

1192

- Das Mittelalter-Rollenspiel -

Waldsteine



Abenteuer A3

Vorbemerkungen

Das vorliegende Einführungsabenteuer „Waldsteine“ 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. Wie Abenteuer A2 „Baumfluch“ spielt auch dieses Abenteuer in der Region um Stainfurth, es kann aber davon unabhängig gespielt werden.

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, die heidnische Ritualstätte und der Weg dorthin

Handlungsverlauf: Die Helden werden vom Dorfältesten beauftragt, den seit zwei Tagen verschwundenen Jungen Milo zu finden und herauszufinden, weshalb die Tiere des (südlichen) Waldes seit kurzem so aggressiv sind und Menschen angreifen.

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	Düstere Zeichen	5
3	Der Weg zur Ritualstätte	7
3.1	Die Kräutersammlerin	7
3.2	Die verunreinigte Quelle	8
3.3	Der verletzte Hirsch.....	10
3.4	Das verschwundene Kind	10
3.5	Die Ritualstätte.....	12
3.5.1	Reinigung des Opfersteins	13
3.5.2	Kampf gegen die Kultisten.....	13
3.5.3	Verhandlung.....	13
4	Das Ende des Abenteuers.....	14
4.1	Mögliche Belohnungen	14
5	Anhänge mit NSC, Karten und Tagebuch.....	15
6	Basisregeln	21

1 Das Abenteuer beginnt



Die Helden halten sich in Ingas Taverne „Zum Anger“ im kleinen Dorf Stainfurth auf, wo die Stimmung gerade deutlich getrübt ist. Falls die Helden bereits das Abenteuer „Baumfluch“ absolviert haben, bietet es sich an, die gleichen Charaktere wieder zu spielen. Alternativ können auch neue Charaktere erstellt werden, die dann als Reisende den Ort besuchen und in Ingas Taverne einkehren.

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. (vgl. Abenteuer A2: Baumfluch) Außerdem gibt es weitere interessante Orte in der näheren Umgebung: Den Steinbruch im Norden, das alte Schlachtfeld im Südosten und die heidnische Ritualstätte im Süden. Möglicherweise könnte auch die Mühle eine Geschichte zu erzählen haben.

Für die eigentliche Handlung an den jeweiligen Orten ist Stainfurth in der Regel nur Ausgangs- oder Versorgungspunkt, vielleicht auch Informationsquelle. 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. (siehe Anhang)



2 Düstere Zeichen

EP
2

Zur Einstimmung kann der Meister das Wetter schildern, das die Helden in die Taverne getrieben hat. Dies ist eine gute Möglichkeit, direkt ins Abenteuer einzusteigen.

Falls die Heldengruppe sehr spielfreudig ist oder gerne an vorherige Erlebnisse in Stainfurth anknüpfen will, kann es auch ein „Vorgeplänkel“ geben, um Besorgungen zu erledigen, mit NSC zu sprechen usw. Schließlich wird aber irgendwann der Regen einsetzen und die Helden und andere NSC in Ingas Taverne flüchten lassen.



Der Regen hat bereits vor Stunden begonnen, doch erst jetzt, in der hereinbrechenden Dunkelheit, scheint er den ganzen Wald um das Dorf verschlingen zu wollen. Kalter Wind streicht durch die krummen Gassen von Stainfurth und lässt lose Fensterläden schlagen. Über den strohgedeckten Häusern hängt feuchter Nebel, der selbst das Licht der wenigen Laternen stumpf und krank wirken lässt.

Als Ihr schließlich die niedrige Schankstube der Herberge „**Zum Anger**“ betretet, schlägt Euch der Geruch von Rauch, nassem Fell und dünnem Bier entgegen. Das Feuer im Kamin brennt schwach. Die Gespräche der wenigen Gäste verstummen für einen Moment, als sich die Tür hinter Euch schließt und ein Schwall kalter Nachtluft hereinweht.

Die Menschen hier wirken erschöpft. Ein Bauer mit aufgesprungenen Händen starrt schweigend in seinen Krug. Zwei Frauen flüstern miteinander und bekreuzigen sich, sobald draußen der Wind aufheult. Selbst der Wirt spricht nur gedämpft, als fürchte er, zu laute Worte könnten etwas wecken, das besser schlafen sollte.

Der Dorfälteste **Alfrid** wird die Helden nun um Hilfe bitten. Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die Helden neu im Dorf sind. Sollten sie den Dörflern jedoch bereits bekannt sein, muss der Meister die Schilderungen entsprechend anpassen. Möglicherweise haben sie Stainfurth bereits einen wertvollen Dienst erwiesen und Alfrid wird sich entsprechend hoffnungsvoll an sie wenden. Sollten sie jedoch schon unangenehm aufgefallen sein, wird er sichtlich mit sich selbst ringen und sich schließlich seufzend seiner Not ergeben und die Helden ansprechen. Anscheinend kann sonst niemand helfen.



Langsam erhebt sich ein alter Mann von einer Bank nahe des Feuers.

Sein grauer Mantel ist vom Regen dunkel geworden, seine Schultern wirken schwer wie morsches Holz. Tiefe Falten durchziehen sein Gesicht, und seine müden Augen verraten, dass er seit Tagen kaum geschlafen hat. Er setzt sich ohne zu fragen an Euren Tisch. „Ihr seid Fremde“, sagt er mit rauher Stimme. „Und vielleicht die letzten, die diesem Dorf noch helfen können.“ Es ist **Alfrid**, der Dorfälteste von Stainfurth.

Während draußen Regen gegen die kleinen Butzenscheiben schlägt, berichtet er stockend von den Ereignissen der letzten Wochen: Von Tieren, die ohne Scheu Menschen angreifen. Von nächtlichen Stimmen im Wald. Von Bauern, die heimlich Opfergaben niederlegen. Und schließlich von einem verschwundenen Jungen namens Milo.

Bei diesen Worten senkt sich eine schwere Stille über die Schankstube.

Einige Gäste sehen nervös zur Tür, andere vermeiden es, Alfrid überhaupt anzusehen.

Der Alte fährt sich mit zitternder Hand über den Bart. „Früher“, murmelt er, „haben die Alten von einem Steinkreis tief im Wald gesprochen. Von einem Ort... aus der Zeit vor Christus. Niemand geht mehr dort hin.“ - Er macht eine Pause. - „Zumindest behaupten das die Leute.“ Dann, nach erneutem Zögern, fährt er fort: „Wollt Ihr uns helfen? Wäret Ihr bereit, nach Milo zu suchen? Dort, wo der Steinkreis steht?“

Die Helden sollten sich nun äußern. Falls sie direkt zustimmen, wird Alfrid erleichtert und erfreut sein. Der Grad seiner Freude kann durch die bisherigen Erfahrungen mit den Helden unterschiedlich ausfallen. Falls die Helden weitere Informationen benötigen, sollte Alfrid eher vage Andeutungen machen, manchmal die Stimme senken, um nicht laut auszusprechen, was anscheinend niemand hören will. Über Milo weiß Alfrid zu berichten, dass er der 8-jährige Sohn von Petar, dem Bauern ist. Sein Vater habe ihn schon mehrfach ermahnt, sich nicht in der Nähe der alten Ritualstätte herumzutreiben, doch anscheinend übe diese eine magische Anziehungskraft auf Milo aus. Um der Angelegenheit zusätzlich noch etwas Unheimlichkeit zu verleihen, kann als nächstes Benediktinermönch Anselm eintreten.



In diesem Moment öffnet sich erneut die Tür der Taverne. Eiskalter Wind fährt durch den Raum und lässt die Kerzen flackern.

Ein hochgewachsener Mann in schwarzer Benediktinerkutte tritt ein. Regenwasser rinnt von seinem Mantel. Um seinen Hals hängt ein schlichtes Holzkreuz, und sein schmales Gesicht wirkt streng wie gemeißelter Stein. Der Fremde lässt seinen Blick kurz durch den Raum schweifen, einen Augenblick ruhen die durchdringenden Augen auf Euch, bevor er das Wort ergreift: „Ich bin Bruder Anselm.“ Seine Stimme klingt ruhig — doch darunter liegt unverkennbarer Zorn. „Euer Dorf ist in großer Not.“ Sein Blick wandert wieder langsam von einem zum andern. „Und in Not sind auch Eure Seelen.“ Sein Finger zeigt zitternd nach draußen. „Was immer dort draußen geschieht“, sagt er, „es ist Werk heidnischer Verblendung.“ Einige Dorfbewohner senken sofort den Blick.

Der Mönch fährt fort: „Es gibt im Wald einen Ort des Götzendienstes. Alte Opfersteine. Verfluchte Zeichen. Der Teufel findet leicht Eingang in Herzen, die sich vom Herrn abwenden.“

Er blickt Euch direkt an. „Wenn Ihr in diesen Wald geht, dann reinigt diesen Ort. Zerschlagt die heidnischen Male. Sonst wird dieses Dorf verderben.“

Vielleicht wundern sich die Helden, dass der Mönch über ihr Vorhaben Bescheid weiß, er wird jedoch dazu nichts sagen, sondern im heiligen Zorn erbeben und die Vernichtung der heidnischen Stätte fordern, um das Seelenheil der Bewohner zu retten.

Noch ehe jemand antworten kann, erhebt sich plötzlich hastig eine junge Frau aus einer dunklen Ecke der Schankstube. Sie trägt einen einfachen wollenen Umhang, das braune Haar halb unter einem Tuch verborgen. In ihren Händen hält sie einen Korb, sorgsam mit Stoff bedeckt. Für einen Augenblick treffen sich ihre Augen mit den Euren. Angst liegt darin. Aber auch Entschlossenheit. Dann zieht sie den Mantel enger um sich und verlässt beinahe fluchtartig die Taverne.

Einer der Bauern murmelt leise: „Mira ...“ Mehr sagt niemand.

Gelingt den Helden eine **Achtsamkeitsprobe 7+**, bemerken sie vielleicht noch im hinauswehenden Regen den kurzen Blick, den Hagen und einige der Dorfbewohner ihr nachwerfen. Es ist kein Blick des Zorns. Sondern einer tiefen, stillen Furcht.

Da die Dorfbewohner erkennbar von Angst beherrscht werden, wäre es gut, wenn wenigstens die Helden ihren Mut finden und spätestens jetzt ihre Hilfe zusagen.



3 Der Weg zur Ritualstätte

Die Ritualstätte ist auf der Karte eingezeichnet und jeder Dorfbewohner kennt den Weg dorthin. Doch sie sprechen nur ungern darüber. Fragen die Helden nach dem Weg oder weiteren Informationen, ergreift so mancher lieber direkt die Flucht, andere scheinen sich zu verschlucken und erleiden einen Hustenanfall. Die etwas Mutigeren zeigen immerhin die Richtung an, einzig Alfrid scheint bereit zu sein, den Weg zu beschreiben oder sein Wissen zu teilen.

3.1 Die Kräutersammlerin



EP
2

Unterwegs treffen die Helden auf die alte Kräutersammlerin **Albrun**, eine schweigsame Frau mit weißlichen, milchigen Augen. Obwohl sie blind wirkt, bewegt sie sich sicher durch den Wald.

Je nachdem, wie die Helden ihr begegnen, kann sie sich als mehr oder weniger hilfreich erweisen und mit Informationen oder gar Geschenken weiterhelfen.

Eine Gefahr geht nicht von ihr aus.

Der Wald wird stiller, je weiter Ihr Euch von den letzten Spuren menschlichen Lebens entfernt. Das Knacken nasser Äste unter Euren Schritten klingt unnatürlich laut zwischen den uralten Bäumen. Nebelfetzen hängen tief zwischen den moosbewachsenen Stämmen, und das fahle Licht des Nachmittags dringt nur noch in schmalen Streifen durch das Blätterdach.

Dann bemerkt Ihr den Geruch. Nicht Moder. Nicht Regen. Sondern Kräuter.

Wacholder. Salbei. Beifuß. Und etwas Bitteres, das Ihr nicht erkennt. Zwischen den Wurzeln einer gewaltigen Eiche sitzt eine alte Frau auf einem flachen Stein. Um sie herum liegen Bündel getrockneter Pflanzen, kleine Tonfläschchen und geflochtene Körbe. Dünne Rauchfäden steigen aus einer Schale mit glimmenden Kräutern auf.

Die Frau hebt langsam den Kopf. Ihre Augen sind milchig weiß. Blind.

Und doch wandert ihr Blick genau dorthin, wo Ihr steht.

„Drei Schritte weiter links“, sagt sie ruhig, noch bevor jemand etwas sagen kann. „Dort liegt eine Wurzel.“ Tatsächlich entdeckt Ihr im nächsten Augenblick eine dicke, moosige Wurzel im Laub verborgen.

Die Alte lächelt schwach. „Der Wald spricht deutlicher als Menschen.“ Ihre Stimme ist leise und brüchig, aber jeder Laut scheint zwischen den Bäumen hängen zu bleiben.

„Ihr sucht den Steinkreis.“ Es ist keine Frage.

Langsam fährt sie mit knochigen Fingern über ein Bündel Kräuter.

„Der Ort ist älter als jede Kirche dieser Länder. Noch bevor Priester Glocken läuteten, wachten dort die Hüter des Waldes.“

Der Wind bewegt die Äste über Euch. Für einen Augenblick klingt es beinahe wie fernes Flüstern.

„Damals hielt der Kreis das Gleichgewicht. Mensch und Wald lebten nebeneinander.“

Ihre Stimme wird dunkler.

„Doch nun tragen törichte Männer Asche auf ihren Gesichtern und glauben, alte Mächte beherrschen zu können.“

Sie spuckt verächtlich ins Laub. „Aschenpriester.“

Ein kalter Wind fährt durch den Wald. „Sie verstehen nichts. Sie reißen alte Türen auf und glauben, nur sie könnten bestimmen, was hindurchtritt.“

Die Alte erhebt sich langsam. Trotz ihres Alters bewegt sie sich sicher zwischen den Wurzeln, ohne ein einziges Mal zu stolpern.

Dann tritt sie nahe an Euch heran.

Ihr bemerkt, dass kleine Runenzeichen in ihren Holzschmuck geschnitzt wurden.

„Wenn Ihr zur Ritualstätte wollt, braucht Ihr mehr als Mut.“

Sie öffnet einen kleinen Lederbeutel. Darin liegen: getrocknete Kräuter, kleine Knochenstücke und ein flacher Stein mit eingeritzten Zeichen.

„Der Wald prüft Fremde.“ Sie streicht mit einem Finger über die Runen. „Vielleicht prüft er auch Euch.“

Sollten die Helden Albrun befragen oder um Hilfe bitten, wird sie ihnen eine kleine Aufgabe übertragen: Sie berichtet von einer kleinen Quelle im Wald, deren Wasser einst heilende Kräfte besaß. Seit einigen Tagen jedoch sei das Wasser dunkel geworden, und Tiere meiden den Ort. Sie bittet die Helden, der Sache auf den Grund zu gehen und die Quelle zu reinigen.

3.2 Die verunreinigte Quelle

EP
2

Die Quelle ist ganz in der Nähe, keine hundert Meter entfernt und sollte von den Helden problemlos gefunden werden.

Was die Helden entdecken können:

Die Quelle wurde durch eine entweihete Opfergabe verunreinigt: Tierknochen, Asche und ein blutverschmiertes Holzidol (Achtsamkeit 7+). Außerdem finden die Helden bei einer meisterlichen Achtsamkeitsprobe (11+) frische Spuren der Aschenpriester.

Die Helden können die Quest erfüllen, indem sie die Opfergabe zerstören oder die Quelle reinigen. Außerdem können sie die Runen entziffern (Klugheit 11+) und den Spuren der Kultisten folgen (Achtsamkeit 7+).

Folgen die Helden den Spuren, so können sie einen kleinen Lagerplatz im Wald entdecken, an dem offensichtlich Tierhäute getrocknet wurden. Von dort führen weitere Spuren direkt zur heidnischen Ritualstätte.



Belohnung

Albrun stellt einen heilkräftigen Kräutersud her, der Erschöpfung lindert, Fieber senkt und pro Schluck einen Lebenskreis regeneriert (der Sud enthält vier Schlucke).

Außerdem ist sie nun bereit, hilfreiches Wissen mit den Helden zu teilen: Sie glaubt, dass das verschwundene Kind Milo noch lebt und sich irgendwo in der Nähe aufhält. Überdies verrät sie den Helden Runenwissen, so dass sie künftig Runen leichter entziffern können (Es ist nur noch eine Klugheitsprobe 7+ erforderlich).



PERSÖNLICHKEIT

Albrun ist ruhig, geduldig und nachdenklich. Sie spricht selten, doch wenn sie es tut, dann mit Bedacht. Sie hat Mitgefühl für Menschen und Tiere, leidet aber unter der Verrohung der Welt. Ihre größte Angst ist, dass der Wald durch die Dummheit der Menschen zerstört wird.

HINTERGRUND

Albrun stammt aus einer Familie von Kräuterfrauen, deren Wissen Jahrhunderte zurückreicht. Schon als Kind wurde sie in die Geheimnisse des Waldes eingeweiht. Nach dem Tod ihrer Familie zog sie sich zurück, um das Gleichgewicht des Waldes zu schützen. Sie glaubt an ein altes Gleichgewicht zwischen Mensch, Tier und Natur. Die Entweihung der alten Ritualstätte erfüllt sie mit tiefer Sorge.

AUSRÜSTUNG

- Kräutermesser
- Sammelkorb
- Kleine Tonfläschchen mit Salben
- Bündel getrockneter Kräuter
- Runensteine und Zeichenstäbe
- Feuerstein und Zunder
- Lederbeutel mit Amuletten und Schnüren



QUEST: DIE VERDORBENE QUELLE

Albrun bittet die Helden um Hilfe: Eine nahegelegene Quelle, deren Wasser einst heilend war, ist seit Kurzem dunkel und verunreinigt. Tiere meiden sie, und der Wald scheint dort zu schweigen.

Aufgabe der Helden:

- Die Quelle untersuchen und die Ursache finden.
- Die entweihete Opfergabe zerstören.
- Die Quelle reinigen und das Gleichgewicht wiederherstellen.
- Herausfinden, ob die Aschenpriester dahinterstecken und ihre Spur verfolgen.

Belohnung:

Albrun stellt heilende Kräuter und Salben her, lehrt Runen oder zeigt den Helden einen geheimen Pfad zur Ritualstätte.

ALBRUN

DIE BLINDE KRÄUTERSAMMLERIN

Albrun lebt seit vielen Jahren allein im Wald und hütet altes Wissen über Kräuter, Tiere und vergessene Zeichen. Ihre Augen sind milchig weiß, doch sie sieht den Wald auf eine Weise, die den meisten verborgen bleibt. Sie warnt vor den Aschenpriestern, die heilige Orte entweihen und alte Mächte missbrauchen.

WISSEN

- Kennt den Wald wie ihre eigene Hand.
- Weiß um die Heilkräfte von Pflanzen und Kräutern.
- Versteht alte Runen und Zeichen aus einer vergessenen Zeit.
- Kennt verborgene Pfade, Quellen und geheime Orte.
- Weiß um die Geschichte der Ritualstätte und der einstigen Hüter des Waldes.
- Misstraut fanatischen Menschen und ihren falschen Lehren.



MÖGLICHE REAKTIONEN

- **Verschlossen:** Ist zurückhaltend und spricht nur wenig. Testet die Helden, bevor sie Vertrauen fasst.
- **Misstrauisch:** Hält die Helden auf Abstand und warnt sie eindringlich vor Gefahren.
- **Traurig:** Wird leise und in sich gekehrt, wenn sie von Zerstörung und Verrat am Wald spricht.
- **Schuldbewusst:** Reagiert mit Trauer und Zorn, wenn die Helden den Wald oder heilige Orte entweihen.
- **Reuig:** Wenn die Helden aus Fehlern lernen, verzeiht sie und gibt ihr Wissen weiter.
- **Hilfsbereit:** Bei Respekt und Mitgefühl hilft sie den Helden mit Kräutern, Wissen und Hinweisen.

WERTE

Achtsamkeit	12	Albruns Werte spiegeln ihre Stärken als Waldkundige und Heilerin wider. Körperlich ist sie schwach, doch ihr Wissen und ihre Verbindung zur Natur sind außergewöhnlich.
Gewandtheit	8	
Heimlichkeit	10	
Klugheit	12	
Kraft	6	
Reaktion	8	
Kampfkunst	6	

WIE SIE DEN HELDEN HELFEN KANN

- Heilt Wunden und Krankheiten mit Kräutern und Salben.
- Stellt Tränke gegen Erschöpfung, Fieber und Gift her.
- Erklärt Runen und alte Zeichen.
- Zeigt verborgene Pfade und sichere Wege.
- Warnt vor Gefahren und verrät geheime Orte.
- Vergibt Segen oder Schutzzeichen für den Weg.

WAS ALBRUN TUN WIRD

- Sie wird den Wald und seine Geheimnisse schützen.
- Sie wird die Helden warnen, wenn sie einen falschen Weg gehen.
- Sie wird den Aschenpriestern niemals vertrauen.
- Sie wird helfen, solange die Helden das Gleichgewicht achten.
- Sie wird sich zurückziehen, wenn sie enttäuscht oder verraten wird.

ZITAT VON ALBRUN

„Der Wald vergisst nicht.
Er sieht, was ihr nicht seht.
Ehrt ihn – oder er wird euch verschlingen.“



3.3 Der verletzte Hirsch

EP
2

Ein schwer verletzter Hirsch bricht panisch aus dem Unterholz hervor. Kurz darauf greifen ungewöhnlich aggressive Wildschweine oder Wölfe an.

Die Helden können kämpfen, die Tiere vertreiben oder versuchen zu erkennen, dass die Tiere unter unnatürlicher Angst stehen.

Wer aufmerksam untersucht (Achtsamkeit 11+), entdeckt seltsame eingeritzte Runenzeichen an Bäumen.



Ein etwaiger Kampf mit den Wölfen kann sich sehr dramatisch entwickeln und für ernste Verletzungen bei den Helden sorgen. Hier können sie Zuflucht auf Bäumen suchen, Feuer einsetzen oder auch den Hirsch erlegen, so dass sich die Wölfe über dessen Kadaver hermachen. Besser – und ganz in Albruns Sinne – ist es jedoch, wenn die Helden die Wölfe vertreiben können und die Verletzung des Hirschs heilen.

Wollen sie den Hirsch versorgen, so ist eine anspruchsvolle Probe auf Klugheit (7+) 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+) oder Albruns Kräutersud zu verwenden.

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 oder dem Sud) bestreichen und mit einem Leinentuch verbinden. Der verarztete Hirsch wird noch eine Weile schnaufend liegen bleiben, sich dann vorsichtig erheben und in Richtung der Helden blicken. Für einen Moment sieht es dann so aus, als ob er den Kopf dankbar senken würde, bevor er majestätisch zwischen den Bäumen verschwindet.

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.

3.4 Das verschwundene Kind

EP
2

Gelingt den Helden eine meisterliche Achtsamkeitsprobe (11+), können sie kurz darauf Spuren entdecken: kleine Fußabdrücke, Stofffetzen und primitive Totems aus Knochen und Zweigen. Dabei handelt es sich um Spuren des verschwundenen Milo.

Wenn sie diesen Spuren folgen (Achtsamkeit 7+), können sie den verängstigten Milo kurz darauf versteckt in einer Felsspalte finden.

Optional kann der Meister die Dramatik durch eine weitere Gefahr steigern:

Ein Rudel ungewöhnlich aggressiver Wölfe streift durch das Gebiet. Wie schon zuvor beim verletzten Hirsch wirken die Tiere nicht böse, sondern panisch.



Der Wald wirkt verändert, seit Ihr die verdorbene Quelle hinter Euch gelassen habt. Die Luft ist schwer und feucht, und zwischen den uralten Bäumen hängt ein fahler Nebel, der selbst das Tageslicht grau erscheinen lässt. Kein Vogel singt. Kein Rascheln kleiner Tiere begleitet Eure Schritte. Nur das Knacken morscher Äste unter Euren Stiefeln durchbricht die bedrückende Stille.

[Achtsamkeitsprobe 11+ gelingt:] Dann bleibt einer von Euch plötzlich stehen. Zwischen feuchtem Laub und schlammigem Waldboden entdeckt Ihr etwas. Kleine Fußabdrücke. Barfuß. Nicht älter als einige Stunden. Daneben hängt ein schmaler Stoffetzen an einer Brombeerranke — grober brauner Wollstoff, wie ihn Kinder im Dorf tragen. Wenige Schritte weiter baumelt zwischen zwei Ästen ein primitives Totem aus Knochen, Zweigen und roten Schnüren. Der Wind bewegt es langsam. Knarrend schlägt Holz gegen Knochen.

[Gelingt nun eine weitere Achtsamkeitsprobe 7+:]

Suchend blickt Ihr Euch um. Da entdeckt Ihr weitere Spuren: hastig niedergetretenes Farnkraut, kleine Handabdrücke an feuchten Felsen und immer wieder diese seltsamen Totems. Jemand wurde verfolgt. Oder in die Enge getrieben.

Der Pfad wird schmaler und führt tiefer zwischen graue Felsen hinein. Über Euch ragen dunkle Steilwände empor, überwachsen von Moos und knorrigen Baumwurzeln. Der Wald scheint hier älter zu sein. Und stiller. Sehr viel stiller.

[Achtsamkeitsprobe 7+:] Dann hört Ihr plötzlich ein Geräusch. Ein erschrockenes Einatmen. Ganz leise. Zwischen zwei schmalen Felsen entdeckt Ihr schließlich ein kleines Gesicht. Ein Junge kauert dort verborgen in einer engen Felsspalte, die Knie an die Brust gezogen. Sein Haar ist zerzaust, seine Kleidung voller Schlamm und getrockneter Erde. Die Augen des Kindes sind weit vor Angst.

Als er Euch bemerkt, zuckt er erschrocken zurück. „Nicht näher kommen!“, flüstert er heiser. Seine Hände zittern.

Reden die Helden beruhigend auf ihn ein, wagt er es langsam, aus seinem Versteck hervorzukommen. „Ihr... ihr seid nicht bei ihnen?“ Der Junge schluckt schwer. „Die Männer mit der Asche im Gesicht... sie haben nachts gesungen.“ Seine Stimme wird leiser. „Und dann... hat der Wald geantwortet.“

Ein kalter Wind fährt durch die Bäume. Milo blickt nervös zwischen die dunklen Stämme.

„Ich hab es gehört... überall um mich herum. Nicht wie Menschen. Eher... als würden die Bäume selbst sprechen.“ Er umklammert den Stoff seiner Tunika.

„Und da war noch etwas.“ Der Junge zögert. Dann flüstert er beinahe nur noch: „Eine Steinfrau.“

Für einen Moment scheint selbst der Wald still zu lauschen.

„Sie stand zwischen den Bäumen. Ganz groß. Ihre Augen haben geleuchtet wie Feuer unter Wasser.“

Milo presst die Lippen zusammen. „Die Männer haben sich vor ihr verbeugt.“ Dann blickt er Euch voller Angst an. „Bitte... wir dürfen nicht hierbleiben.“

Sicherlich gibt es hier verschiedene Möglichkeiten, Milo zu retten und ihn sicher nach Stainfurth zu bringen. Möglicherweise lässt der Meister auch Kräutersammlerin Albrun wieder auftauchen, die sich bereit erklären könnte, Milo ins Dorf zu bringen.

3.5 Die Ritualstätte

EP
3

Die Helden befinden sich nun ganz in der Nähe der Ritualstätte und sollten sie ohne Probleme erreichen können. Der Meister kann dabei entscheiden, ob sie einfach nur einem alten Weg oder mehreren Fußspuren folgen müssen.

Schließlich erreichen die Helden einen uralten Steinkreis auf einer moosbewachsenen Lichtung (*siehe Anhang*).

Dort befinden sich verwitterte Menhire mit Runen, ein Opferstein, eine kleine Quelle und Reste frischer Opfergaben.

Außerdem halten sich drei bis fünf **Kultisten** dort auf. Sie stehen im Kreis beisammen, haben die Arme und Gesichter zum Himmel erhoben und murmeln irgendwelche fremdartigen Laute, als würden sie eine Beschwörung durchführen. Ihre Gesichter sind mit Asche beschmiert, manche mögen es als kultische Verzierung bezeichnen.

Alternativ kann der Meister den Steinkreis auch **verlassen** schildern. Dann befinden sich die Kultisten auf dem Weg hierher. Diese Option bietet den Helden die Chance zu einer gewaltfreien Lösung.



Hintergrund: Der Kreis der Aschenpriester

Die fanatischen Kultisten glauben, eine uralte Waldmacht erwecken zu können. Ihr Anführer, **Eogan**, trägt ein Geweih aus Holz und Knochen und sieht sich als Erwählten des Waldes. Er will in der kommenden Nacht ein Blutritual vollenden und damit einen mächtigen Walddämon erwecken. Dieser soll den Wald heilen, der – so sieht es Eogan – durch das Tun der Menschen verletzt wurde.

Beispielhaft sollen hier drei mögliche Lösungswege skizziert werden:

3.5.1 Reinigung des Opfersteins

Die Helden können die Runen am Steinkreis entschlüsseln (Klugheitsprobe 11+; mit Albruns Runenwissen ist nur 7+ erforderlich). Dann erkennen sie, dass der Ort selbst nicht böse zu sein scheint, dass er lediglich entweiht wurde. Die ursprünglichen Druiden der vorchristlichen Zeit wollten einst keinen Dämon beschwören, sondern einen Schutzgeist des Waldes besänftigen.

Wenn die Helden daraufhin die Quelle und die Ritualstätte reinigen, die entweihten Opfergaben zerstören oder einen respektvollen alten Schutzzauber erneuern (Klugheitsprobe 16+), erscheint ein friedlicher Naturgeist in Gestalt eines riesenhaften Hirsches aus Nebel und Licht. Dieser trinkt aus der Quelle, besteigt dann den zentralen Opferstein und röhrt mit zurückgelegtem Kopf. Daraufhin verlieren die Tiere ihre Aggression.

Optional kann der Meister die Kultisten zurückkehren lassen. Vermutlich gerät Eogan in Raserei und muss bekämpft werden, während die anderen Kultisten der Mut verlässt und sie fluchtartig das Weite suchen.



3.5.2 Kampf gegen die Kultisten

Wenn die Helden Eogans Kultisten direkt angreifen, kommt es unweigerlich zum Kampf mit allen Gegnern. Sie folgen ihrem Anführer und wännen sich in Sicherheit, da die Helden sich auf „heiligem Kultistenboden“ befinden. Der Meister kann die Zahl der Gefolgsleute Eogans auf zwei, drei oder vier festlegen. Hier schlägt der Fanatismus voll durch, den die Kultisten werden bis zum Tod kämpfen und sich keinesfalls ergeben. (Werte siehe Anhang)

Eine Gefahr besteht für die Helden außerdem in brennenden Opferfeuern und übernatürlichen Erscheinungen: geisterhafte Tierformen, flüsternde Stimmen und sich bewegende Schatten.

3.5.3 Verhandlung

Theoretisch besteht auch die Möglichkeit, die Kultisten von ihrem Irrglauben zu befreien. Wahrscheinlich ist es nicht, aber die Hoffnung stirbt zuletzt. Falls die Helden hier überzeugende Ideen haben, könnte auch dieser Lösungsweg beschritten werden.

4 Das Ende des Abenteuers

Je nachdem, mit welchem Erfolg die Helden das Abenteuer beenden, kann die Geschichte auch unterschiedlich weitergehen:

Wenn sie den Steinkreis erfolgreich gereinigt haben, kehrt wieder wahrer Friede in die Wälder ein.

Falls die Kultisten dabei ungeschoren davorkamen, könnten sie alsbald ihre Rückkehr planen.

Haben die Helden hingegen die Kultisten besiegt, ohne den Steinkreis zu heilen, bleibt die unheilvolle Aura bestehen und die Dörfler fürchten auch weiterhin den Wald.

Konnten die Kultisten vielleicht sogar ihr Ritual durchführen, so könnte nun eine starke und unheilvolle Macht den Wald beherrschen und den ganzen Landstrich in Angst und Schrecken versetzen.

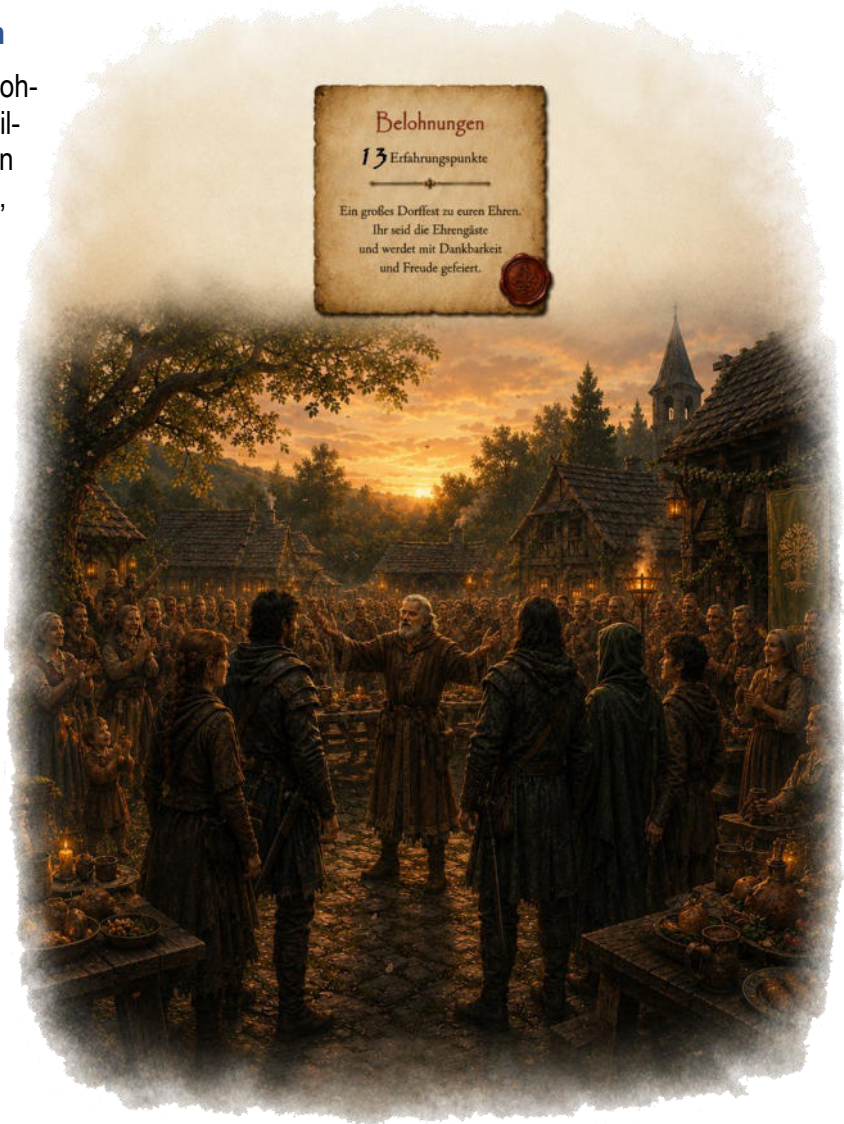
Für Milos sichere Rückkehr werden die Helden gesondert gefeiert und können auch dafür eine besondere Belohnung erhalten.

4.1 Mögliche Belohnungen

Die Bewohner Stainfurths belohnen die Helden mit jeweils 12 Silbermünzen, schenken ihnen Jagdbögen oder wertvolle Felle, seltene Heilkräuter von Albrun oder einen alten Druidenanhänger aus Bronze, der angeblich Glück bringen soll.

Außerdem sollte der Meister jedem Helden einen Eigenschaftspunkt schenken, mit der er einen beliebigen Wert um einen Punkt erhöhen darf.

Des Weiteren kann der Meister jedem Helden 13 Erfahrungspunkte geben, die aber auch hier rein symbolisch sind und nur bei den professionellen Regeln sinnvoll verwendet werden können.



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 Rangeber. 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)

Mühle

Pfad nach Südosten

Der Heilige Baum

Hütte des Einsiedlers
Felder

Heidnische Ritualstätte
1 Stunde Fußmarsch

Ehemaliges Schlachtfeld
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.

Maßstab (ungefähr)
0 250 500 750 1000 Schritt

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)



Stainfurth

LEGENDE

★	Wichtige Gebäude
✳	Handwerker / Läden
☼	Taverne
🏠	Bauernhof / Stall
🍞	Bäckhaus
—	Weg / Straße
- - -	Pfad
🌊	Angerbach

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



Heidnische Ritualstätte

Lageplan



1 Opferstein
Zentraler Altarstein, mit Blutmäulden und Runen versehen.

2 Steinerner Torbogen (Eingang)
Geschnitten mit Knochen, Federn und Heiligäunern.

3 Hölzerner Altarbaum
Alter Baum mit Geweißen und Opferbändern.

4 Heilende Quelle
Klares Wasser tritt aus dem Felsen.

5 Opfergabenplatz
Ort frischer Opfer, Fleisch, Kräuter und Trinkschalen.

6 Runensteine
In die Steine sind alte Symbole und Warnungen geritzt.

7 Versammlungsplatz (Sitzsteine)
Kreisförmig angeordnete Steine für Rituale und Beratungen.

8 Pfad in den Wald (Ausgang)
Schmäler Pfad, der tiefer in den Wald führt.



Heidnische Ritualstätte

Ansicht



EOGAN DER ASCHENPRIESTER

Anführer der fanatischen Aschenkultisten und selbsternannter Erwählter des Waldes. Eogan glaubt, eine uralte Waldmacht erwecken zu können und sieht sich als ihr auserwähltes Werkzeug. In der kommenden Nacht will er ein Blutritual vollenden, das den Wald für immer verändern soll.



HINTERGRUND

Eogan war einst ein Waldjäger. Nach dem Verlust seiner Familie wandte er sich alten Geschichten und verbotenen Ritualen zu. Er glaubt, dass der Wald durch die Menschen verletzt wurde und nur eine uralte Macht ihn retten kann. Eogan sieht sich als Auserwählten, der diese Macht in der kommenden Nacht erwecken wird.

DAS BLUTRITUAL

In der kommenden Nacht will Eogan ein uraltes Ritual vollenden. Dafür benötigt er Opfergaben, Blut, Runensteine und die Kraft der heiligen Quelle im Steinkreis. Er glaubt, dass der Wald eine gewaltige Macht entsenden wird, die die Welt reinigen und erneuern soll.

WERTE

	Achtsamkeit	10
	Gewandtheit	9
	Heimlichkeit	10
	Klugheit	11
	Kraft	9
	Reaktion	10
	Kampfkunst	10

ROLLE IM ABENTEUER

- Anführer der Kultisten
- Gegenspieler und Antagonist
- Führt das Blutritual durch
- Fanatiker

PERSÖNLICHKEIT

Eogan ist charismatisch, fanatisch und von sich überzeugt. Er spricht ruhig, aber eindringlich und glaubt, im Namen einer höheren Ordnung zu handeln. Er verachtet Gleichgültigkeit und Verschwendung, doch hält er sich selbst für den letzten Wächter des Gleichgewichts zwischen Mensch und Wald.

MÖGLICHE REAKTIONEN

Ruhig und überzeugend: Eogan erklärt seine Sicht und versucht, die Helden von seiner Mission zu überzeugen.

Fanatich: Bei Widerspruch wird er laut und droht mit dem Zorn des Waldes.

Gefährlich: Bei Störung des Rituals oder Angriff befiehlt er seinen Kultisten, die Helden aufzuhalten.

Verzweifelt: Scheitert das Ritual, kann Eogan in Wahnsinn oder Reue verfallen.

AUSRÜSTUNG

KLEIDUNG

- Dunkle Ritualgewänder
- Fellbesetzter Umhang
- Lederhandschuhe mit Runen
- Geweihkrone aus Holz und Knochen

WAFFEN

- **Ritualmesser**
Lange Klinge mit eingeritzten Symbolen.



- **Jagdspeer**
Schlichter, aber gefährlicher Waldspeer.



GEGENSTÄNDE

- Lederbeutel voller Asche
- Knochenamulette
- Kleine Totems aus Zweigen
- Runensteine
- Tierzähne und Federn
- Ritualschale aus Stein
- Opfergabenreste



BESONDERE GEGENSTÄNDE

ASCHE DER ERWÄHLTEN

Eogan bestreicht Gesicht und Hände mit dieser Asche vor Ritualen. Die Kultisten glauben, sie schütze vor den Geistern des Waldes.



RUNENIDOL

Ein geschnitztes Holzidol mit alten Symbolen. Dient als Fokus für das Blutritual.



ZITATE VON EOGAN

„Ihr nennt es Wahnsinn, weil ihr vergessen habt zuzuhören.“

„Der Wald war hier lange vor euren Kirchen.“

„Und er wird noch hier sein, wenn eure Mauern längst verfallen sind.“



KULTISTEN DES ASCHEPRIESTERS

Fanatische Anhänger des Eogan. Sie glauben an die Erweckung der uralten Waldmacht und gehorchen ihrem Anführer bedingungslos. Ihre Gesichter sind mit Asche und Ritualsymbolen bedeckt.

1. FENRIR Der Stille



Ein schweigsamer, erbarmungsloser Kultist, der seine Loyalität durch Taten beweist.

⚔️	Achtsamkeit	8
⚔️	Gewandtheit	9
⚔️	Heimlichkeit	9
⚔️	Klugheit	8
⚔️	Kraft	9
⚔️	Reaktion	9
⚔️	Kampfkunst	9

AUSRÜSTUNG

- Ritualdolch
- Kurzbogen
- Aschebeutel
- Krochenschmuck

BESONDERHEIT

Fenrir bewegt sich lautlos und kann im Wald nahezu unsichtbar sein.

2. BRANOK Der Fanatiker



Ein hirzköpfiger und glühend gläubiger Krieger, der für das Ritual zu sterben bereit ist.

⚔️	Achtsamkeit	7
⚔️	Gewandtheit	8
⚔️	Heimlichkeit	7
⚔️	Klugheit	7
⚔️	Kraft	10
⚔️	Reaktion	8
⚔️	Kampfkunst	9

AUSRÜSTUNG

- Jagdspeer
- Rundschild aus Holz
- Lederrüstung
- Krochensamulet

BESONDERHEIT

Branok erhält im Kampf einen Bonus auf Schaden, wenn er bereits verletzt ist.

3. LIUTGAR Der Beschwörer



Eogan vertraut ihm die Vorbereitung und Durchführung der Rituale an.

⚔️	Achtsamkeit	8
⚔️	Gewandtheit	7
⚔️	Heimlichkeit	8
⚔️	Klugheit	9
⚔️	Kraft	7
⚔️	Reaktion	8
⚔️	Kampfkunst	7

AUSRÜSTUNG

- Ritualstab
- Runenbeutel
- Asche der Erwählten
- Ritualdolch

BESONDERHEIT

Liutgar kann kleine Rituale wirken und verbündet sich mit den Wäldern.

4. HELWIG Die Gläubige



Eine fanatische Anhängerin, die an die Visionen des Waldes glaubt.

⚔️	Achtsamkeit	8
⚔️	Gewandtheit	8
⚔️	Heimlichkeit	8
⚔️	Klugheit	8
⚔️	Kraft	7
⚔️	Reaktion	9
⚔️	Kampfkunst	7

AUSRÜSTUNG

- Siehalmesser
- Kräuter und Gifte
- Ritualschale
- Krochenanhänger

BESONDERHEIT

Helwig kann Wunden notdürftig versorgen oder Gifte herstellen.

HINWEIS FÜR DEN SPIELLEITER: Die Kultisten kämpfen fanatisch bis zum Tod, brechen jedoch oft in Panik aus, sobald ihr Anführer fällt.

Basisregeln



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

Bei der Charakerauswahl 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 Würfelresultat 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 Kampfwert 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 Würfelresultate, sondern der genannte Angriffswert. Wird also ein Angriff mit 5 angesagt und das Würfelresultat 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

○○○○○○○○





Waldsteine

- Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer -

© 2026 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 vergleichbaren 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

