



1192

- Das Mittelalter-Rollenspiel -

Baumfluch

Abenteuer A2

Vorbemerkungen

Das vorliegende Einführungsabenteuer „Baumfluch“ kann interessierten Neulingen das Konzept des Rollenspiels vermitteln. Die Handlung folgt einer klar umrissenen Aufgabenstellung. Außerdem enthält das Abenteuer einfache Basisregeln und die entsprechenden Charakterbögen.

Die Erschaffung des Charakters eröffnet einen ersten Einblick in die Funktionsweise des Rollenspiels, und kann daher empfohlen werden. Dafür sollte sich die Spielrunde etwa 30 Minuten Zeit nehmen. Alternativ können auch die Beispielcharaktere im Anhang oder bereits bestehende Charaktere verwendet werden, falls „Nur ein Bauernhof“ schon gespielt wurde.

Das eigentliche Abenteuer dauert dann wiederum etwa 120 bis 180 Minuten.

Benötigtes Material: Jeder Spieler braucht eine kleine Charaktertafel (siehe Anhang), Bleistift und Würfel (ein bis acht W6 für die Erschaffung und drei W12 für das Spiel).

Ort der Handlung: Das Dorf Stainfurth, der heilige Baum und der Weg dorthin

Handlungsverlauf: Die Helden werden vom Dorfältesten beauftragt, einen Fluch zu brechen, der offensichtlich auf dem heiligen Baum des Ortes liegt und für allerlei Unglück verantwortlich ist. Außerdem sollen sie den für den Fluch Verantwortlichen finden.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

Orange unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Motiven oder Handlungen der NSC, oder zu Informationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

EP-Marker



Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

Musik und Atmosphäre

Es ist stimmungsvoll, wenn der Meister im Hintergrund passende Musik einspielt. Eine Möglichkeit bietet die App SoundTale:



Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.

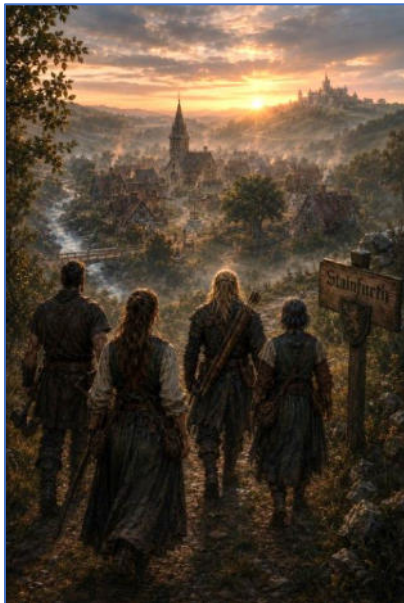
Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!



Inhalt

1	Das Abenteuer beginnt.....	4
2	Die Versammlung	5
3	Der heilige Baum	6
3.1	Den Angerbach queren.....	6
3.2	Das Reh	7
3.3	Felder, der Einsiedler.....	8
3.4	Der verfluchte Baum	10
4	Die Suche nach Frieder.....	12
5	Den Fluch brechen	12
6	Das Ende des Abenteuers.....	13
7	Anhänge mit NSC, Karten und Tagebuch.....	14
8	Basisregeln	21

1 Das Abenteuer beginnt



Die Helden halten sich im kleinen Dorf Stainfurth auf, wo gerade eine Versammlung einberufen wurde.

Falls die Charaktere aus „Nur ein Bauernhof“ wieder verwendet werden, können die Helden als Reisende ins Dorf kommen, ansonsten könnte die Heldengruppe aus Dorfbewohnern bestehen, bspw. einem Schmied, einer Heilerin, einem Bauer und einer Jägerin. (Beschreibungen siehe Anhang)

Hintergrund: Stainfurth ist von dichten Wäldern und fruchtbaren Feldern umgeben. In der Nähe des Dorfes, auf der anderen Seite des wilden Flusses steht im Wald ein alter Baum, der als heilig gilt. Die Dorfbewohner glauben, dass der Baum die Seelen ihrer Vorfahren beherbergt und dass er über das Schicksal des Dorfes wacht. Seit einigen Wochen häufen sich Unglücke: Ernteausfälle, kranke Tiere und plötzliche Unfälle haben die Dorfbewohner in Angst und Schrecken versetzt. Viele glauben, dass der Baum verflucht ist und dass jemand den Fluch heraufbeschworen hat.

Als Schauplatz spielt Stainfurth für die Haupthandlung nur eine untergeordnete Rolle, der Meister muss daher auch nicht zwingend auf den Ortscharakter oder die Lage der Häuser und ihre Bewohner eingehen. Falls dies dennoch stattfinden soll, bietet die Karte des Dorfes diesbezüglich einige Anregungen. (Dem Anhang ist eine größere Version beigelegt, die auch an die Spieler ausgehändigt werden kann.)



2 Die Versammlung

Die Dorfversammlung findet in der Dorfmitte unter freiem Himmel statt. Die Dörfler sind aufgeregt, was einige auch lautstark zum Ausdruck bringen: „Es muss endlich etwas geschehen!“ - „Das ist die Strafe Gottes!“ - „Unsinn! Das ist Teufelswerk!“ - „Wir wurden verflucht!“

„Beruhigt euch! Beruhigt euch!“ Es sind die Worte des Dorfältesten Alfrid, die allmählich Ruhe einkehren lassen. „Lasst uns vernünftig auf die Sache blicken. Wer mag anfangen? Petar?“

Petar nickt und ergreift das Wort: „Nun, wie ihr alle wisst, hat schwerer Hagel in den letzten Wochen viel Unheil auf unseren Feldern angerichtet.“ Zustimmendes Gemurmel ertönt. „Wovon sollen wir leben?“, ruft eine Stimme dazwischen und Alfrid hebt die Hand: „Dazu kommen wir später. Petar, fahr fort.“

„Die Hälfte von Diederichs Vieh ist an einer rätselhaften Krankheit gestorben. Wulfen berichtet, eine schwarze Katze habe ihn nachts angegriffen und seitdem plage ihn sein Bein, es schmerzt, ist geschwollen und er kann seine Felder nicht mehr bestellen. Unsere Brücke über den Angerbach ist eingestürzt, du selbst, Alfrid, wurdest von einer herabstürzenden Dachsindel am Kopf verletzt und Wilburgas Kräuter sind über Nacht verdorben.“ - „Ich sage euch, das ist schwarzer Zauber“, fährt Ansgar dazwischen und fast alle bekreuzigen sich. „Verderben überall. Das Korn, die Brücke, Walburgas Kräuter, selbst der Sturm meiner Lenden ist schwach geworden.“ In dem eintretenden Schweigen sind Ingas halblaute Worte klar und deutlich zu verstehen: „Hmh, das laue Lüftchen wird zur Flaute.“ Ansgar schnappt nach Luft und errötet, während kurz etwas Heiterkeit ausbricht, doch Alfrid hebt erneut die Hand: „Lasst uns ernsthaft bleiben, Freunde. Lange Jahre ging es uns gut, doch dies Unglück ist ein Zeichen. Unser heiliger Baum, Wohnstätte unserer Ahnen, schützt uns nicht mehr. Jemand muss nach dem Rechten sehen. Jemand muss herausfinden, warum der Baum keinen Segen mehr spendet.“

„Das war der alte Felder!“, ruft Jorik aus. „Der Einsiedler! Ich sag euch, er war es, er hat unseren Baum verdorben mit seinen dunklen Ritualen.“ Dieser Gedanke scheint Vielen plausibel zu sein und abermals muss Alfrid für Ruhe sorgen: „Mag sein, dass Felder sich manchmal seltsam verhält, aber wir wollen nicht vorschnell urteilen, sondern sollten ihn erst befragen. Nun denn, wer ist bereit, Felder zu befragen und unseren heiligen Baum zu untersuchen?“



Falls die Helden sich nicht freiwillig melden, wird Alfrid sie nach einer kurzen Pause, in der sich auch sonst niemand meldet, direkt mit Namen ansprechen und fragen, ob sie diese Aufgabe übernehmen würden. Alfrids Meinung nach seien die Helden am besten geeignet. Die Umstehenden stimmen begeistert – und erleichtert – zu.



Der Weg zu Baum und Einsiedler Felder ist leicht zu finden. Die Helden müssen lediglich den Angerbach queren (leider ist die Brücke eingestürzt) und dann ziemlich gerade dem „Alten Weg“ nach Westen folgen, bis sie linkerhand einen Trampelpfad erkennen, der sie dann zur großen Lichtung mit dem heiligen Baum führt. Felder lebt dort ganz in der Nähe in einer alten Hütte, etwas östlich der Lichtung.

3 Der heilige Baum

3.1 Den Angerbach queren

EP
1

Die Helden müssen zunächst den Angerbach überwinden. Da erst kürzlich die hölzerne Brücke eingestürzt ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als vorsichtig von Stein zu Stein zu hüpfen, sich durch das wilde Wasser zu kämpfen oder einen Umweg von einigen Stunden in Kauf zu nehmen, um den kleinen Fluss an einer seichten Stelle zu furten.

Um geschickt von Stein zu Stein zu hüpfen, ist eine anspruchsvolle Gewandtheitsprobe (7+) erforderlich, das Kämpfen durch die „Fluten“ erfordert eine ebensolche Kraftprobe (7+). Das Furten an einer seichten Stelle verlangt nur eine leichte (4+) Gewandtheitsprobe. Misslingt die Probe, stürzt der Held ins Wasser und taucht kurz unter, dabei verliert er einen Lebenskreis.

Selbstverständlich können sich die Helden gegenseitig helfen, sich mit einem Seil sichern oder andere Kniffe anwenden, um sicher auf die andere Seite zu gelangen und Schaden weitgehend abzuwenden.

Der Angerbach muss überquert werden. Die Reste der einstigen Holzbrücke liegen stromabwärts – eine gefährliche Erinnerung an die Kraft des Wassers.

<p>1 VON STEIN ZU STEIN HÜPFEN Große, rutschige Steine bieten einen unsicheren Pfad über den reißenden Bach. Ein Fehltritt kann tödlich sein.</p>  <p style="text-align: center;">Gewandtheitsprobe (7+) Misslingt die Probe, stürzt der Held ins Wasser, taucht kurz unter und verliert einen Lebenskreis.</p>	<p>2 SICH DURCH DIE FLUTEN KÄMPFEN Das Wasser ist eiskalt und reißend. Wer hier denkt, wird mitgerissen. Nur mit Kraft und Entschlossenheit gelingt die Überquerung.</p>  <p style="text-align: center;">Kraftprobe (7+) Misslingt die Probe, stürzt der Held ins Wasser, taucht kurz unter und verliert einen Lebenskreis.</p>	<p>3 AN EINER SEICHTEN STELLE FURTEN Oberhalb der zerstörten Brücke wendet sich der Angerbach ruhiger durch eine breite Kiesbank. Ein Umweg von einigen Stunden, aber sicherer.</p>  <p style="text-align: center;">Gewandtheitsprobe (leicht) (4+) Misslingt die Probe, stürzt der Held ins Wasser, taucht kurz unter und verliert einen Lebenskreis.</p>
<p> Tipps: Helden können sich gegenseitig helfen, ein Seil nutzen oder Stöcke als Halt verwenden. Wer klug handelt und zusammenhält, kann die Gefahr meistern.</p>		

3.2 Das Reh

EP
1

Am anderen Ufer ist der alte Weg gut erkennbar, eine leichte Achtsamkeitsprobe (4+) ist ausreichend, um ihn zu entdecken. Nach etwa einstündigem Marsch auf dem alten Weg, können die Helden dann mit einer gelungenen Achtsamkeitsprobe (7+) ein verletztes Reh im Unterholz am Wegesrand finden.

Das Reh ist ein zierliches Tier, sein braunes Fell schimmert in der Sonne. Es hat große, traurige Augen und eine zarte Statur. Eines seiner Vorderbeine hat sich in einer Wildfalle verfangen. Das Reh hat dadurch eine blutende Schnittwunde erlitten, kann nicht richtig laufen und ist verängstigt.



Wenn die Helden dem Reh helfen wollen, müssen sie es zunächst aus der Falle befreien und dann die Schnittwunde versorgen.

Die Befreiung gelingt mit einer meisterlichen Probe (11+) auf Gewandtheit oder einer anspruchsvollen Probe auf Kampfkunst (7+), wenn die Helden bspw. ein Messer oder einen Dolch verwenden.

Eine anspruchsvolle Probe auf Klugheit (7+) ist Voraussetzung, um über hilfreiche Kräuter Bescheid zu wissen. Die Helden können dann gezielt in der Umgebung nach Wundkraut suchen (Achtsamkeitsprobe 4+). Misslingt die Klugheitsprobe können sie zwar auch nach Kräutern suchen, die Achtsamkeitsprobe muss dann aber mit 11+ gelingen. Es ist auch möglich, aus gefundenen Heilkräutern eine Heilsalbe herzustellen (Klugheit 7+).

Die eigentliche Behandlung erfordert eine Probe auf Achtsamkeit (7+) und Klugheit (4+). Gelingen beide Proben, können die Helden die Wunde mit dem Wundkraut (oder der Heilsalbe) bestreichen und mit einem Leinentuch verbinden. Das verarztete Reh wird seinen Retter kurz anstupfen und sich dann vorsichtig entfernen.

Die Freude über die gelungene Rettung verschafft allen Helden einen Bonus. Bei ihrer nächsten Probe dürfen sie einen beliebigen Würfel ein zweites Mal werfen und das bessere Ergebnis verwenden.

<p>1. Das Reh befreien Das Reh hat sich in einer Wildfalle verfangen. Befreit es vorsichtig, ohne es zusätzlich zu verletzen.</p> <p> Gewandtheit (11+) oder Kampfkunst (7+) (z. B. mit Messer oder Dolch)</p>	<p>2. Wundkraut finden Wer sich mit Kräutern auskennt, weiß, welche Pflanzen heilsam sind (Klugheit 7+). Dann kann gezielt nach ihnen gesucht werden.</p> <p> Achtsamkeit (4+) (bei misslungener Klugheitsprobe nur mit 11+)</p>	<p>3. Heilsalbe herstellen (optional) Aus Heilkräutern kann eine wirksame Salbe hergestellt werden.</p> <p> Klugheit (7+) (bei misslungener Klugheitsprobe nur mit 11+)</p>
<p>4. Die Wunde behandeln Die Wunde muss gereinigt, mit Wundkraut oder Heilsalbe versorgt und verbunden werden.</p> <p> Achtsamkeit (7+) und Klugheit (4+)</p>	<p>5. Verbinden und schonen Die Wunde wird mit einem sauberen Leinentuch verbunden. Das Reh sollte anschließend in Ruhe gelassen werden, damit es sich erholen kann.</p>	<p>6. Dank und Abschied Das verarztete Reh wird seinen Retter kurz anstupfen und sich dann vorsichtig entfernen.</p> <p>Alle Helden erhalten einen Bonus: Bei ihrer nächsten Probe dürfen sie einen beliebigen Würfel ein zweites Mal werfen und das bessere Ergebnis verwenden.</p>
<p style="text-align: center;">Übersicht der Helferschritte</p> <p style="text-align: center;">1. Befreien → 2. Kräuter finden → 3. Salbe herstellen (optional) → 4. Wunde behandeln → 5. Verbinden & schonen → 6. Dank & Abschied</p> <p style="text-align: center;">Ein mitfühlendes Handeln ehrt die Natur – und bleibt nicht ohne Wirkung. Das Reh wird es nicht vergessen.</p>		

3.3 Felder, der Einsiedler

EP
2

Kaum ist das Reh verschwunden, können die Helden mit einer anspruchsvollen Achtsamkeitsprobe (7+) den Trampelpfad auf der linken, südlichen Wegseite entdecken. Nach knapp einer halben Stunde würden sie den heiligen Baum erreichen, doch zuvor treffen sie auf Felder, den Einsiedler, der mit einem Wanderstab unterwegs ist und Kräuter und Pilze sammelt. Es genügt eine Probe auf Achtsamkeit (4+), um Felder in einiger Entfernung zwischen den Bäumen zu erkennen. Er hat den Helden den Rücken zugewandt, bückt sich, schneidet mit einem Messer Pilze und verstaut diese in einem groben Umhängebeutel.



Je nachdem, wie sich die Helden nähern, ist Felder eher offen oder misstrauisch. Er könnte den Helden helfen, verlangt dafür aber als Gegenleistung, dass sie ihm seine Holzflöte besorgen, die er irgendwo hier im Wald verloren habe.

Wenn die Helden nach der Flöte suchen, sollte der Meister mit einem W12 vorab das Waldgebiet bestimmen, in dem die Flöte liegt. Das heißt, es gibt theoretisch zwölf Gebiete, die zu durchsuchen sind. Ich empfehle, dass der Meister dazu ein Raster anlegt, das aus drei Reihen zu jeweils vier Quadraten besteht und er diese Quadrate von 1 bis 12 durchnummeriert. Jeder Held entscheidet dann, in welchem Quadrat er suchen will und legt eine Achtsamkeitsprobe ab. Diese muss im richtigen Quadrat mit 11+ gelingen, um die Flöte zu finden.

Alternativ können die Helden auch eine Flöte herstellen, was mindestens Klugheits- und Gewandtheitsproben erfordert. Ob sich Felder darauf einlässt, ist von der Qualität der Ersatzflöte und seiner Sympathie gegenüber den Helden abhängig.

Wenn Felder mit den Helden zufrieden ist, übergibt er ihnen das Tagebuch des jungen Frieder, einem Dorfbewohner. Felder hat es beim heiligen Baum gefunden (*siehe Anhang*).

Die Helden können Felder natürlich auch überwältigen oder bestehlen, um an das Tagebuch zu gelangen. Hier ist es auch mög-

lich, dass sie Felders Hütte entdecken und dort das Tagebuch finden – auf welche Weise auch immer. (*Weitere Informationen zu Felder siehe nächste Seite und die Angaben zu seiner Hütte im Anhang.*)



Im Tagebuch beschreibt Frieder seine Trauer über den Tod seiner Mutter und seinen Plan, mit dem heiligen Baum zu kommunizieren, um mit seiner verstorbenen Mutter sprechen zu können. Für das Ritual hat er mit dem Fingerknochen seiner Mutter ein großes Pentagramm um den Baum gezeichnet und an dessen Ecken Kerzen entzündet. Er benennt auch die Beschwörungsformel: „In nomine magni, appare, mane, obscurare, dice!“ Mit dieser wolle er im Namen des Großen seine Mutter beschwören, sie solle erscheinen, verweilen, zuhören und reden.

[Der Wortlaut der Formel übersetzt: Im Namen des Großen, erscheine, verweile, verdunkle, rede.]

Hintergrund: Frieder ist ein schwerwiegender Fehler unterlaufen. Anstelle des Wortes „ausculte“ für „zuhören“, verwendet er das Wort „obscurare“ für „verdunkle“. Sollten die Helden des Lateinischen mächtig sein, können sie selbst diesen Fehler entdecken; eventuell macht sie auch Felder darauf aufmerksam.





FELDER

DER EINSIEDLER

Felder lebt seit vielen Jahren allein im Wald und meidet das Dorf, seit man ihn der Zauberei bezichtigt. Er kennt die Sprache der Pflanzen, die Wege der Tiere und die Geheimnisse alter Rituale. Er ist weder Freund noch Feind – sondern ein Mann, der die Balance zwischen Mensch und Natur bewahren will.

WISSEN

- Kennt sich hervorragend mit Kräutern, Pilzen und Heilpflanzen aus.
- Versteht Latein und alte Rituale.
- Weiß um die Bedeutung des heiligen Baumes und alter Bräuche.
- Kann die lateinische Beschwörungsformel im Tagebuch übersetzen.
- Hat Hinweise zur Aufhebung des Fluches und kann einen lateinischen Text formulieren.
- Beobachtet das Dorf und seine Bewohner aus der Ferne.

MÖGLICHE REAKTIONEN

- **Offen:** Wenn die Helden respektvoll auftreten, sich als friedlich erweisen oder Interesse an der Natur zeigen.
- **Misstrauisch:** Wenn die Helden hastig oder bedrohlich auftreten oder offen über den Fluch und den Baum sprechen.
- **Prüfend:** Felder testet die Absichten der Helden mit Fragen und Beobachtungen.
- **Hilfsbereit:** Wenn er Vertrauen fasst, hilft er den Helden – aber nie ohne eine Gegenleistung.
- **Verschlossen:** Bei Arroganz, Gewaltandrohung oder Respektlosigkeit zieht er sich zurück oder warnt sie deutlich.

HINTERGRUND

Felder war einst Kräuterkundiger des Dorfes, doch nach einem tragischen Ereignis zog er sich in den Wald zurück. Seitdem macht man ihn für jedes Unglück verantwortlich. Er fühlt sich missverstanden, doch er trägt keine wirkliche Bosheit in sich. Der heilige Baum ist für ihn ein lebendiges Wesen, kein Götze, dem man blind gehorcht.

WAS FELDER VERLANGT

Felder hat seine Holzflöte verloren. Er bittet die Helden, sie für ihn zu finden (Aufspürenprobe 11+ im richtigen Waldgebiet, W12) oder eine Ersatzflöte herzustellen (Klugheit 7+ und Gewandtheit 7+).

Erst wenn er mit den Helden zufrieden ist, übergibt er ihnen das Tagebuch des jungen Frieder.



DAS TAGEBUCH DES FRIEDER

Felder fand das Tagebuch am heiligen Baum. Es enthält Frieders Aufzeichnungen über seine Trauer, sein Ritual und die falsche Beschwörungsformel.

INHALTE IM TAGEBUCH:

- Frieders Schmerz über den Tod seiner Mutter.
- Sein Plan, mit ihr durch den heiligen Baum zu sprechen.
- Das gezeichnete Pentagramm aus dem Fingerknochen seiner Mutter.
- Die entzündeten Kerzen an den fünf Ecken.
- Die falsche Formel: „In nomine magni, appare, mane, obscurare, dice!“ (statt „ausculte“ – zuhören)



FELDER'S AUSTRÜSTUNG



- Wanderstab (knorriger Hasel mit Schnitzereien)
- Messer (scharf, gut gepflegt)
- Grober Umhängebeutel mit getrockneten Kräutern und Pilzen
- Kleine Stoffbeutel mit Salben, Wurzeln und Samen
- Holzflöte (verloren)
- Altes Notizbuch / Tagebuch
- Einfacher Umhang, wettergetragene Kleidung, feste Waldschuhe

WIE FELDER HELFEN KANN

Wenn er Vertrauen fasst, führt Felder die Helden zum heiligen Baum und erklärt ihnen:

- Er hat vor einigen Wochen einen jungen Mann eilig vom Baum fortlaufen sehen.
- Er kennt Rituale zur Reinigung und zur Rückkehr von Liebe und Licht.
- Er kann eine passende lateinische Formel formulieren.
- Er rät, einen Zweig zu brechen, die Bruchstelle zu salben und mit ihm einen Kreis um den Baum zu ziehen.
- Er erklärt das Ritual mit dem freiwilligen Opfer und der Verbrennung heilender Kräuter.
- Er betont: Nur gemeinsam und mit reiner Absicht kann der Fluch gebrochen werden.

MÖGLICHE ENTWICKLUNGEN

HELDEN ÜBERZEUGEN IHN

Er hilft ihnen bereitwillig, begleitet sie zum Baum und unterstützt sie beim Ritual.



HELDEN FINDEN DIE FLÖTE ODER STELLEN SIE HER

Felder ist dankbar und übergibt das Tagebuch und teilt sein Wissen.



HELDEN BEDROHEN ODER BESTEHLEN IHN

Er wehrt sich mit List und Wissen. Gelingt es, das Tagebuch zu stehlen, fehlt jedoch sein Rat und seine Unterstützung.



HELDEN IGNORIEREN IHN

Er beobachtet sie aus der Ferne und greift nur ein, wenn sie sich selbst oder den Wald in Gefahr bringen.



„Die Natur verzeiht vieles – aber niemals Arroganz. Ehrt den Baum, und er wird euch hören.“ – Felder

Wenn die Helden Felder sympathisch sind, geleitet er sie schließlich noch zum heiligen Baum und berichtet, dass er vor wenigen Wochen einen jungen Mann aus dem Dorf gesehen habe, der eilig vom heiligen Baum fortgelaufen sei.

Felder versteht Latein und kann die lateinische Beschwörungsformel übersetzen. Mit einer Klugheitsprobe (11+) können die Helden das auch selbst übernehmen.

Beraten sich die Helden mit Felder, erklärt er sich unter Umständen bereit, ihnen bei der Aufhebung des Fluches zu helfen. Dazu müssten sie die Kraft des Baumes anrufen und klare Anweisungen sprechen. Er kann ihnen einen entsprechenden lateinischen Text formulieren.

Er schlägt außerdem vor, dass sie einen Zweig vom Baume brechen und die Bruchstelle mit Heilsalbe bestreichen, um ihre gute Absicht zu verdeutlichen. Mit dem Zweig sollen sie dann einen Kreis um den Baum in den Boden zeichnen und dabei die Formel sprechen. Dann sollte vom Übeltäter ein freiwillig gegebenes Opfer, zum Beispiel eine Haarsträhne, zusammen mit heilenden Kräutern innerhalb des Kreises verbrannt werden. Dazu müssten dann alle Anwesenden gemeinsam die Formel sprechen.

3.4 Der verfluchte Baum



Den mächtigen heiligen Baum umgibt eine düstere Aura. Auch hier können die Helden Hinweise finden. Wenn sie das Tagebuch erhalten und gelesen haben, können sie gezielt suchen, so dass die Achtsamkeitsproben lediglich mit 4+ gelingen müssen. Ohne das Tagebuch benötigen sie jeweils eine anspruchsvolle Probe (7+) für die Reste des Pentagramms und die Kerzen und eine meisterliche Probe (11+) für den menschlichen Fingerknochen.

In der Nähe des heiligen Baumes kann es Felder gelingen, passende Worte für eine Formel zu finden, mit der sich der Fluch brechen lässt. Es kann auch interessant und stimmungsvoll sein, wenn Felder die Helden zunächst Vorschläge machen lässt, welche Macht angerufen werden soll und welche Anweisungen sie über die Formel mitteilen wollen.



Felders Vorschlag:

O spiritus majorum!
Liberam hanc arborem
De tenebris quod est.
Amor et lux reditus.
Et pax.
Amen.

O Geist der Vorfahren!
Befreie diesen Baum
Von der Dunkelheit, welche ist.
Liebe und Licht sollen zurückkehren.
Und Frieden.
Amen.

Schon bald sollte klar werden, dass die Helden hier nichts ausrichten können. Sie müssen ins Dorf zurückkehren und Frieder finden.





PERSÖNLICHKEIT

Frieder ist ein empfindsamer, intelligenter junger Mann, der seine Mutter innig geliebt hat. Ihr Tod hat ihn aus der Bahn geworfen. Er fühlt sich einsam, schuldig und unverstanden. Trotz seiner Angst sehnt er sich danach, das Richtige zu tun und Frieden zu finden.

HINTERGRUND

Frieder war immer ein ruhiger, nachdenklicher Junge. Seine Mutter war seine engste Vertraute. Seit ihrem Tod zieht er sich zurück und verbringt viel Zeit allein im Wald. In seiner Trauer entdeckte er alte Bücher im Dorfbücherei, darunter auch Aufzeichnungen über Rituale. In seiner Verzweiflung wagte er das Ritual am heiligen Baum – mit verheerenden Folgen.

AUSRÜSTUNG

- Einfacher Rucksack
- Tagebuch (in Leder gebunden)
- Talgkerze (halb abgebrannt)
- Kleines Messer
- Stück Schnur und Kreide (zum Zeichnen)
- Getrocknete Kräuter (z. B. Lavendel, Salbei)
- Ein Amulett seiner Mutter (kleiner Anhänger)



SEIN RITUAL UND DER FEHLER

Frieder zeichnete mit dem Fingerknochen seiner Mutter ein Pentagramm um den Baum und entzündete an den Ecken Kerzen. Er sprach die Formel:

„In nomine magni, appare, mane, obscurare, dice!“

Doch statt seiner Mutter zu beschwören, rief er ungewollt eine dunkle Kraft. Nach dem Wort „obscurare“ wurde er zurückgeschleudert, die Kerzen erloschen, und er floh voller Entsetzen zurück ins Dorf.

FRIEDER

DER TRAUERENDE

Frieder ist ein junger Dorfbewohner, der seine Mutter vor kurzem verloren hat. Überwältigt von seiner Trauer suchte er Trost beim heiligen Baum am Rande des Waldes. In seiner Verzweiflung führte er ein gefährliches Ritual durch – und löste damit ungewollt einen Fluch aus.

WISSEN

- Kennt die lateinische Beschwörungsformel nur aus seinem Tagebuch.
- Versteht ihre Bedeutung nicht vollständig und hat einen schweren Fehler gemacht („obscurare“ statt „ausculte“).
- Weiß um die Kraft und Heiligkeit des Baumes, aber nicht um die Konsequenzen seines Tuns.
- Hat keine Erfahrung mit Ritualen oder Beschwörungen.

MÖGLICHE REAKTIONEN

- **Verschlossen:** Wirkt schüchtern, ängstlich und versucht, den Kontakt mit Fremden zu vermeiden.
- **Misstrauisch:** Hält die Helden zunächst auf Distanz und fürchtet, sie könnten ihn für das Unheil verantwortlich machen.
- **Traurig:** Wird schnell von seiner Trauer überwältigt, besonders wenn seine Mutter erwähnt wird.
- **Schuldbewusst:** Ringt mit Schuld und Scham, gesteht aber unter Vertrauensaufbau die Wahrheit.
- **Reuig:** Bereut zutiefst, was geschehen ist, und will den Fluch wiedergutmachen.
- **Hilfsbereit:** Wenn er Vertrauen fasst, ist er bereit, alles zu tun, um den Fluch zu lösen – auch aktiv am Ritual teilzunehmen.

WIE IHN DIE HELDEN ÜBERZEUGEN KÖNNEN

Frieder wird nur helfen, wenn die Helden sein Vertrauen gewinnen und sein Gewissen ansprechen.

- Zeigt Mitgefühl und Verständnis für seine Trauer.
- Beruhigt ihn und macht ihm keine Vorwürfe.
- Versichert ihm, dass ein Fehler wiedergutmacht werden kann.
- Bietet ihm Schutz und Unterstützung beim Ritual.
- Eine meisterliche **Klugheitsprobe** (11+) oder gutes Rollenspiel kann helfen, ihn zum Geständnis und zur Kooperation zu bewegen.

WAS FRIEDER TUN WIRD

- Er wird freiwillig eine Haarsträhne als Opfer geben.
- Er wird sich dem Ritual anschließen und um Verzeihung bitten.
- Er hofft, seine Mutter dadurch zur Ruhe zu bringen – und den Fluch aufzuheben.
- Danach möchte er den heiligen Baum in Ehren halten und für sein Fehlverhalten büßen.

ZITAT VON FRIEDER

*„Ich wollte nur mit meiner Mutter sprechen...
Ich wollte sie hören, ihr sagen, wie sehr sie mir fehlt.
Ich wusste nicht, dass ein falsches Wort so viel Leid bringen kann.
Bitte helf mir, es wieder gut zu machen.“*



4 Die Suche nach Frieder

EP
2

Die Helden wissen, dass ein junger Dorfbewohner den Tod seiner Mutter betrauert. Mit dieser Information sollte es nicht allzu schwer sein, Frieder ausfindig zu machen. Die Dorfbewohner wissen das. Falls die Helden selbst Dorfbewohner spielen, dürften sie schon beim Auffinden und Lesen des Tagebuchs auf Frieder schließen.

Nun muss es ihnen gelingen, Frieder zu konfrontieren und ihn dazu zu bringen, den Fluch zu lösen. Das bedeutet, er muss ihnen freiwillig eine Haarsträhne opfern und im besten Fall auch am Ritual teilnehmen. Dies kann sehr gut ausgespielt werden, alternativ oder ergänzend kann der Meister von den Helden auch eine meisterliche Klugheitsprobe verlangen.


Wenn sie gelingt, gesteht Frieder, dass es sein Tagebuch ist, dass er versucht hat, über den Baum mit seiner Mutter zu sprechen und dass alles schief gegangen ist. Er beschreibt, dass nach der Beschwörungsformel „In nomine magni, appare, mane, obscurare, dice!“ seine Mutter nicht wie erhofft, erschienen ist, um zu verweilen, ihm zuzuhören und mit ihm zu sprechen. Stattdessen habe ihn eine unbändige Kraft nach dem Wort „obscurare“ zurückgeschleudert, die Kerzen seien erloschen und tiefe Furcht habe ihn erfasst, so dass er zurück ins Dorf geflüchtet sei.

5 Den Fluch brechen

EP
2

Die Helden sollten nun mit Frieder zum heiligen Baum zurückkehren, den Weg kennen sie nun schon. Der Meister kann dennoch leichte Achtsamkeitsproben (4+) fordern, bei deren Scheitern die Helden vom Weg abkommen oder die Abzweigung verpassen.

Am heiligen Baum angekommen, vollziehen sie dann gemeinsam mit Frieder das Ritual:

<p style="text-align: center;">1. Den Zweig brechen und mit Heilsalbe bestreichen</p>  <p style="font-size: small;">Ein Held bricht einen Zweig vom heiligen Baum und bestreicht die Bruchstelle sorgfältig mit Heilsalbe, um Respekt und gute Absicht zu zeigen.</p>	<p style="text-align: center;">2. Den Kreis ziehen und die Formel sprechen</p>  <p style="font-size: small;">Ein Held spricht die lateinische Formel und zieht dabei mit dem geweihten Zweig einen Kreis im Boden um den Baum. Der Kreis schützt und sammelt die Kraft des Rituals.</p> <p style="font-size: x-small;"><i>Formel: O spiritus majorum! Liberam hanc arborem De tenebris quod est. Amor et lux reditus. Et pax. Amen.</i></p>	<p style="text-align: center;">3. Die Kerze entzünden</p>  <p style="font-size: small;">Eine Kerze wird entzündet und innerhalb des Kreises aufgestellt. Ihr Licht symbolisiert Hoffnung, Wahrheit und die Rückkehr des Lichts.</p>	<p style="text-align: center;">4. Haarsträhne und Kräuter verbrennen – gemeinsam die Formel sprechen</p>  <p style="font-size: small;">Innerhalb des Kreises werden Frieders Haarsträhne und Heilkräuter verbrannt, während alle Anwesenden gemeinsam die Formel sprechen. Vertrauen und Einheit sind entscheidend für den Erfolg.</p>
<p style="text-align: center;">5. Gemeinschaftsprobe</p> <p style="font-size: x-small;">Alle beteiligten Helden würfeln mit 3W12 und dürfen einen Würfel oder mehrere Gleichwürfel zum Ergebnis beisteuern.</p>  <p style="font-size: x-small;">Die Probe glückt, wenn einer der folgenden Werte erreicht wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mindestens drei Gleiche mit 11+ oder • vier Gleiche mit 7+ oder • fünf Gleiche mit 4+ <p style="font-size: x-small;">Misslingt die Probe, muss das komplette Ritual wiederholt werden.</p>	<p style="text-align: center;">6. Das Zeichen zeigt sich</p>  <p style="font-size: x-small;">Wenn die Probe gelingt, weht eine sanfte Brise durch die Äste und Zweige des Baumes. Blätter rascheln, und ein schwaches, ätherisches Leuchten breitet sich aus.</p>	<p style="text-align: center;">7. Der Fluch ist gebrochen</p>  <p style="font-size: x-small;">Für einen kurzen Moment umgibt den heiligen Baum ein sanftes, göttliches Leuchten. Der Fluch ist gebrochen, Frieden und Leben kehren zurück in den Wald.</p>	<p style="text-align: center;">Das Ritual in Kürze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zweig brechen und mit Heilsalbe bestreichen. 2. Kreis ziehen und die lateinische Formel sprechen. 3. Kerze entzünden und aufstellen. 4. Haarsträhne und Kräuter verbrennen und gemeinsam die Formel sprechen. 5. Gemeinschaftsprobe bestehen. 6. Zeichen des Baumes wahrnehmen. 7. Den gebrochenen Fluch bezeugen. 

6 Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer endet, wenn die Helden wieder ins Dorf zurückkehren. Dort wirken alle bereits erleichtert, denn eine sanfte Brise sei durch den Ort geweht und jeder habe gefühlt, dass ihm eine große Last von der Seele genommen wurde.

Der Dorfälteste Alfrid bedankt sich bei den Helden im Namen der Gemeinschaft und es wird ausgiebig gefeiert, mit den Helden als Ehrengäste.

Belohnungen

5 Erfahrungspunkte

Ein großes Dorffest zu euren Ehren.
Ihr seid die Ehrengäste
und werdet mit Dankbarkeit
und Freude gefeiert.



Jorik

Jorik ist impulsiv und schnell in seinen Urteilen. Er sucht nach Schuldigen und erklärt sich die Ereignisse gern mit klaren Worten.

Er hat ein lautes Herz und meint es mit dem Dorf wohl – auch wenn er oft über das Ziel hinausschießt.

Rolle: Impulsiver Ankläger und Lautsprecher



Inga

Inga ist klug, beobachtet viel und spricht selten laut – aber wenn sie es tut, dann mit Scharfsinn und manchmal mit einem Hauch von Spott.

Sie bringt mit ihren Worten oft unerwartete Wahrheiten ans Licht.

Rolle: Scharfsinnige Beobachterin und unerwartete Stimme



Wilburga

Wilburga ist die Kräuterkundige des Dorfes. Still und mit wachem Blick kennt sie die Heilkräfte der Pflanzen und sorgt sich um das Gleichgewicht der Natur.

Ihre verdorbenen Kräuter machen ihr ebenso Kummer wie allen anderen.

Rolle: Heilerin und Hüterin der Natur



Ansgar

Ansgar ist tiefgläubig und neigt zu Aberglauben. Er sieht in jedem Unglück ein Zeichen dunkler Mächte und ist überzeugt, dass nur strenge Maßnahmen den Zorn der Götter besänftigen können.

Sein Eifer macht ihn gefährlich – auch wenn er glaubt, damit das Richtige zu tun.

Rolle: Fanatischer Wächter des Glaubens



Petar

Petar ist ein besonnener Bauer und ein geschätzter Ratgeber. Er beobachtet genau und spricht bedacht, aber wenn er etwas sagt, dann mit Gewicht.

Er kennt die Sorgen der Dörfler, denn er teilt sie selbst.

Rolle: Vernünftiger Beobachter und gut informierter Dorfmann



Alfrid

Alfrid ist der Dorfälteste – erfahren, respektiert und um das Wohl des Dorfes besorgt. Er sucht stets nach Ausgleich und Vernunft und versucht, die Menschen zusammenzuhalten.

Seine Worte haben Gewicht, und er trägt die Verantwortung für kluge Entscheidungen.

Rolle: Anführer und Vermittler



Die Region um Stainfurth

LEGENDE

- Siedlung
- Weg / Pfad
- Alter Weg
- Uferweg
- Fluss / Bach
- Brücke (zerstört)
- Besonderer Ort
- Wald
- Felder / Wiesen
- Felsen / Klippen
- Wasserfall



Alter Weg nach Westen

Zerstörte Brücke (Überreste im Bach)

Uferweg nach Norden 30 Min.

Stainfurth

Pfad nach Südosten

Mühle

Der Heilige Baum

Hütte des Einsiedlers
Felder

Ehemaliges Schlachtfeld
1 Stunde Fußmarsch

Heidnische Ritualstätte
1 Stunde Fußmarsch

ÜBER STAINFURTH
Ein friedliches Dorf im Herzen wilder Wälder. Der Angerbach spendet Leben und treibt die Mühle an. Alte Pfade führen zu Orten voller Geschichte, Glauben und Vergessen.

ENTFERNUNGEN & RICHTUNGEN		
↑	Stainfurth → Steinbruch & Wasserfall	30 Min. (Nord)
↓	Stainfurth → Heidnische Ritualstätte	1 Stunde (Süd)
↘	Stainfurth → Ehemaliges Schlachtfeld	1 Stunde (Südost)
←	Stainfurth → Zerstörte Brücke (Westweg)	5 Min. Fußmarsch (West)
←	Zerstörte Brücke → Heiliger Baum	1 Stunde 30 Min. Fußmarsch (West)

Maßstab (ungefähr)
0 250 500 750 1000 Schritt





Steinfurth

LEGENDE

- Wichtige Gebäude
- Handwerker / Läden
- Taverne
- Bauernhof / Stall
- Backhaus
- Weg / Straße
- Pfad
- Angerbach

1	Kirche St. Martin Geweiht im Jahre 1102.
2	Alfrid Haus des Dorflüstenen.
3	Garrick der Schmied Amboss und Feuert.
4	Wilburga Kräutlerfrau Heilkräuter und Sullern.
5	Ingas Taverne „Zum Auger“ Speis, Trank und Herberge.
6	Angar der Tischler Holzarbeiten aller Art.
7	Petar der Bauer Getreid, Gemüse und Vieh.
8	Diederich der Bauer Käse, Milch und Käse.
9	Wullen der Bauer Schweine, Eier und Gemüse.
10	Backhaus Frisches Brot und Kuchen.
11	Hirrin Solveig Ziegenkäse und Schafswolle.
12	Jorik der Schuster Schuhe und Lederarbeiten.
13	Roderich der Jäger Felle, Wildbret und Fallen.





FELDERS EINSIEDLERHÜTTE

Versteckt zwischen alten Buchen und Fichten liegt Felders einfache Hütte. Rauch steigt leise aus dem Schornstein auf. Ein Ort der Stille, der Kräuter und des Rückzugs.

BESCHREIBUNG

Die Hütte ist einfach und genügsam eingerichtet. Überall hängen getrocknete Kräuter und Pilze. Ein Kräutergarten und ein kleines Trockengestell befinden sich in der Nähe. Felder lebt allein und im Einklang mit der Natur.

GRUNDRISS DER EINSIEDLERHÜTTE



LEGENDE

- 1** Eingang
Einfache Holztür, oft nur angelehnt.
- 2** Feuerstelle
Steinerner Herd zum Kochen und Heizen.
- 3** Schlafplatz
Prinche mit Decken und Fell.
- 4** Arbeitstisch
Für die Zubereitung von Salben und Kräutern.
- 5** Regale
Gefäße mit getrockneten Kräutern, Pilzen, Wurzeln und Tinkturen.
- 6** Vorratsbereich
Fässer, Körbe und Vorräte.
- 7** Tagebuchfach
Verstecktes Fach unter der Sitzbank – hier bewahrt Felder das Tagebuch des jungen Frieder auf.
- 8** Trockengestell
Zum Trocknen von Kräutern und Pilzen.
- 9** Kräutergarten
Kleines Beet mit Heil- und Küchenkräutern.
- 10** Holzplatz
Holzspindel und Hackklotz zum Feuerholz spalten.

DETAILS & SPIELHINWEISE

- Felder schätzt seine Ruhe und seinen Rückzugsort.
- Die Hütte ist sauber, aber sparsamisch.
- Der Geruch von Kräutern, Rauch und Harz liegt in der Luft.
- Das Tagebuch ist gut versteckt – nur bei genauer Suche zu finden.
- Hinweise auf Felders Leben: getrocknete Pflanzen, Notizen, abgenutzte Bücher.

12. Tag

Heute ist es drei Monde her, seit Mutter von uns gegangen ist. Noch immer höre ich ihre Stimme in meiner Erinnerung, doch in der Stille unseres Hauses bleibt nur Leere. Vater sagt, die Zeit werde den Schmerz lindern. Doch ich glaube, nur der heilige Baum kann mir helfen. Er hat schon so viele Geheimnisse dieses Dorfes bewahrt – vielleicht kann er mir auch sie zurückbringen.

15. Tag

In alten Büchern fand ich die Lehren über die Verbindung zwischen den Welten. Wenn der Schleier dünn ist und die Worte stark genug, so heißt es, kann man mit jenen sprechen, die gegangen sind. Ich will Mutter rufen. Nicht, um sie zu zwingen, sondern um sie zu bitten, mir beizustehen – nur ein Gespräch, nur ein letztes Mal ihren Rat zu hören.



18. Tag

Ich habe den Fingerknochen, den ich von Mutter aufbewahrt habe, gereinigt. Ich habe ihn in Quellwasser gewaschen, mit Salz und Beifuß gesäubert und im Rauch des Wacholders getrocknet. Nun ist er rein und bereit, das Zeichen zu ziehen. Die Nacht des Neumonds wird die rechte Zeit sein. Dann ruhen die Augen des Himmels, und der Baum hört deutlicher.



Mutters
Zeigefinger

20. Tag – Neumond

Die Vorbereitungen sind vollbracht. Ich habe mit dem gereinigten Fingerknochen das Pentagramm um den heiligen Baum gezogen. An jede Ecke eine Kerze gesetzt mit Öl und einem Tropfen meines Blutes.



Wenn die Kerzen brennen und die Nacht ihren tiefsten Schleier legt, werde ich die Worte sprechen, die die Tür zwischen den Welten öffnen.

Die Beschwörungsformel lautet:

**In nomine magni,
appare, mane, obscurare, dice!**

In nomine magni – Im Namen des Großen
appare – erscheine
mane – verweile
obscurare – höre
dice – rede



Möge der Große meine Worte hören und Mutter den Weg zurück zu mir finden.

Ich will ihr zuhören. Ich will, dass sie redet. Ich will ihren Segen – und vielleicht auch Frieden für meine Seele.

Mögliche spielbare Dorfcharaktere



Garrick, der Schmied

Ein kräftiger Mann mit breiten Schultern und muskulösen Armen. Trägt eine lederne Schürze. Gesicht von dichtem, dunklem Bart umrahmt. Hände von Narben und Blasen übersät.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	7	Klugheit	8
Gewandtheit	10	Kraft	12
Heimlichkeit	7	Reaktion	10

Kampfkunst 8

Lebenskreise ○○○○○○○○

Charaktereigenschaften: Loyal, mutig, mit großem Herz und starkem Gerechtigkeitsinn. Manchmal stur, wenn es um das Wohl des Dorfes geht.

Aussehen: Kräftiger Mann mit breiten Schultern und muskulösen Armen. Trägt eine lederne Schürze. Gesicht von dichtem, dunklem Bart umrahmt. Hände von Narben und Blasen übersät.

Ausrüstung: Hammer, Zange

Hammer



Ein schwerer Schmiedehammer. Unverzichtbar für die Arbeit am Amboss.

Zange



Eine robuste Zange zum Greifen und Halten heißer Eisenstücke.

Leiderschürze




Dicke Lederschürze schützt vor Funken, Hitze und Schmutz.

Werkzeuggürtel



Ein Gürtel mit Taschen für Werkzeuge und kleine Schmiededinge.

„Eisen gehorcht nur denen, die standhaft sind.
In der Glut zeigt sich, wer man wirklich ist.“



Elena, die Heilerin

Elena ist die Tochter der Kräuterafrau Wilburga und wuchs zwischen Heilkräutern, Salben und alten Hausmitteln auf.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	10	Klugheit	12
Gewandtheit	9	Kraft	8
Heimlichkeit	7	Reaktion	9

Kampfkunst 7


Lebenskreise ○○○○○○○○

Charaktereigenschaften: Weicherzig, einfühlsam, mit tiefem Verständnis für die Natur. Geduldig und beruhigend, manchmal nachgebend und leicht zu überreden.

Aussehen: Zierliche Frau mit langen, braunen Haaren. Trägt ein einfaches Leinenkleid. Augen strahlen Wärme und Mitgefühl aus.


Ausrüstung: Kräuterbuch, Heilkräuter, Trinkbeutel mit Wasser

Kräuterbuch




Ein handgeschriebenes Buch mit Zeichnungen und Notizen über Heilkräuter und ihre Anwendung.

Heilkräuter




Verschiedene getrocknete und frische Kräuter zur Heilung von Wunden und Krankheiten.

Trinkbeutel



Ein lederner Beutel gefüllt mit frischem Wasser.

Linnenbeutel



Ein Beutel für Salben, Verbandmaterial und kleine Utensilien.

„Die Natur spricht leise zu denen,
die bereit sind zuzuhören.“



Roderich, der Jäger



Athletischer Mann in seinen 20ern, mit schmalen Gesicht und wilder, blonder Haarpracht. Trägt einen praktischen Lederanzug. Scharf, aufmerksame Augen. Liebt die Natur und Tiere, manchmal ungestüm und neigt dazu, Risiken einzugehen.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	10	Klugheit	7
Gewandtheit	12	Kraft	8
Heimlichkeit	10	Reaktion	8
Kampfkunst		10	
Lebenskreise			

Charaktereigenschaften: Unabhängig, scharfsinnig, mit scharfem Sinn für Humor. Liebt die Natur und Tiere, manchmal ungestüm und neigt dazu, Risiken einzugehen.

Aussehen: Athletischer Mann in seinen 20ern, mit schmalen Gesicht und wilder, blonder Haarpracht. Trägt einen praktischen Lederanzug. Scharf, aufmerksame Augen.

Ausrüstung: Bogen, Pfeile, Jagdmesser

AUSRÜSTUNG

Langbogen

Ein flexibler Bogen aus Eschenholz. Zuverlässig und präzise auf weite Entfernungen.

Pfeile

Ein Köcher mit sorgfältig gefertigten Pfeilen. Bereit für die Jagd.

Jagdmesser

Ein scharfes Messer mit fester Klinge. Nützlich für Jagd, Handwerk und Schutz.

Lederkappe

Eine weiche Lederkappe. Schützt vor Wind und Wetter, ohne die Sinne einzuschränken.

*„Wer den Wald versteht, findet seinen Weg.
Wer ihn achtet, findet sein Zuhause.“*

Mara, die Bäuerin



Robuste Frau mit freundlichem Gesicht und warmem Lächeln. Graues Haar, einfaches, farbenfrohes Kleid. Hände von der Arbeit auf dem Feld.

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit	10	Klugheit	8
Gewandtheit	10	Kraft	10
Heimlichkeit	7	Reaktion	9
Kampfkunst		8	
Lebenskreise			

Charaktereigenschaften: Fürsorglich, pragmatisch, mit tiefem Verständnis für die Dorfgemeinschaft. Geborene Anführerin, kann andere motivieren, manchmal überfürsorglich.

Aussehen: Robuste Frau mit freundlichem Gesicht und warmem Lächeln. Graues Haar, einfaches, farbenfrohes Kleid. Hände von der Arbeit auf dem Feld.

Ausrüstung: Kleines Messer, Jutesamentbeutel mit Lebensmitteln

AUSRÜSTUNG

Kleines Messer

Ein zuverlässiges Messer für die Arbeit im Haus, auf dem Feld und in der Küche.

Jutesamentbeutel

Ein Beutel mit Getreide, getrockneten Kräutern und anderen Lebensmitteln.

Gartenschere

Robuste Schere zum Beschneiden, Ernten und für handwerkliche Arbeiten.

Tragkorb

Ein stabiler Korb für Gemüse, Kräuter und alles, was das Feld gibt.

*„Ein gutes Feld ernährt den Körper,
ein gutes Herz ernährt das Dorf.“*



Basisregeln



Alle Charaktere verfügen über sieben Eigenschaftswerte (Achtsamkeit, Gewandtheit, Heimlichkeit, Klugheit, Kraft, Reaktion und Kampfkunst) und sieben Lebenskreise.

Bei der Charakterauswahl dürfen die Spieler ihrem Helden einen alternativen Namen geben und die Eigenschaftswerte bestimmen. Dazu würfeln sie mit acht W6 und können die besten sieben Ergebnisse mit jeweils 5 addieren und auf die Eigenschaften verteilen. (Wert = W6+5)

PROBEN

Proben werden als Siebwurf mit 3W12 durchgeführt, d.h. es werden alle 3 zwölfseitigen Würfel geworfen und pro Würfelrunde muss mindestens ein Würfel gewertet (beiseitegelegt) werden. Die restlichen Würfel dürfen erneut geworfen werden, bis auch der dritte Würfel gewertet wird.

Gleiche dürfen addiert werden, sodass höhere Ergebnisse erzielt werden können. Dabei gilt, dass nur Gleiche addiert werden dürfen, die maximal so hoch sind wie der aktuelle Eigenschaftswert.

Bei einer 1, droht ein Patzer. Eine 1 muss gewertet und durch ein anderes Würfelergebnis von mindestens 4 ausgeglichen werden. Gelingt dies nicht, unterläuft dem Charakter ein folgenschweres Missgeschick.



Die Probe ist **erfolgreich**, wenn der erforderliche Mindestwert erreicht wird. Diesen legt der Meister fest:

leicht:
4

anspruchsvoll:
7

meisterlich:
11

Treten zwei Charaktere gegeneinander an, gewinnt derjenige mit dem höheren Ergebnis, z.B. wenn einer schlecht (Heimlichkeit) und der andere Wache hält (Achtsamkeit). Stürze, Schläge oder sonstige Missgeschicke führen zum Verlust von Lebenskreisen.



LEBENSKREISE



BEIM KAMPF WIRD FOLGENDERMASSEN VORGEGANGEN:

<p>1</p>	<p>SIEBWURF AUF KAMPFKUNST Jeder Kämpfer führt eine Siebwurfprobe auf seine Kampfkunst durch.</p>	
<p>2</p>	<p>INITIATIVE ÜBERNEHMEN Falls ein Kämpfer angreifen will, sagt er an, dass er die Initiative übernimmt. Dann kommt es zum Schlagabtausch, ansonsten passiert in dieser Kampfphase gar nichts und die Kämpfer dürfen für die nächste Kampfphase erneut ihre Kampfwürfel werfen.</p>	
<p>3</p>	<p>KAMPFWÜRFEL DES ANGREIFERS WÄHLEN Der Angreifer wählt seine(n) Kampfwürfel aus. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: a) Er wählt einen Einzelwürfel aus (am besten das höchste Ergebnis). b) Er wählt zwei oder drei Gleiche aus (deren Höhe seinen Kampfkunstwert nicht überschreiten darf). c) Er nennt einen Angriffswert, der maximal so hoch ist, wie sein Kampfkunstwert und all seine Würfel, die mindestens so hoch sind, wie dieser Wert gelten als erfolgreicher Angriff.</p>	
<p>4</p>	<p>KAMPFWÜRFEL DES VERTEIDIGERS WÄHLEN Um den Angriff abzuwehren, muss der Verteidiger mit seinen Würfeln die Angriffsergebnisse des Gegners mindestens erreichen, d.h. er muss mit einem Einzelwürfel oder Gleichen – bis maximal zur Höhe seines Kampfwertes – das Ergebnis des Angreifers aus 3a) oder 3b) mindestens erreichen. ODER er muss bei 3c) alle gültigen Angriffswürfel des Gegners abwehren. Der hier zu erzielende Mindestwert sind nicht die vom Angreifer erzielten Würfelergebnisse, sondern der genannte Angriffswert. Wird also ein Angriff mit 5 angesagt und das Würfelergebnis ergibt 5,7,11, so muss der Verteidiger drei 5er-Angriffe abwehren.</p>	
<p>5</p>	<p>TREFFER Kann der Verteidiger mindestens einen Deiner Angriffe nicht abwehren, erzielst Du einen Treffer. Ein Treffer verursacht eine Verletzung (1 Lebenskreis), kämpfst du mit einer Waffe verursachst du drei Verletzungen. Wenn der Verteidiger mehrere Angriffswürfel nicht abwehren kann, steigt die Trefferstärke um eine Verletzung pro Würfel (also auf max. 3 im waffenlosen und 5 im bewaffneten Kampf).</p>	



Charaktertafeln (zum Kopieren)

Name: _____

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion	

Kampfkunst Lebenskreise

○○○○○○○○

Name: _____

Eigenschaft	Wert	Eigenschaft	Wert
Achtsamkeit		Klugheit	
Gewandtheit		Kraft	
Heimlichkeit		Reaktion	

Kampfkunst Lebenskreise

○○○○○○○○





Baumfluch

- Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer -

© 2025 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)



Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.
© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine
Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.
Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleich-
baren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

