gespür für schwarz-magische Magie hat. Er wurde vom Wanderheiler Ulibert geschickt und sucht Irenia auf, die ihm vom Michel-Überfall und den Abenteuern erzählt.

Danach geht er zu den Abenteuern und erkundigt sich nach dem aktuellen Stand der Ermittlungen. Er stellt sich gerne vor und warnt die Spieler, dass sich ein böses Artefakt mit einem Fluch aktiviert hat. Er spürt es hier in der Gegend und vermutet, dass es das Amulett von Irenia ist. Nach der ersten Nacht kann er es im Laufe des Tages direkt im Dorf spüren. Näher kann er es nicht lokalisieren.

Spätestens jetzt sollte den Spielern klar werden, dass die Orks nicht die Diebe waren und sollten recherchieren. Wenn nicht, ist das Abenteuer hier zu Ende und es gibt nur die Belohnung für die

Orks. Wenn sie das Haros oder jemand anderen halbwegs gebildeten erzählen und selbst nicht drauf gekommen sind, dass die Orks nicht die Diebe sein können, dann wird er sie darauf hinweisen.

Was Michel sagt ...

Michel wurde nach der Ork-Rettung zum Priester Timerias gebracht. Er wacht nach einem Tag aus der Bewusstlosigkeit auf. Michel wird erstmal nichts zu dem ersten Überfall sagen, außer dass er überwältigt wurde und dann irgendwann wieder zu sich gekommen ist. Das ist natürlich gelogen, aber Timerias drängelt schon ab der ersten Minute, dass er Ruhe benötigt. Bevor die Abenteurer etwas von ihm raus kriegen können, wird Timerias diese aus dem Ein-Zimmer-Hospital rauswerfen.

Hier haben die Abenteurer allerdings schon die Möglichkeit etwas herauszufinden, wenn sie es irgendwie hinkriegen. Alles was er jedoch sagen wird ist Folgendes

- er ist unterstützendes Mitglied einer Betrügerbande, die aber keinem etwas zuleide tut
- er gibt zu, dass der erste Überfall ebenfalls von denen war
- er kennt niemanden, es sprechen immer nur ein paar Vermummte zu ihm oder er bekommt Zettel zugesteckt
- er bekommt seinen kleinen Anteil immer vom Wirt und er soll ein gelbes Tuch vom Kutschbock hängen, wenn sich ein Überfall lohnt (hier muss man schon etwas forscher „fragen“, das sagt er nicht freiwillig)

Den letzten Punkt könnte man aber auch durch Beschatten oder Ähnliches herausbekommen, denn am nächsten Tag geht Michel direkt zum Gasthof „Zum goldenen Henkel“ und bekommt ein Bier und ziemlich viel Wechselgeld zurück. Das ist auch ein paar wenigen Bauen aufgefallen, diese denken sich aber nichts dabei.

Vom Ork-Überfall weiss er nur, dass er von Pfeilen angeschossen wurde und dann das Bewusstsein verloren hat.

Treffen der Diebe

Die Diebesanführer (Gilius Betab, Wirt Armit und Julius Zevor) treffen sich alle paar Tage und ebenso nach dem Überfall auf den Händler Rusafin im Geheimraum des Gasthauses. Die Spieler können das recht einfach mitbekommen, denn der Wirt ist öfter mal am frühen Abend ein paar Stunden nicht da. Die Wirtin Miri übernimmt dann den Dienst alleine.

Die Anführer treffen sich im Geheim-Keller des Wirtshauses. Der Zugang liegt unter einer Klappe im Hinterhof des goldenen Henkels. Der ist nicht schwer zu sehen, aber die Klappe liegt vom kleinen Tor aus, durch das die Anführer den Hof betreten, genau so, dass es scheint, als würden die Personen im Brunnen verschwinden. (Das ist Absicht) Der Brunnen hingegen ist 1 m hoch und gute 10 m tief und hat eine Wassertiefe von 7 m. Es gibt darin aber dennoch etwas zu finden. Eine Kiste mit in Ziegenmägen wasserdicht verpackten 500 Silberstücken und einigen Schmuckstücken orientalischer Art, die von vielen Jahren dem 1. Vorsitzenden **Prigulla bin Rashet** gestohlen wurden. Das ist die „Schatzkammer“ des Wirts und niemand außer ihm weiss davon. Die Kiste ist allerdings mit einer 3m langen Kette am Boden festgekettet (mit Schloss) und die Kiste ist zusätzlich gut verschlossen. Beide Schlüssel hat der Wirt an einem Lederband um den Hals. Um die Kiste heraufzuholen müsste auch der Wirt tauchen ... und das als Zwerg.

Der Zugang zum Keller des Wirtshauses ist mit einem großen Metallriegel von Innen verschlossen. Der Wirt öffnet diesen vor einem Treffen.

Es führt eine Leiter in den etwa 4x5m großen kühlen und fensterlosen Keller. Der Raum beinhaltet

alle Zutaten aus Nah und Fern, die man sich vorstellen kann. Weine, Biere und Met werden hier in kleinen Fässern gelagert, von der Decke hängt ein gehäutetes Reh und wohlriechende Düfte kommen aus Tonamphoren heraus, die trotz der Wachversiegelung den Inhalt nicht ganz verbergen können. Die Düfte bekommt man in den großen Städten im Badehaus für einen großzügigen Aufschlag ins Badewasser gegossen und danach werden glühende Kohlestücke mit den berauschend riechenden Harzkrümmeln aus den kleinen geschmückten Kistchen dort im Regal bestreut, um das Erlebnis perfekt zu machen.

Hinter den Weinfässern verdeckt eine Steinplatte (in Wandfarbe) einen kleinen Durchgang (etwas 1x1 m), der sehr schwer zu entdecken ist. Die Steinplatte kann durch etwas kräftigeres (keine Probe, es geht nur nicht ganz leicht) Drücken mit einem leisen Krätschen und Kratzen in den Gang geschoben werden. Damit aktiviert sich jedoch eine Falle (das kann man mittelschwer entdecken → geheimer Wurf). Es wäre richtig, die Klappe in den Raum zu ziehen, was aber nur funktioniert, wenn man einen gebogenen Draht unter die Klappe schiebt und dann zieht. Dann schwingt die Klappe auch sehr leicht auf. Beim Drücken hat man einen Mechanismus aktiviert, der beim Zufallen der Klappe nur noch aus dem oberen Stockwerk gelöst werden kann. Sollte ein Charakter in den Tunnel hinein gekrabbelt sein, so ist er darin gefangen. Mit einem schweren Hammer kann diese Klappe allerdings zerstört werden.

Hinter dem 8 m langen Kriechgang (das ist dann etwa unter dem Pferdestall) ist ein undurchsichtiger leichter Vorhang, der einen 3x4 m großen Raum verdeckt. Sollten die Abenteurer entdeckt worden sein (was beim falschen Öffnen der Klappe auf jeden Fall geschehen ist, denn der Mechanismus ist sehr laut), dann warten die Anführer auf die Helden und versuchen diese in einen Sack zu stecken und zu fesseln. Dazu haben sie vorbereitete Säcke und Seile und 5 Giftpfeile (Schlafgift). Sie werden niemanden töten wollen, sondern nur fesseln und gefangen nehmen und werden dann überlegen, was sie machen. Sie werden dann zu dem Schluss kommen, dass die Abenteurer unglaublich gemacht werden müssen und arrangieren einen „Überfall“, bei dem die Söldnergilde die Abenteurer festnimmt. Somit kommen sie dann in die nächste Stadt mit Gericht und dort ins Gefängnis.

Nehmen wir mal an, die Spieler schalten den Kopf ein und erkennen die Gefahr, wenn da jemand in dem Raum ist, was sie natürlich nicht ohne weiteres erkennen, denn die Schurken hinter dem Vorhang haben evtl. mitbekommen und machen das Licht aus und sind leise. Aber für den Fall, dass die Helden es bemerkt haben und erst einsteigen, wenn der Raum leer ist, so werden sie in dem Raum folgendes vorfinden:

Der 3x4 m große Raum wird von drei Stühlen in der Mitte dominiert. Der Raum ist karg eingerichtet und hat keine offensichtlichen Ausgänge oder Fenster. Ein großer dreiarmer Kerzenhalter steht ebenfalls in der Mitte des Raums. An allen Wänden stehen Kisten die zum großen Teil offen und leer sind. Nur zwei Kisten sind verschlossen.

Der Raum hat tatsächlich keine Ausgänge. Allerdings hatte er mal einen Ausgang nach oben, denn der Wirt hat in dem Stall zunächst nach unten gegraben und dann den Gang von hinten zum Wirtshaus-Keller weiter gegraben. Das ist allerdings schon 4 Jahre her. Die zwei verschlossenen Kisten sind mittelschwer zu knackenden Schlössern verschlossen. In den Kisten befinden sich schlecht verkäufliche Schmuckstücke von ansässigen Händlern, etwas 300 Silberstücke und auch das gesuchte Amulett.

Das Ende

Wie das Abenteuer zu Ende geht ist schwer zu sagen. Die Bösewichter würden eher verhandeln und eine Strafe zahlen (es ist noch nie jemand ernsthaft verletzt worden) und dem Dorf Tegaan geht es ja auch gut. Die Bürger würden je nach dem mit einem Jahr Schuldturm zufrieden sein.

Sollten die Helden angreifen, werden sich die Bösewichter natürlich wehren und je nachdem wen sie erwischen kann das auch böse für die Helden ausgehen. Werden sie im Kampf überwältigt, so werden sie ebenfalls die Strategie mit dem gefakten Überfall machen. Gegen alle drei sollten die Helden nur geringe Chancen haben, weil **Gilius Betab** und **Wirt Armit** recht kampferprobt sind. Evtl. kann man etwas zu kampfwütigen Spielern deutlich zeigen (z.B. in einer Kneipenschlägerei), dass die Gegner hier nicht zu unterschätzen sind. Gilius Betab wird während des Abenteuers immer ein Rätsel bleiben, denn er taucht nur selten auf und ihn im Wald zu verfolgen ist nahezu unmöglich, da er dort den Spruch „Gehen auf Ästen“ einsetzt.

Auch wenn die Helden auf die Idee kommen, sich selbst überfallen zu lassen (z.B. wenn sie Michel gut ausgefragt haben und das mit gelben Tuch rausbekommen haben), dann wird es schwer etwas herauszufinden. Als „Unbekannte“ werden sie mit Giftpfeilen niedergestreckt (Schlafgift siehe „Die Diebe“).

Artefakt - Das Erbstück der Witwe

Das Amulett ist eine silberne Kette an der eine kreisrunde silberne Scheibe von etwa 3 cm Durchmesser und 3 mm Dicke hängt. Die Scheibe hat keinerlei Kratzer und in der Mitte ist ein Loch in dem ein kleiner Rubin eingelassen ist.

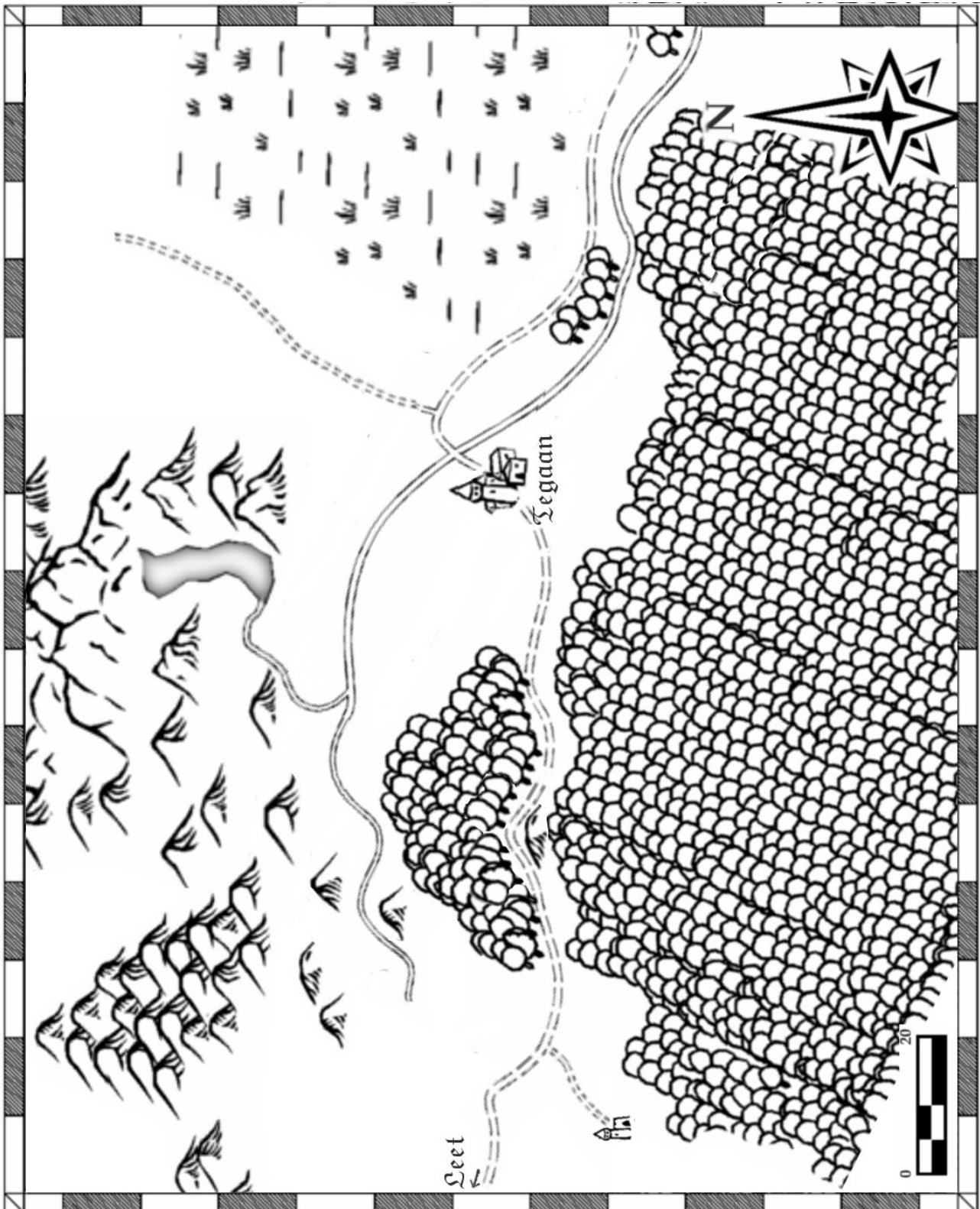
Das Amulett ist magisch und wurde speziell für die Familie angefertigt (vor vielen Jahrhunderten, als sie noch etwas wohlhabender waren → das ist niemanden mehr bekannt). Es gibt einen dauerhaften Bonus von +20 auf die Fertigkeitskategorie Einflussnahme. Allerdings enthält es auch einen schrecklichen Fluch, wenn es nicht im Besitz der Familie ist. Auf dem Amulett steht der Name der Familie auf dem Rand eingeritzt.

Das Amulett verflucht die Diebe, dass diese fortan vom Pech verfolgt werden bis das Amulett wieder bei der Familie ist. Alle am Diebstahl beteiligten Personen werden verflucht, auch wenn sie das geklaute Amulett verkaufen und nichts von dem Diebstahl wissen. Dummerweise kann das Amulett nicht unterscheiden, ob tatsächlich geklaut oder nur transportiert wird, daher hatte Michel mit dem Orküberfall einfach Pech.

Der Wert des Amuletts ist aufgrund des Rubins etwa 700-1000 Silberstücke wert, aber mit der Magie quasi unverkäuflich (wenn man es wüsste).

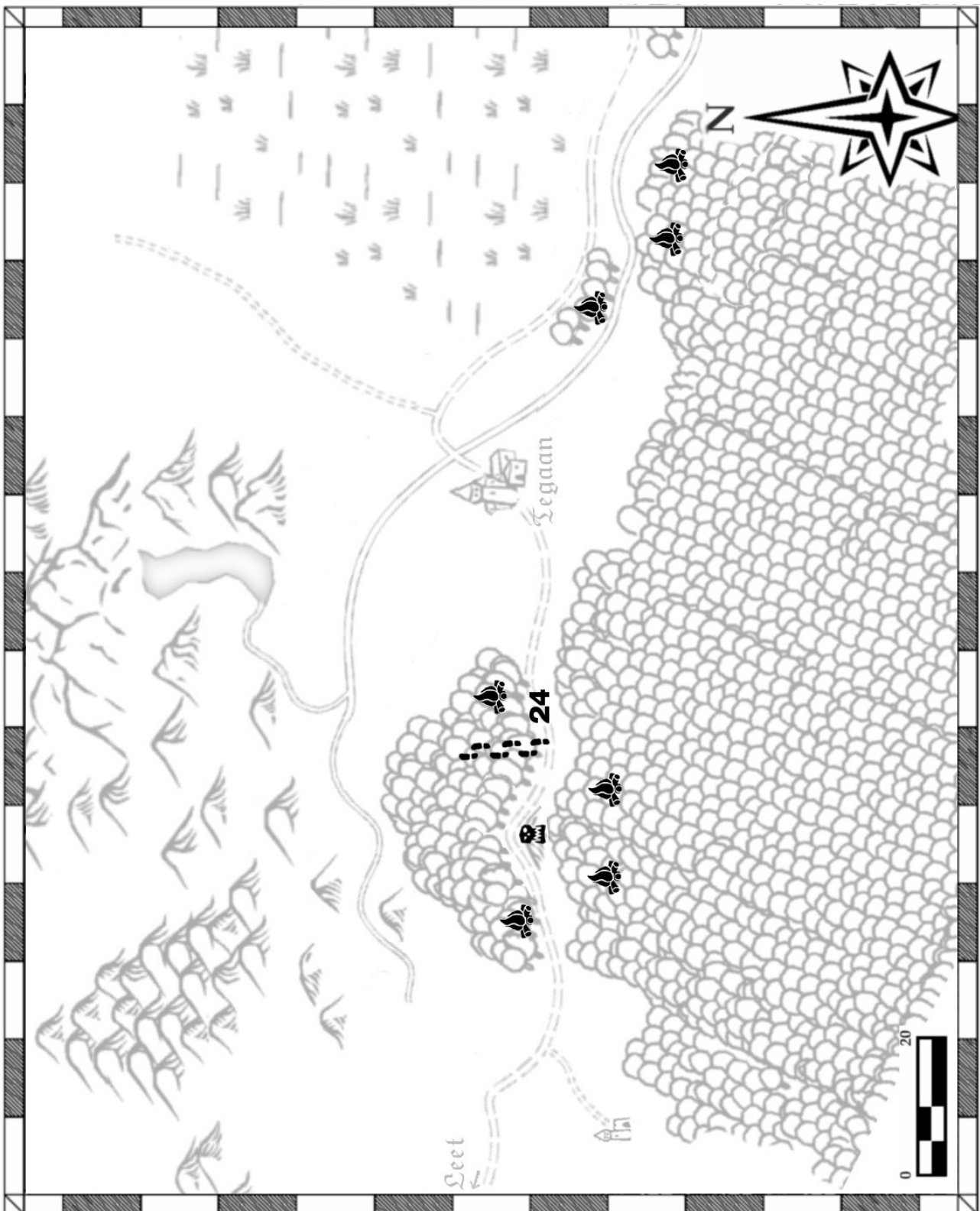
Karten

Umgebung (Spielerkarte)

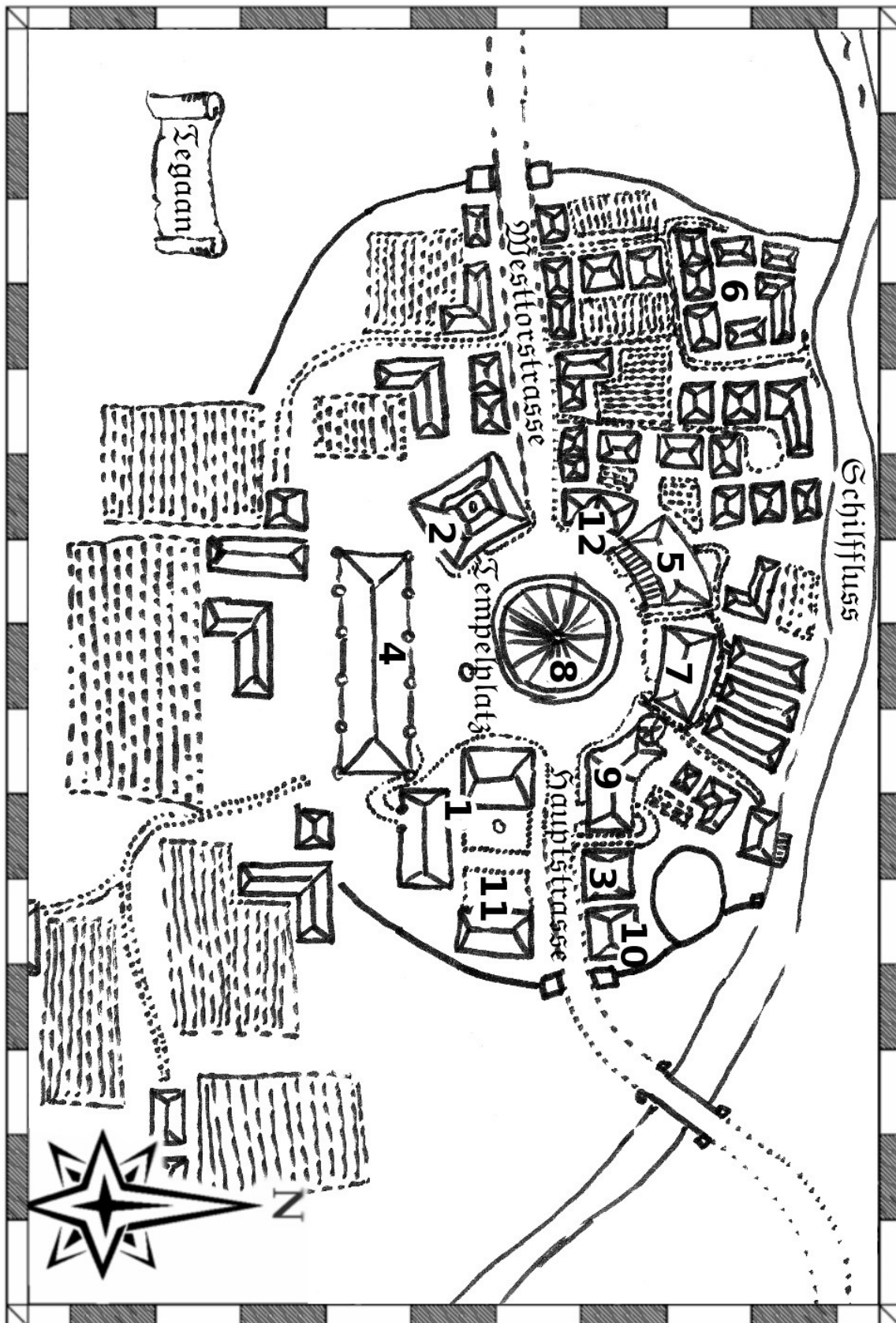


Entfernungen: Von Tegaan bis zum Waldrand ist es ein Tagesmarsch bzw. ein halber Tagesritt. Jeweils am Waldrand gibt es Unterstellmöglichkeiten für Reisende.

Umgebung (Meisterkarte)



Tegaa



Die Karte stellt nicht alle Häuser dar. Es sind außerhalb der unfertigen Holzpalisade und auf der anderen Seite des Flusses viele kleine Häuser gebaut worden und werden derzeit noch gebaut.