Die Wehr

Ein Abenteuer von Anne Böttcher für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 1 bis 3.

Schwierigkeitsstufe:	Einfach bis Mittel
Spieldauer:	Ein bis zwei Sitzungen
Anzahl der Spieler::	2-6
Text und Idee:	Anne Böttcher

Einleitende Worte

Dieses Abenteuer führt die Spieler auf die Höfe rund um Leet und lässt sie das Land und die Leute besser kennen lernen und stellt zudem ein, für die Kultur der Leeter, wichtiges Fest vor. Am Ende steht die Verhinderung einer großen Katastrophe. Auch für niedrig stufige Charaktere ist das Abenteuer zu schaffen, kann aber leicht an höhere Stufen angepasst werden.

Wetter

In diesem Abenteuer spielt die Jahreszeit und ihr Wetter eine wichtige Rolle. Die Wehr findet immer wenige Wochen bis Tage vor dem ersten richtig knackigen Frost statt. Geschneit hat es jedoch noch nicht, das heißt nicht, dass es gemütlich ist, durch den Casnewydd zu wandern. Es wird viel regnen, die Wege werden schlammig sein und es ist kalt. Eigentlich ideales Wetter um gemütlich vor dem Kamin zu sitzen, oder in einer Schenke eine Partie Karten zu spielen. Raureif legt sich auf die Zeltplanen, sofern die Abenteurer an welche gedacht haben und gelegentliche Stürme lassen Bäume entwurzeln und Äste splittern. Kurzum, die Natur spielt ihr eigenes Spiel. Sie bereitet sich selbst auf die dunkle Jahreszeit vor. Tiere die sich Winterspeck angefressen haben und fit genug sind, werden kaum in Fallen laufen. Wildschweinrotten, auch Schwarzwild genannt, von bis zu 20 Tieren rennen in der Paarungszeit herum und Keiler stellen sicherlich eine nicht zu unterschätzende Bedrohung dar.

Tipp: Um die perfekte Atmosphäre her zu stellen kann man auf einschlägigen Internetseiten Regen-, Sturm- und Gewitter-geräusche im Hintergrund laufen lassen. Und die Wettertabelle im Anhang könnte jeden Tag aufs Neue benutzt werden um den Spielern zu verdeutlichen, dass der nahende Winter nicht auf die leichte Schulter genommen werden darf. Auch die Auswirkungen auf das Material ihrer Ausrüstung sollte beachtet werden. Bei Temperaturen unter 0°C ist das unbehandschuhte Anfassen von überfrorenem Metall sehr schmerzhaft und die Wege sind mal gefroren, überfroren oder matschig, was den Pferden und Menschen sicherlich zusetzen wird.

Kurzer Überblick

Die Leeter begehen vor dem Winter ihr letztes großes Fest, Die Wehr. Früher diente sie dazu alle waffenfähigen Männer, in schweren Zeiten, in den Krieg zu rufen und um die Wintervorräte der Leeter Gemeinschaft, mit ihren vielen Höfen, innerhalb der schützenden Mauern in Sicherheit zu bringen. Damals wie heute werden viele Erzeugnisse der Region für den Winter in Leet eingelagert. Die Wehr ist mittlerweile für das Dorf zu einem ausschweifenden Fest mit Gauklern, Musik, Geschichten und einer Heerschau, die an eine Parade grenzt, geworden. Es ist die Zeit neue Verträge zu schließen und bestehende neu beurkunden zu lassen, sowie Probleme und Streitigkeiten dem Ritter Mereno persönlich vorzutragen.

In den letzten Jahren hat der Herr Leets nicht mehr nur rufen lassen, sondern ritt mit wenigen Männern die Höfe in der Umgebung ab, nicht ausschließlich um zur Wehr zu rufen, sondern auch um die Höfe zu sichten und mit dem einfachen Volk, vor dem harten Winter, in Kontakt zu treten und um die Probleme der Leute persönlich zu lösen. Die Erfahrung zeigt, dass Streitigkeiten die vor dem Wintereinbruch nicht gelöst wurden, dem Herrn von Leet mehr Schwierigkeiten im Frühling machten, als unbedingt nötig.

Auch dieses Jahr neigt sich dem Ende zu und Ritter Mereno hat dem Dorfschulze Ernesto Cavalier die Aufsicht für die wenigen Tage seiner Abwesenheit übertragen. Doch als Mereno nach den erwarteten sechs Tagen nicht wieder zurückkehrt und weitere zwei Tage verstreichen, ohne dass dieser auch nur eine Nachricht schickt , wird sich der viel

beschäftigte Stellvertreter Merenos an die Helden wenden.

Einberufung

In einem ruhigen Moment, tritt der Seneschall des Ritters an die Abenteurer. Er wirkt ernst und besorgt.

„Mereno ist ein Mann genauso rau wie dieses Land, er lässt sich nicht so leicht aufhalten. Es muss etwas geschehen sein. Es soll euer Schaden nicht sein, wenn ihr ihm entgegen geht."

Er bietet den Abenteurern einen Goldfalken pro Kopf, wenn sie sich auf den Weg machen um nach dem Verbleib des Ritters und seiner Hand voll Begleiter zu sehen. Wenn sie ihn überreden können (MS 12) wird er sie sogar mit Marschverpflegung, einem geliehenen Zelt und einem extra Tonkrug Met (1 ½ Liter) versorgen. Auch rät er ihnen sich mit den ankommenden Einberufenen zu unterhalten.

Als die ersten Bauern von den Wehrhöfen südlich von Leet eintreffen berichten diese, dass Mereno zwar dort gewesen sei, sich aber auch gleich weiter zu den nächsten Höfen aufgemacht hätte. So hat er mit Sicherheit die Gehöfte Eckersbruch, Wiesental und Hasenhorst hinter sich gelassen. Die Bauern werden sicherlich von ihren gelösten Problemen sprechen oder davon wie ihr Jahr verlaufen ist und wie das Wetter voraussichtlich in den nächsten Tagen sein wird.

Wehrhof, Gehöft und Haus

Ernesto Cavalier wird den Helden einen groben Plan mitgeben, in dem die Route des Ritters gekennzeichnet ist (siehe Karte).

Die Reise der Abenteurer wird sie zu den einzelnen Heimen von Verwandten, Freunden oder Handelspartnern von Leeter Bürgern führen. Jede Station Merenos hat ihren Zehnten Teil zu geben und ist nicht nur ein Teil Leets, sondern auch ein Teil des Lehens des Ritters. Jeder hat kleinere oder größere Probleme, die dem Ritter berichtet werden sollen. Jeder bietet den Helden etwas zu essen, einen Handel mit Erzeugnissen des Hauses und einen Platz zum Schlafen an, so karg das auch ausfallen würde. (Bei jedem Reiseabschnitt kann ihnen wie in Tabelle „Zufallsbegegnungen" im Spielleiterheft Seite 46 etwas oder jemand anderes begegnen, wobei Wald und Gebirge zur Auswahl stehen)

Reisezeit: Zu Fuß 1Tag, mit Pferden ½ Tag.

Meisenhain – Mitten in der Waldestiefe tauchen uralte Obsthaine auf, Pergolen voll wildem Wein, dessen orangene und dunkelrote Blätter durch das Grau des Tages strahlen, geschützt von dichtem Himbeergestrüpp dessen Dornen warnend hellrot leuchten. Spatzen und Meisen zwitschern und schimpfen während die Abenteurer an diesen hellen Inseln vorbeilaufen und zu dem von einer großen steinernen Mauer umringten Hof gehen. Lenra und Herch Meseum, ein älteres Paar mit vielen Kindern und Enkeln, bewirtschaftet dieses Land. Haupterzeugnis dieses Hofes sind Beerenwein, doppelt gebrannter Korn, Honigwein und Obstschnäpse. Hier ein paar Vorräte einzukaufen oder zu tauschen ist leicht. Doch Ritter Mereno war noch nicht hier.

Hauptproblem der Familie sind die angeblich ausgebrochenen Schweine ihres Nachbarn vom Hof Eichenforst. Wobei nicht bewiesen ist, dass dessen halbwilde Tiere für den Schaden an den Pergolen verantwortlich sind. Ein Streitthema das immer wieder aufkommt, vor allem, wenn die Helden davon anfangen zu sprechen, wohin sie als nächstes gehen.

Reisezeit: Zu Fuß 1 Tag, mit Pferden ½ Tag.

Eichforst – Je näher man dem Hof kommt desto mehr Anzeichen für Schweine finden die Abenteuer. Suhlen, tiefe Löcher im Boden, angefressene Wurzeln und borstige Haare zwischen der Borke von robusten Lerchen und Fichten, sowie umgegrabenen Waldboden. Die Schweine finden hier in der Umgebung mehr als genug zu fressen und werden von der zierlichen Nalfie, dem baumgroßen Rugar Schwarzer und mehreren Mägden und Burschen gehegt, gepflegt und geschlachtet. Haupterzeugnis dieses Hofes sind Fleischerzeugnisse und Bürsten.

Die Häute werden zum Gerber „Berti“ gebracht. Doch Mereno war noch nicht hier.

Die Beschuldigungen gehen spurlos an Rugar vorbei und Nalfie beteuert, dass aus ihrer Rotte kein Schwein fehle und nicht alle Schweine im Wald automatisch ihnen gehören würden.

Reisezeit: Zu Fuß ¾ Tag, mit Pferden ½ Tag. Der Weg schlängelt sich durch bewaldetes, hügeliges Gelände, wobei der Pfad, immer wieder zwischen dem Dickicht in den Wald ein zu tauchen scheint und die Abenteurer werden ihn selten mehr als 25 Meter mit den Augen verfolgen können. An einer Stelle bei der ihr Weg zwischen zwei Hügeln eintaucht und die Bäume einen Baldachin formen, können die Helden (Wahrnehmung MS 10) zu ihrer Linken, hinter dem Hügel, die orkische Sprache vernehmen.

Was die Abenteurer sehen, sind vier Orks. Drei stark gerüstete und ein kleinerer, jünger wirkender, der nahe einer im Hintergrund stehenden Standarte, welche mit offensichtlich orkischen Zeichen bemalt ist. Die Sprache der Orks klingt rau und abgehackt.

Möglichkeit 1

Die Helden begegnen den Orks freundlich gesinnt.

Mokr der älteste der Abgesandten von Stamm der bleichen Schädel, übernimmt das Reden, sein Akzent ist kantig und manchmal ist er kaum zu verstehen, aber es sollte deutlich werden, dass er mit dem Anführer der Menschen sprechen möchte. Dabei wiederholt er immer wieder die Worte: Frieden, Winter, hören und warnen in unzusammenhängenden Sätzen. Sollte einer der Helden orkisch verstehen, entfällt die Sprachbarriere. Was Mokr eigentlich sagen möchte ist, dass er einen Friedensvertrag mit den Menschen für seinen Stamm aushandeln soll und sie vor einem sehr kriegerischem Orkstamm, den „Blutigen Klauen“, warnen möchte. Ihr Anführer, Treek der Schlitzer, hasst alle Menschen und will den harten Winter mit geraubten Vorräten bestreiten. Sie können mit den Abenteurern mitwandern, oder sich auf den Weg zum Buckel machen und dort ihr Lager aufschlagen, denn uneingeladen wollen sie nicht nach Leet gehen. Falls sie mitreisen, werden sie nach dem Klinkerhof ihre eigenen Leute warnen wollen und dann erst zum Buckel gehen.

Möglichkeit 2

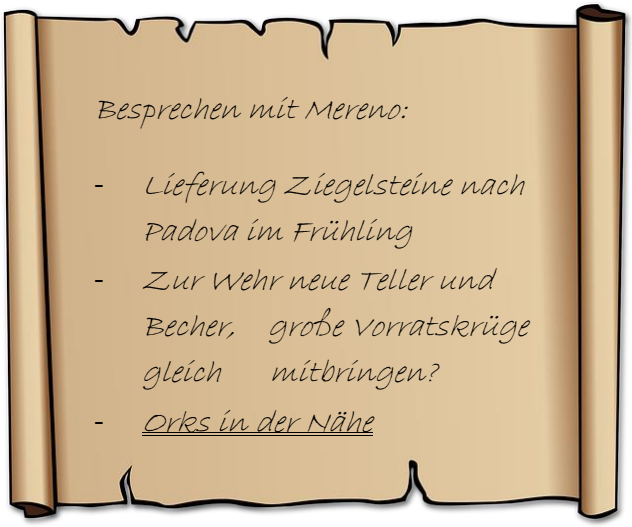
Die Helden greifen an und der Jüngste flieht.

Sobald die Abenteurer mit gezogenen Waffen auf die Orks losgehen, werden sie sich verteidigen. Sie werden sich einen vielsagenden Blick zuwerfen (Wahrnehmung MS 10) nach dem Motto: „Habe ich es dir nicht gesagt“ und sich kampfbereit machen. Sollte jemand mit einem Fernkampfangriff oder mit einem Zauber auf die Orks schießen, dann stürmen die Orks den Abenteurern entgegen, um sie zu töten. Der kleinere Ork wird die Beine in die Hand nehmen und in die Tiefen des Waldes verschwinden. Sollten die Helden versuchen ihn zu verfolgen (Wahrnehmung 12), werden sie sehr schnell merken, dass der Flüchtende sich weit besser in diesen Wäldern auskennt und weiß wie er seine Spuren zu verwischen hat. Weitere Auswirkungen stehen weiter unten.

Igelstein – Schon von weitem können die Helden die Gerberei riechen. Wohl deswegen liegt sie so weit von Leet entfernt. Auf Land das so steinig ist, dass hier nichts angepflanzt werden kann und sich sonst kaum ein Mensch hier her verirrt. Der Weg ist verschlungen und wenig ausgetreten. An einem kleinen Bachlauf steht eine grob gezimmerte Hütte mit mehreren steinernen Becken aus denen beißender Gestank aufsteigt. Hier werden die Wildschweinhäute aus Buchforst, von dem immer zu scherzen aufgelegten Albert „Berti“ Kieseler, seinem dümmlichen Sohn Johnte und seiner wenig ansehnlichen Frau Magta, gegerbt und zu Leder weiter verarbeitet. Auch ihn beunruhigt, dass der Ritter Mereno noch nicht hier war, vor allem, da er vor wenigen Tagen einige Orkspuren gefunden hatte und dies dem Ritter dringlichst mitteilen müsse. Ansonsten ist diese Familie mit ihrem Lebensstandard zufrieden und möchte niemandem Ärger machen. Doch mit etwas Überredungskunst (Einflussnahme MS 8), möchte er Ritter Mereno darum bitten bei Rugar Schwarzer einen besseren Preis für die gegerbten Häute zu bekommen, schließlich würde er auf den Märkten einen besseren Preis während des Herbstes und Winters für sie bekommen.

Reisezeit: Zu Fuß 1 Tag, mit Pferden ½ Tag. Auch die Abenteurer können Orkspuren entdecken (Natur oder Wahrnehmung MS 9), welche den gewundenen Weg kreuzen und in grober Richtung ihrer eigenen gleicht.

Klinkerhof – Um den Hof steht eine Ziegelsteinmauer in leuchtendem Rot. Das schmiedeeiserne Tor steht offen und wirkt mit seinen Blumenmustern sehr einladend. Trotzdessen wird niemand die Rufe der Abenteurer hören, denn in jedem der drei Backsteinhäuser sind alle Einwohner tot. Die Räume sind verwüstet und jeglicher Vorräte beraubt. Auf einem noch stehenden, blutbesudeltem Tisch liegt ein Zettel:



Orks haben diesen Ort in den frühen Morgenstunden überfallen und alle, ob Mann, Frau oder Kind, erschlagen. Selbst die Wehrhaften haben es nicht geschafft, doch vielleicht kann ein Sterbender die Abenteurer dazu animieren Gehöft Krähensteg zu warnen. Im hinteren Teil des Anwesens stehen drei Brennöfen, welche noch heiß sind. Doch auch hier gibt es keine Anzeichen dafür, dass der Herr Mereno schon hier gewesen wäre. Die Orks sind in Richtung (Natur oder Wahrnehmung MS 12) Krähensteg unterwegs und vollbeladen mit den gesamten Wintervorräten in die Tiefen des Casnewydd gelaufen. Dies wird sie verlangsamen und dazu zwingen mehr Pausen zu machen, was ihnen sicherlich mehr als einen halben Tag zusätzlichen Marsch einbringen wird.

Reisezeit: Zu Fuß ½ Tag, mit Pferden 3-4 Stunden, im Sprint ohne Pause danach total erschöpft 1 ½ Stunden

Krähensteg – Dieses wenig befestigte Gehöft mit seinen drei Wohnhäusern, zwei Werkstätten und einer Truthahnaufzucht steht mit dem Rücken an einem Steinbruch. Davor ist ein Wäldchen mit jungen Haselnusssträuchern, Wolliger Schneeball, einer einheimischen Strauchart und Weiden und Eschen, dazwischen liegt der Weg über den die Abenteuer hier her gelangen. Eine Leiter ist der einzige gangbare Weg auf die höher gelegene Ebene, auf der mehrere Zielscheiben stehen (siehe Karte). Haupthandelsgut dieser Gemeinschaft zweier Familien sind Bögen, Pfeile mit Feuersteinspitzen und Truthahnfedern und Körbe. Auch hier ist der Ritter Mereno noch nicht gewesen, selbst die Anwohner wundern sich schon darüber.

Überfall

Die Bewohner des Gehöfts werden von ihrem Ältesten Tonse Pfunder stark beeinflusst und die Abenteurer müssen ihn erst zum Handeln bewegen. Krähensteg hatte zwar nie ein gutes Verhältnis zu Orks, aber sie waren diesem Teil von Merenos Lehen auch nie zu nahe gekommen, aus offensichtlichen Gründen. Jeder, der hier in der Lage dazu war, einen Bogen zu halten, wurde auch in dieser Waffengattung geschult. Egal ob es nun Jungen oder Mädchen waren. Daher ist es für Tonse unwahrscheinlich, dass eine Schar marodierender Orks hier her kommt. Nach einem erfolgreichen Manöver (Einflussnahme MS 10) ist er hilfs- und handlungsbereit, aber trotzdem noch misstrauisch. Wird dies nicht geschafft oder in Erwägung gezogen, wird sein Sohn Riehl in den frühen Morgenstunden verletzt Alarm schlagen. Die Orks haben sich zwischen den Häusern positioniert und erhalten einen strategischen Bonus (Ini +2) für den weiteren Kampfverlauf. Falls das Manöver einen extremen Fehlschlag zum Ergebnis hat, werden die Bewohner sogar belagert.

Auswirkungen – Ork Begegnung

Haben die Helden Möglichkeit 1 verfolgt, hat Treek nur 6 Krieger aus seinem eigenen Stamm dabei

Haben die Helden jedoch Möglichkeit 2 gewählt, so hat der kommandierende Ork 10 Krieger aus seinem und dem anderen Stamm mitgebracht.

Ork, Krieger (SG 2)

TP 14, Ini +0, Kurzbogen/Morgenstern/Kurzschwert/ Einhand-Axt/Schaden nach Waffe, KB 3, Rüstung 2, Schatz C

Treek der Schlitzer, Kommando-Ork (SG 3)

TP 22, Ini +1, Kurzschwert, Schaden +1, KB 5 Rüstung 3, Schatz C

Treek ist ein hünenhafter, breitschultriger und gerissener Vertreter seiner Rasse mit sehr dunkler Haut und langen Hauern. Ein ziemlich erfahrener Stratege und kann so manchem Helden das Wasser reichen. Er führt den plündernden Trupp von Gehöft zu Gehöft um diese um ihre gesamten Wintervorräte zu erleichtern. Er wird sich auf keine Verhandlungen einlassen und wird nur als letzte Lösung versuchen die Häuser mit samt ihren Vorräten in Brand zu setzen.

Haben sich die Abenteurer auf den Angriff vorbereiten können, so wird Treek von mehreren Seiten gleichzeitig angreifen lassen. Sollte der Wiederstand zu heftig sein, wird er versuchen lediglich das Haus mit dem Geflügel zu plündern und sich mit den Überlebenden seines Trupps davon machen. Wird er getötet, werden die übrigen Orks seinen Tod rächen und angreifen, bis keiner von ihnen mehr steht.

Der Tod grüßt

Nachdem die Orks abgezogen sind oder vernichtet wurden, kehrt wieder Ruhe ein. Es wird aufgeräumt, Wunden werden behandelt und Tote begraben. Besonders die junge Elana, die Nichte des alten Tonse, ist von jedem Toten, ob Mensch oder Ork besonders berührt. Die 16-jährige Heilerin wird einem verletzten Ork helfen und sich vor jeden stellen, der diesem am Boden liegenden schwer verwundeten Ork den Rest geben möchte. Sie ist eine kleine zierliche Person und sicher leicht zur Seite zu schieben. Ihr Onkel hat weder etwas dagegen, noch ist er sonderlich erpicht darauf einen Ork gesund pflegen zu lassen, doch er kann seiner einzigen Nichte nichts abschlagen und legt die Entscheidung in die Hände der Abenteurer.

Möglichkeit 1

Sie schieben das Mädchen zur Seite und töten den Orkkrieger.

Das Mädchen wird wüten und schreien und sich auf den Boden werfen und um das vergeudete Leben des Orks weinen. Anschließend wird sie die Helden lauthals verfluchen und verwünschen, bis eine der Mägde sie in den Arm nimmt und zur Seite zieht. Auswirkungen folgen.

Möglichkeit 2

Sie lassen sie wirken, oder helfen ihr.

Zu dem Zeitpunkt trifft ein junger Mann aus Rutgersfurt ein. Der blonde Flior ist der heimliche Geliebte einer der Mägde. Er ist so erschöpft, dass er noch kurz die Hand zum Gruß erhebt aber dann auf dem Weg zusammen bricht und nicht mehr ansprechbar ist. Was niemand weiß, der Bursche ist in einer Nacht-und-Nebel-Aktion aus Rutgersfurt abgehauen, gegen den Willen Merenos und gegen jedweden gesunden Menschenverstand. Denn über Rutgersfurt herrscht der Tod.

Man wird ihn sicher in ein Bett tragen und jeder, der ihn berührt wird sich sehr wahrscheinlich anstecken. Flior ist blass, hat rot geränderte Augen, Fieber und hustet selbst in seiner Bewusstlosigkeit noch. Zwischendurch wird er aufwachen, aber kaum erkennen wo er ist. Fällt er in einen Schlaf wird er anfangen zu brabbeln und teilweise unzusammenhängend die Geschehnisse in Rutgersfurt wiedergeben. Unbehandelt wird er nach zwei vollen Tagen an dieser Form der Grippe sterben.

Verlauf der Krankheit:

Ansteckung durch Berührung und Tröpfcheninfektion (Husten). Inkubationszeit (angesteckt aber noch nicht ausgebrochen) ca. 24-48 Stunden, danach beginnend mit leichtem Fieber und Abgeschlagenheit, Schüttelfrost und anschließend hohen Fieberschüben. Nach knapp 3-5 Tagen wird

der Erkrankte für ca. 4-8 Stunden vollständig ansprechbar sein und gesund wirken, um anschließend in ein Fieberdelirium zu sinken aus dem er nicht mehr erwacht. Anschließend wird nach etwa 2-3 Tagen der Tod eintreten.

Wird dem Fieber durch Kräuter und Umschläge Paroli geboten (Heilkunde MS 10) verlängern sich die Tagesangaben. Nach etwa 10 Tagen Behandlung wird der Erkrankte langsam wieder gesund, sollte in der Zeit die Heilkräuterzufuhr unterbrochen oder abgesetzt werden, fängt alles von vorne an.

Reisezeit: Zu Fuß ¾ Tag, mit Pferden ½ Tag

Rutgersfurt – Den Wehrhof umringt eine mannshohe Bruchsteinmauer mit zwei hölzernen Toren. Innerhalb dieser Mauer befinden sich drei Fachwerkhäuser und ein Stall. Jedes Gefach des Haupthauses ist weiß gekalkt und anschließend imposant bemalt worden. An der Mauer des Stalls rankt sich an einem Holzgestell wilder Hopfen mehr als drei Meter empor. Das Nebenhaus hat zwar ebenso weiß getünchte Gefache, wurde aber nicht weiter verziert. Über dem großen Tor hängt ein Schild mit einem gefüllten Bierkrug. Das Dritte Fachwerkhaus ist naturbelassen und wirkt daher wie ein Gesindehaus, was es tatsächlich auch ist.

Nach den Besuchen der anderen Gehöfte traf Ritter Mereno zeitlich passend an diesem Wehrhof ein, nur um fest zu stellen, dass einige Leute krank waren und dass der Herr des Hauses versuchte ihm das zu verschweigen. Nachdem ein Tag vergangen war und einer seiner Begleiter die anfänglichen Symptome der gleichen Krankheit zeigte, verhängte Mereno ein striktes Ausgangsverbot und ließ die Tore verschließen. Langsam gehen ihnen die Heilkräuter aus und sobald die Abenteurer in Kontakt mit den Leuten in Rutgersfurt treten wird ihnen Ritter Mereno den Auftrag geben, mehr Heilkräuter zu besorgen. Im Wald werden sie keine finden, denn zu dieser Jahreszeit ist das meiste schon verdorrt und an der Kälte eingegangen.

Auswirkungen - Elana

Sie könnten Elana aus Krähensteg um ihre Vorräte bitten. Sie wird sie den Abenteurern auch geben, falls sie nach dem Kampf gegen die Orks, den verletzten Krieger verschont haben (siehe Abschnitt: Der Tod grüßt). Ihre Vorräte reichen aus um alle aus Rutgersfuhrt über die kritische Phase der Krankheit hinweg zu helfen. Alle werden gesund und die Verluste an menschlichem Leben fallen nur gering aus. Mit Flior wird Tagelöhner Henack und die Magd Jarna der Grippe erliegen, welche keine Gefahr mehr darstellt und auch in Krähensteg besiegt ist.

Haben Sie jedoch den Ork getötet, dann wird die junge Heilerin den Helden nicht verraten wo ihre gesamten Vorräte versteckt sind. Mit genügend Überzeugungskraft (Einflussnahme MS 12) und mehreren Hinweisen auf die Gesundheit Merenos und weiterer Einwohner Rutgersfurts, wird sie die Abenteurer scheinheilig nennen, beschimpfen und wütend sein, ihnen jedoch ihre Kräuter mitgeben. Wollen die Helden Elana dazu überreden sie zu begleiten (Einflussnahme MS 12) wird sie dies zwar machen, aber keine angenehme Reisebegleitung sein. Die junge Heilerin wird ihnen bei jeder Gelegenheit unter die Nase reiben, für wie ruchlos und niederträchtig sie die Helden hält.

Sie könnten auch durch drei Gehöfte gehen und dort die Heilpflanzen einsammeln, was wahrscheinlich ausreichen wird um den dort Verbliebenen zu helfen. Aber in der Zwischenzeit werden 8 Leute an der Krankheit sterben.

Ritter Mereno wird sich erholen und seine Reise durch die Höfe weiter fortführen. Er bittet die Abenteurer Ernesto Cavalier eine Nachricht zu überbringen und einen Bericht bei ihm ab zu geben.

In Leet angekommen wird der Seneschall des Ritters den Abenteurern ihren versprochenen Lohn geben und sie zu einem Festmahl und reichlich Wein und Bier einladen.

Ende

Anhang

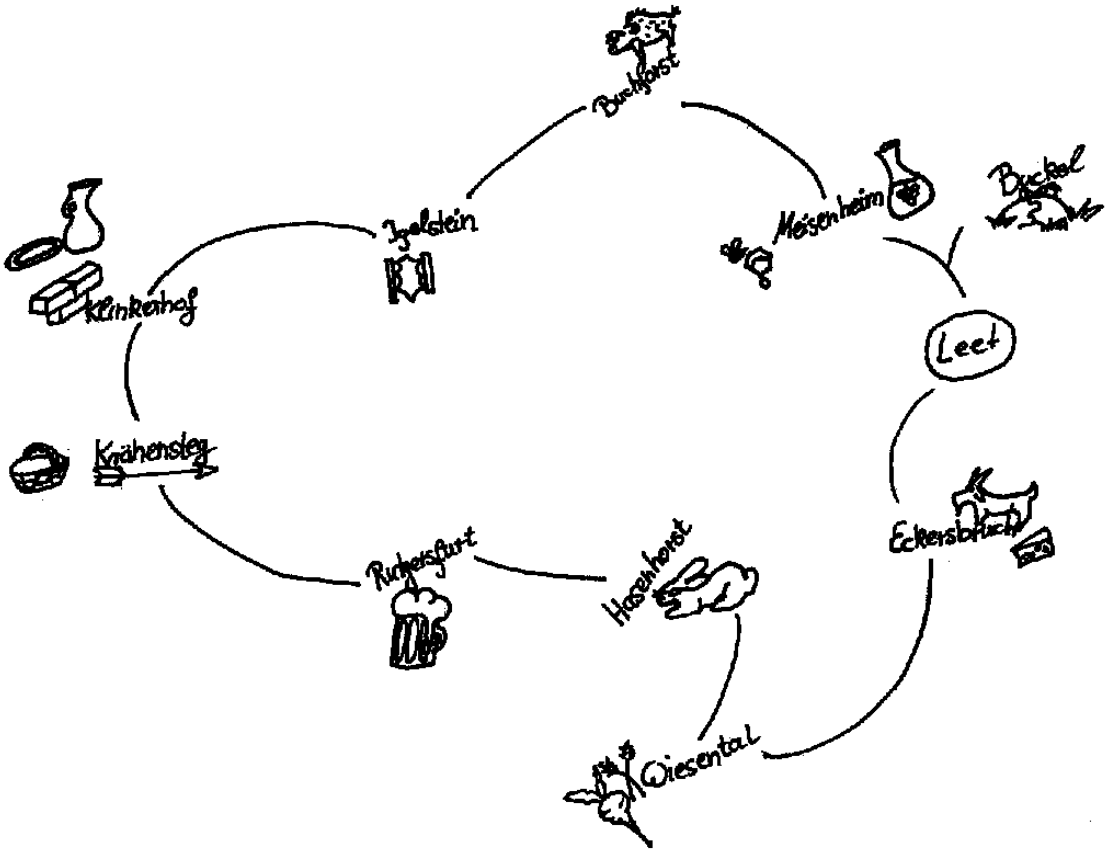
Wetter im Spätherbst (Würfeltabelle)

Bei Wind und Wetter sollten immer die gefühlten Werte beachtet werden.

Wurf	freundlich	unangenehm	beschwerlich
1	sonnig bei 15°C	trocken und bewölkt bei 13°C	schwarze Wolken bei 11°C
2	bewölkt bei 13°C	leichter Wind bei 12°C	starker Wind bei 10°C
3	leichter Nebel bei 9°C, 400m Sicht	starker Nebel bei 8°C, 200m Sicht	Nebeltag bei 7 °C, teilw. 50m Sicht
4	Nieselregen bei 10°C	Nieselregen bei 8°C	Nieselregen bei 6°C
5	leichter Regen bei 10°C	leichter Regen bei 8°C	leichter Regen bei 6°C
6	ein starker Regenguss bei 10°C	mehrere Regengüsse bei 9°C	Dauerregen bei 8°C
7	leichter Wind bei 8°C, 20 Knoten	starker Wind bei 6°C, 40 Knoten	Orkan bei 4°C, 64 Knoten
8	sonnig und kalt bei 4°C	diesig und kalt bei 3°C	wolkenverhangen und kalt bei 2°C
9	Nieselregen und windig bei 4°C	Regen und windig bei 3°C	Schneeregen bei 2°C
0	Raureif und überfrorene Nässe	Eisregen bei -1°C	früher Wintereinbruch

Karte der Gegend mit Handelsgütern

Schleichwege und Wildwechsel sind nicht eingezeichnet.



Verwendete Grafiken

Seite 4: http://pixabay.com/de/alte-schule-bl%C3%A4ttern-zertifikat-34607/ (Public Domain CC0)

Seite 7: Anne Böttcher