



ALEA IACTA EST

WILDDIEB

EINSTIEGSABENTEUR FÜR ALEA IACTA EST



INHALT:

EINLEITUNG	4
DER PLOT	4
ANMERKUNG	4
ANHEUERN	4
ANKUNFT IN SORENT	4
HERBERGE STAHL UND SILBER	5
IN DER TAVERNE	6
DER AUFTRAG	7
JAGOS HOF	8
PERSONENBESCHREIBUNG	8
JAGO	8
MYRA	8
LUK	8
STEVIE	8
ELLIE	9
MANNI	9
JAKOB	9
SET	9
DIE ARBEIT BEGINNT	10
NACHTWACHE	10
DIE VERFALLENE HÜTTE	12
ZURÜCK NACH SORENT	13
WAS JETZT?	14
GLÜCK UND GELD ZUM SCHLUSS	14
DIE LATERNE	14
DAS SCHAF	14
WAFFEN	15
GLÜCK VON STEVIE	15
DER TERENCE KODEX	15
MAL WIEDER IN DER GEGEND	15



ANHANG I – DIE SÖLDNERGILDE

16

ANHANG II – DAS DRACHENAUGE – SPIEL

16



Einleitung

Wilddieb ist ein Einführungsabenteuer für Alea Iacta Est. Es soll einerseits mit den Regeln vertraut machen, andererseits aber auch den Spielern ein Feeling für die Welt geben. Für einen besonders schnellen Einstieg in die Welt von Alea kann von der Website www.alea-rpg.at.tf eine Gruppe von vier fertig erstellten Söldnern heruntergeladen werden.

Der Plot

Plot: Söldner werden von einem Bauern angeheuert. Ein ekelhaftes Monster sucht sein Dorf heim und reißt immer wieder Schafe. Die Söldner sollen nachts aufpassen und wenn geht das Monster erledigen. Das Monster stellt sich schließlich als Söldnerbande heraus, die angeheuert wurden, in die Höfe einzubrechen und jeweils ein Schaf zu töten und die anderen zu verjagen oder mitzunehmen. Die Söldner halten Wache und entdecken das Monster: es handelt sich dabei um eine Laterne mit zwei Rubinaugen, sowie eine alchemistische Tinktur die Gestank und Nebel verbreitet. Wird einer der Wilddiebe verhört, erfahren die Söldner, dass die Diebe im Auftrag eines Sorenter Tuchverlages handeln, die die Bauern zu einem Vertrag zwingen wollen.

Anmerkung

Der Auftrag spielt sich in der Nähe der Stadt Sorent ab, da hier die Grundvoraussetzungen gegeben sind: in Sorent gibt es Vorläufer von Industriebetrieben, die auf die Wolle angewiesen sind und es gibt genug Höfe, die genug abwerfen, um dem Bauern keinen Grund zu geben, sich einem Verleger anzuschließen. Dennoch kann der Auftrag für jede beliebige Region Aleas (oder auch einer anderen Rollenspielwelt) angepasst werden.

Anheuern

Ankunft in Sorent

Der Auftrag geht davon aus, dass es sich um den ersten Auftrag für die Charaktere handelt und noch keine Gruppe sind. Treffen diese Annahmen nicht zu, werden sie wohl von selbst die Söldnergilde aufsuchen.

Am einfachsten ist es eine Gruppe zusammenzubringen, indem man sie eine gemeinsame Anreise erleben lässt. Zum Beispiel reist die Gruppe den letzten Tagesmarsch gemeinsam, weil es sicherer ist, oder alle Charaktere kommen per Schiff nach Sorent. Man tauscht sich aus und erfährt voneinander, dass alle das selbe Ziel haben: Söldner zu werden.

Möglicherweise reist Kharim, ein ehemaliger Söldner mit ihnen, der den Charakteren dann den Tipp gibt, dass es einzelne Söldner schwer haben, einen Auftrag zu finden, und es besser sei, wenn sie vor einem Auftraggeber als Turba, als kleine Söldnergruppe auftreten. Er gibt den Charakteren auch den Hinweis, dass sie in Sorent die Söldnergilde aufsuchen sollen. Diese unterhält in allen größeren Städten Tavernen, die Herberge „Stahl und Silber“. Sie ist an ihrem



Aushängeschild, einem Schwert, das in einem prall gefüllten Geldbeutel steckt, zu erkennen. Dort sollen sie sich entweder nach Tischen mit einem blauen Fähnchen (Auftraggeber sucht Söldner) oder einem roten Fähnchen (Söldnerführer sucht Leute) umsehen. Auf die Frage, ob blau oder rot besser sei, antwortet er, dass er die Freiheit frei umherziehender Söldner gegenüber den starren Strukturen einer Kohorte oder eines Banners bevorzugt, aber das ist eine Frage, die sie selbst entscheiden müssen. Haben die Spieler noch Fragen zum Söldnerwesen, kann Kharim alles antworten, was sich im Anhang I zur Söldnergilde befindet.

Es gibt aber noch zwei andere Möglichkeiten, wie die Spieler an dieses Wissen gelangen können. Zum einen könnte ein Charakter über die Fertigkeit Söldnerkodex verfügen, in diesem Fall ist es sinnvoll, dem Spieler den Anhang I zu kopieren und vor dem Spiel zu lesen zu geben. Oder aber, sie kommen in Sorent an und fragen sich durch, wo man als wackerer Recke Arbeit findet, man wird sie zur Söldnergilde schicken. Dort können sie dem Wirt alle Fragen stellen, die sie auch Kharim stellen konnten.

Wie auch immer, die Herberge Stahl und Silber befindet sich am Sorenter Eisenmarkt, gleich neben dem Marktamt. Der Eisenmarkt ist eine von vier Marktplätzen in Sorent. Es gibt den Tuchmarkt, wo Bekleidung und Stoffe erworben werden, den Getreidemarkt für Lebensmittel, den Viehmarkt und eben den Eisenmarkt, an dem Werkzeug, Geschirr und Waffen verkauft und repariert werden.

Herberge Stahl und Silber

Haben die Abenteurer die Herberge Stahl und Silber gefunden, erleben sie gleich einmal eine böse Überraschung: am Eintritt möchte man zwei Kreuzer von jedem. Der Eingang wird von zwei Wachen flankiert, die ein genietetes Lederwams und darüber einen Waffenrock mit dem Wappen der Gilde, das Schwert im Geldbeutel, tragen, dazu einen Helm, wobei einer der beiden seinen Helm am Gürtel hängen hat. Bewaffnet sind sie mit Speeren und einem Schwert am Gürtel. Sie sehen schon etwas älter, aber immer noch stark und kampfbereit aus. Wenn die Charaktere mit den Wachen über den Eintritt verhandeln wollen, erklärt ihnen einer der Beiden, dass der Eintritt im Terenter Codex geregelt ist und wenn sie „Landeier und Anfänger“ jemals richtige Söldner werden wollen, sollten sie lernen den Codex zu respektieren. Auf jeden Fall werden die Charaktere aufgeklärt, dass es im Terenter Kodex strengstens verboten ist, in der Herberge seine Waffe zu ziehen.

Sollten die Helden einen Kampf suchen, hier die Werte für die beiden Wachen:

Torwache der Söldnergilde

Stangenwaffen	5
Schwert	8
Raufen	6
Muskelkraft	8
Ausdauer	7
Wahrnehmung	5*

Rüstung: genietetes Leder (2/1/2/2, bedeckt Brust und Arme) Eisenhelm (3/3/3/4, Kopf)

Waffe: Speer (Schadensbonus 1 stich oder 0 schlag, zweihändig), Schwert (Schadensbonus 2 hieb & stich, einhändig)



* Der Wahrnehmungswert ist vor allem dann relevant, wenn sich die Charaktere den Eintritt ersparen wollen und von der Hinterseite über die Mauer klettern wollen. Da ihr Hauptaugenmerk aber auf das Tor gerichtet ist, ist ihr Wahrnehmungswurf um einen Grad erschwert (-1)

Die Wachen versuchen einen Kampf zu vermeiden, werden sich aber wehren. Ihre Taktik ist es, den Gegner zu entwaffnen, soll heißen, sie werden in jeder Runde die sie gewinnen den Bonus für die nächste Runde nehmen (Finte und Position verbessern), bei einem Ergebnis von *Kampf gewonnen* (8 oder mehr Punkte Unterschied beim Angriffswurf), wird der Gegner entwaffnet. In der Hoffnung dass dann der Kampf vorbei ist. Wird einer der beiden zumindest schwer verletzt, werden sie wütend und werden von nun an ebenfalls ihre Gegner verwunden. Die Spieler haben jederzeit die Möglichkeit, aufzugeben, werden dann aber nicht mehr eingelassen. Gewinnen die Spieler, erscheinen w6 Söldner aus dem Inneren der Herberge mit gleichen Werten, wie die Wache, um nach dem Rechten zu sehen.

Betreten die Charaktere den Hof der Herberge, befinden sie sich in einem Dreikanthof. Links befindet sich ein zweistöckiges Gebäude, die Taverne. Aus dem Erdgeschoß dringt typisches Tavernengeräusch (Flötenmusik, anstoßende Krüge, laute Stimmen, Gelächter...). Rechts befindet sich der Stall, der für ca. 20 Pferde Unterstand bietet, und direkt vor ihnen befindet sich ein weiteres, zweistöckiges Gebäude. Vermutlich werden sie gleich die Taverne aufsuchen. Wenn nicht: das Gebäude vis a vis vom Eingangstor befindet sich die Herberge mit den Schlafräumen, im Stall sind drei Pferde eingestellt und ein Knecht verrichtet hier seine Arbeit.

In der Taverne

Hier ist einiges los. Anwesend sind der Wirt, ein ehemaliger Söldner namens Arnulf, seine Tochter Iris, die Schankmagd, eine Gruppe von 12 Söldner, alle mit dem gleichen Waffenrock mit dem blauen Krummsäbel (das Banner der Sorenter Handelswacht, einer Einheit von Seesöldnern, die sich darauf spezialisiert haben, den Schiffsverkehr nach Aurea als Schutz gegen Piraten zu begleiten), die sich an einem großen Tisch vollaufen lassen, ein Spielmann mit seiner Flöte, ein weiteres Mitglied der Sorenter Handelswacht, der zu den Klängen des Spielmanns tanzt und immer wieder versucht, die Schankmagd dazu zu bringen, mit ihm zu tanzen und zwei Söldner ohne Waffenrock, vermutlich unabhängige, die mit Messern auf eine Wurfscheibe schießen. An einem kleinen Tisch sitzt ein sehr fein gekleideter Herr mit Kaufmannsmütze mit einem weiteren Krieger der Handelswacht, vermutlich einem Offizier, auf dem Tisch steht ein weinroter Wimpel. An einem zweiten Tisch ein einfach gekleideter Mann, vermutlich ein Bauer oder Handwerker.

Wenn die Spieler mit den beiden Söldnern an der Dartscheibe sprechen, erfahren sie, dass es sich um die Hälfte einer unabhängigen Wandertruppe handelt. Es sind diese Sigmar und der Sergeant der Gruppe, Collin. Er erzählt, dass das gerade Flaute für Unabhängige herrscht, einziger der „Bauerntöpel“ hätte was anzubieten, aber er zahlt nicht gut genug. Fragen nach der Söldnergilde will Collin nicht beantworten, er wird die Spieler an den Wirten verweisen. Wollen die Spieler mit den beiden spielen (siehe Anhang II, Das Drachenaugen - Spiel) haben die beiden folgende Werte: Collin: Wurfaffen 7, Sigmar: Wurfaffen 6, Einsatz sind 5 Kreuzer)



Der Auftrag

Setzen sich die Charaktere zu dem Bauern an den Tisch stellt er sich als Jago vor. Er wird ihnen folgendes erzählen: Er lebt auf einem Hof in dem kleinen Weiler Merbruck, einen halben Tagesmarsch von Sorent. Dort gebe es drei Höfe und seit einiger Zeit sucht ein Monster Merbruck heim. Es kommt nachts auf die Weiden und reißt eines der Schafe, was ja noch nicht so schlimm wäre, aber die anderen Tiere bekommen die Panik und laufen davon, und seine Knechte verbringen den halben Tag damit, die entlaufenen Tiere einzusammeln. Aber nicht alle Schafe werden auch immer gefunden. Er und die beiden anderen Bauern haben schon beim Baron vorgeschrieben, doch der hätte sie nur verlacht und darauf hingewiesen, dass er hoffe, dass die jährliche Steuer dennoch in voller Höhe ausfalle. Er ist bereit einen Denar pro Mann und Tag zu bezahlen und zwar für sechs Tage und schickt gleich voraus, dass er schon Probleme hat, diesen im Terenter Kodex vorgeschriebenen Mindestsold zu bezahlen. Wenn die Charaktere aber vor Ablauf der sechs Tage das Monster erlegen, gehört ihnen der Sold für die gesamten sechs Tage. Er verspricht ihnen, die Gruppe anständig mit Bett, Suff und Fraß zu versorgen und auch einfache Ausbesserungsarbeiten an ihrer Kleidung könne seine Frau vornehmen, wenn es notwendig sei.

Wie er bereits angemerkt hat, hat er keinerlei Verhandlungsspielraum. Wenn die Spieler überhaupt nicht loslassen, verspricht er, ihnen ein Schaf zu schenken, wenn sie das Monster zur Strecke bringen. Dies wäre aber ein schwerer Verlust für ihn, wo er doch im letzten Monat sieben Schafe verloren hätte.

Vermutlich werden die Charaktere noch Fragen haben, zum Beispiel:

Ist da nicht wer anderer zuständig?

Wie bereits erwähnt, hat der Baron sie ausgelacht, als sie vom Monster erzählt haben. Einen Ädil (Sheriff) gibt es in Merbruck nicht.

Noch keine Wachen aufgestellt?

Jago hat seinen älteren Sohn und die Knechte wachen lassen, und sie haben im Wald glühend rote Augen gesehen, die auf sie zugekommen sind, begleitet von fürchterlichem Gestank. Da sind sie jedes Mal davon gelaufen. Und außerdem haben er und sein Hof tagsüber harte Arbeit zu leisten, und da kann er es sich nicht leisten, jede Nacht Wachen aufzustellen.

Was für ein Monster?

Seine Knechte und sein Sohn erzählen, ähnlich wie die Knechte der anderen Bauern, dass sie glühend rote Augen im Wald gesehen haben, begleitet von fürchterlichem Gestank. Am nächsten Morgen habe man dann stets den Weidezaun niedergetrampelt gesehen und eines der Schafe war mit abgerissenem Kopf und ausgeweidet.

Andere Bauern dahinter?

Wohl kaum, denn auch die beiden anderen Bauern sind betroffen.

Schließlich werden die Abenteurer den Auftrag annehmen. Gemeinsam mit Jago machen sie sich auf zu seinem Hof.



Jagos Hof

Dieser besteht aus einer recht großen Holzhütte. In der wohnen er selbst, seine Frau Myra, sein fast erwachsener Sohn Luk und sein jüngerer Sohn Stevie. Jago und seine Frau schlafen hier am Kamin, die Kinder und die Magd Ellie üblicherweise am Dachboden. Für die Dauer ihres Aufenthaltes sollen die Söldner aber den Dachboden für sich allein haben. Daneben gibt es einen Stall, in dem zwei Ackergäule, drei Kühe und die Knechte leben. Außerhalb liegt ein kleiner Obstgarten mit 5 Apfelbäumen und einige Gemüsebeete. Gleich daneben, auf einem kleinen Hügel ist die Schafweide.

Personenbeschreibung

Jago

Ist der Bauer und Vorstand des Hofes. Er ist 35 Jahre alt, sieht aber älter aus, er hat schon etwas ergrautes Haar, ist groß und kräftig. Sein Gesicht ist von vielen Sommern am Acker gegerbt und zerfurcht, macht aber einen sehr friedlichen Eindruck. Gekleidet ist er wie alle anderen Männer am Hof mit einer speckigen, schmutzigen Lederhose und einem ebensolchen, ehemals weißen Hemd. Zusätzlich hat er eine graue Wollweste an, wenn er nicht bei der Arbeit ist.

Myra

Jagos Frau ist mit ihren 30 Jahren noch recht hübsch, ihre Blonden Haare trägt sie zu einem geflochtenen Knoten. Ihren zierlichen Körper kleidet sie in ein graues Leinenkleid. Ihr Bauch verrät, dass sie wohl schon im fortgeschrittenen Stadium schwanger ist. Sie ist eine vorzügliche Köchin, die auch aus den einfachsten Zutaten ein Festmahl zaubern kann, wenn sie mitbekommt, dass ein Charakter sich mit Kräutern auskennt, wird sie ihn bitten, Kräuter und Pilze aus dem Wald zu holen.

Luk

Ist Jagos ältester Sohn und sieht ihm auch recht ähnlich, allerdings ohne die Alterserscheinungen. Er ist sehr verschwiegen und fleißig und kommandiert die Knechte, ist aber nie tyrannisch. Sein Verhältnis zu den Söldnern ist zwiespältig: einerseits missfällt es ihm, dass sein Vater ihnen Geld bezahlt, andererseits weiß er, dass jedes verlorene Schaf ebenfalls ein großer Verlust ist.

Stevie

Jagos jüngerer Sohn (10 Jahre alt) ist sehr aufgeweckt. Er spielt gerne mit den Tieren, doch am sein Lieblingsspielzeug ist sein Holzschwert, mit dem er immer wieder gegen den „Drachen“ Schafbock kämpft, solange bis dieser wütend wird und Stevie aus der Weide jagt. Er wird vor allem an den Waffen der Charaktere Interesse zeigen und mit diesen spielen wollen.



Ellie

Die vierzehnjährige Magd ist ein Findelkind. Jago und seine Familie haben sie bei sich aufgenommen, als man sie als keines Kind beim Stehlen von Äpfeln erwischte, da sie behauptete, sie hätte keine Eltern. Sie trägt ihre langen schwarzen Haare offen und sieht damit immer noch etwas verwahrlost aus. Nächstes Jahr soll sie Luk heiraten, worüber aber beide nicht besonders glücklich sind. Sollte sie einer der Spielercharaktere verführen, wird Jago sie vom Hof verjagen und es liegt an der Gruppe, sich um ihr Überleben zu kümmern.

Manni

Ist der Schafhirte. Er wirkt zur Zeit etwas bedrückt, weil er sich Vorwürfe macht, dass er auf die Tiere seines Herren nicht besser aufpasst. Er spricht gerne mit seinen Tieren und scheint in ihrem Blöken stets die Antwort zu hören, die er gerne hören möchte. Heimlich ist er in Ellie verliebt.

Jakob

Hilft bei der Feldarbeit, kümmert sich um den Stall und spielt nebenbei auch noch mit Stevie. Er scheint stets fröhlich zu sein und beim näheren Hinsehen wird einem auffallen, dass ihm zwei Finger an der rechten Hand fehlen. Darauf angesprochen, verrät er den Söldnern, dass er Mitglied der Sorenter Diebesgilde war, bis man ihn erwischte und verurteilte. Der Henker sollte ihm alle Finger abrennen, aber nach dem zweiten Finger konnte er den Henker überwältigen und fliehen. Er wird die Söldner aber bitten, den anderen nichts davon zu erzählen. Jago denkt, er hätte früher in einer Mühle gearbeitet und sei mit den beiden Fingern zwischen die Mühlsteine geraten.

Set

Mit 13 Jahren ist er der jüngste Knecht. Trotz der Feldarbeit hat er sehr bleiche Haut und kaum sichtbare Muskeln. Dennoch hat sich noch niemand über fehlende Leistung beklagt. Während der Arbeit wird er stets die Söldner im Auge behalten, wenn es ihm möglich ist.



Die Arbeit beginnt

Sollten die Abenteurer nach verdächtigen Spuren suchen, wird ihr Bemühen nicht von Erfolg gekrönt sein. Die einzigen Spuren die sich am Waldrand finden, sind entweder Menschlich, oder nicht sehr monsterhaft. Ein erfolgreicher Wurf verrät, dass es sich um einen Fuchs und einige Schafsspuren handelt. Wenn die Charaktere nachfragen, erfahren sie, dass die Menschenspuren dort nicht ungewöhnlich sind, da man ja im Wald nach den Spuren gesucht hat. Der Spielleiter sollte aber auch einen zweiten, geheimen Spuren lesen Wurf machen, der Schwierigkeitsgrad ist *schwer* (-3). Die folgende Tabelle gibt an, was der Spurenleser herausfindet:

Gerade noch geschafft Zwei menschliche Fußspuren sehen erstens aus, als gehörten sie zusammen. Jago wird auf Anfrage erzählen, dass alle immer alleine suchen, weil sie nicht genug Leute sind um in Zweiertrupps auszuschwärmen.

Solide Geschafft wie oben, zusätzlich: die Spur verläuft zu geradlinig, als das es sich um jemanden handeln könnte, der einen Wald nach Schafen durchkämmt.

Perfekt geschafft wie oben, zusätzlich: Neben der doppelten Fußspur verläuft auch noch die Spur eines Schafes, so als hätte man es an einer Leine mitgeführt.

Geht einer der Charaktere in den Wald, um für Myra Pilze zu sammeln, entdeckt er die Spur ebenfalls, wenn ihm ein Wahrnehmungswurf gelingt.

Wenn die Charaktere beschließen, der Spur zu folgen, kommen sie zur verfallenen Hütte aus dem gleichnamigen Kapitel.

Nachtwache

Eine zweite, sehr wahrscheinliche Strategie der Charaktere ist es, Nachtwachen einzuteilen. In diesem Fall erscheint in der dritten Nacht das Monster. Wenn sich die Charaktere nicht ablösen, sondern die ganze oder auch nur die halbe Nacht Wache halten und tagsüber nicht geschlafen haben, ist ein Ausdauerwurf notwendig, um nicht einzuschlafen. Wenn ein Charakter sogar die ganze Nacht auf Wache ist, ist die Schwierigkeit *schwer* (-3). Bei einem gerade noch geschafft, schläft der Charakter zwar nicht ein, gilt aber als erschöpft und alle Wahrnehmungsproben sind um einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad erschwert.

In der ersten Nacht geschieht nichts. Dennoch sollte der Spielleiter die Spieler etwas nervös machen, zum Beispiel mit Rascheln im Gebüsch, das sich dann als Fuchs herausstellt, oder wieder verebbt.

In der zweiten Nacht tut sich tatsächlich etwas, doch nicht dort wo erwartet. Wenn die Hütte des Bauern in Sichtweite sieht die erste Nachtwache, wie jemand aus der Hütte schleicht. Es handelt sich um Jakob, der, wenn er gestellt wird, erzählt, dass im Nachbarweiler eine Hochzeit die Geburt eines Kindes gefeiert wird und er wolle sich das Besäufnis nicht entgehen lassen.



Wenn die Spieler daraus Profit schlagen wollen, wird er weglaufen (Athletik: 6). Wenn sie ihn verpfeifen, wird Jakob am nächsten Tag eine Tracht Prügel von Jago bekommen und von da an, nicht mehr mit den Söldnern sprechen und sie bei jeder Gelegenheit bei Jago anschwärzen.

In der dritten Nacht fällt der Wache (Schicht zufällig bestimmen) tatsächlich grässlicher Geruch auf, der aus dem Wald zu stammen scheint. Und auch die rot glühenden Augen sind zu sehen. Ein eventuelle Schuss mit dem Bogen ist nicht ganz leicht (-1) wegen der Dunkelheit. Ansonsten ist anzunehmen, dass die Charaktere, das Monster angreifen werden. Schließlich werden sie dafür auch bezahlt. Wenn nicht, verschwinden Licht und Geruch wieder im Wald, allerdings sieht der Rückzug der roten Augen nicht gerade tierhaft aus. Vermutlich werden die Charaktere dann die Spuren entdecken, wegen der Dunkelheit sind aber die Würfe auf Spuren lesen um einen Grad erschwert. Aber nun zu den Kampfwerten. Es sind so viele Wilddiebe wie Charaktere.

Wilddiebe:

Stangenwaffen / Klingenwaffen 4
Ausweichen 5
Raufen 6
Athletik 5
Muskelkraft 5
Ausdauer 4
Mut 3
Verstecken 5

Rüstung: Lederkleidung (1/0/1/2 am ganzen Körper außer am Kopf)

Waffen: einer der Wilddiebe hat eine Machete (Schadensbonus: 1 hieb, einhändig) alle anderen Speere (Schadensbonus 1 (stich) oder 0 (schlag), zweihändig) Barvermögen: w6 Denare.

Die Wilddiebe rechnen nicht mit bewaffnetem Widerstand. Sie werden deshalb versuchen, sich aus einem Kampf zu lösen, und abzuhaufen.

Nun können die Charaktere das Versteck der Banditen auf drei verschiedene Arten finden. Entweder sie machen eine Gefangenen und verhören ihn, sie verfolgen flüchtende Banditen, wobei diese allerdings nicht direkt zum Versteck laufen, solange sie sich verfolgt fühlen, oder die folgen den Spuren (Schwierigkeitsgrad: *sehr schwer* (-6) in der Nacht.)

Haben die Charaktere mindestens einen Banditen getötet oder gefangen genommen, entdecken sie bei ihm eine Laterne, die komplett mit dunklem Blei abgedunkelt ist, nur durch zwei rote Edelsteine dringt Licht – die roten Augen. Weiters finden sie im Wald eine Schale mit einer verkohlten Substanz, die den grässlichen Duft verströmt.

Wird einer der Banditen verhört, sind aus ihm folgende Informationen herauszukriegen:

- Er und seine Kumpanen wurden angeheuert, bei den Bauern ein Schaf abzuschlachten und den Rest zu vertreiben. Ab und zu haben sie auch die Anweisung eines der Schafe mitzunehmen.
- Das Versteck der Banditen ist in einem verfallenen Bauernhaus im Wald. Es sind insgesamt doppelt so viele Wilddiebe als Charaktere.



- Er weiß nicht, warum und für wen sie das machen. Sein Anführer, Brian, zahlt aber gut (1 Denar pro Tag)

Wenn die Charaktere Jago erzählen, was sie bis jetzt herausgefunden haben, wird er darauf drängen, herauszufinden, wer dahinter steckt. Wenn die Spieler bei den Verhandlungen kein Schaf ausverhandelt haben, wird Jago ihnen eines anbieten, wenn sie herausfinden, warum die Banditen dies machen. Wenn die Spieler bereits ein Schaf herausgehandelt haben und sich weigern, den Anführer auszuforschen, wird Jago ihnen den vollen Sold ausbezahlen, aber ihnen kein Schaf geben, weil sie ja kein Monster erledigt haben.

Die verfallene Hütte

Es handelt sich dabei um eine Holzhütte, ähnlich der von Jago nur in einem schlechteren Zustand. Aus dem Kamin dringt Rauch (wenn die Charaktere ungefähr zur Essenszeit aufkreuzen) und einer der Banditen ist gerade dabei, die Läden eines der Fenster zu reparieren.

Wilddiebe:

Klingenwaffen 4
Ausweichen 5
Raufen 6
Athletik 5
Muskelkraft 5
Ausdauer 4
Mut 3
Verstecken 5

Rüstung: Lederkleidung (1/0/1/2 am ganzen Körper außer am Kopf)

Waffen: Säbel (Schadensbonus: 2 hieb, einhändig). Barvermögen: w6 Denare.

Anführer:

Hiebwaffen 6
Körperkontaktwaffen 5
Ausweichen 5
Raufen 7
Athletik 5
Muskelkraft 5
Ausdauer 5
Mut 4
Verstecken 3

Rüstung: Lederkleidung (1/0/1/2 am ganzen Körper außer am Kopf), die Brust wird von einem gehärteten Lederharnisch geschützt (2/1/2/2)

Waffe: Axt (Schadensbonus 2 hieb, einhändig) Dolch (Schadensbonus 1 stich, einhändig)

Barvermögen (20 Denare)



Wenn die Charaktere die Hütte durchsuchen, fällt ihnen eine Truhe auf, die jedoch verschlossen ist. Wenn sich ein Dieb in der Gruppe befindet, sollte der Schlüssel nicht auffindbar sein, um ihm die Gelegenheit zu geben, seine Fertigkeiten einzusetzen. Wenn nicht, findet sich der Schlüssel beim Anführer.

In der Truhe befindet sich ein Geldbeutel mit nochmals 20 Denare und ein Brief:

Dieses hübsche Sümchen sollte reichen, um euch und eure Schergen eine weitere Woche zu bezahlen. Solltet ihr weiteres Dämonenpulver benötigen, liegt dies bei Lancorian bereit.

Wird der Anführer verhört, weiß er auch nicht viel mehr als seine Banditen:

- Seinen Auftrag hat er im Separee der Söldnergilde bekommen, allerdings trennt ein Vorhang beide Seiten, so dass er den Auftraggeber nicht gesehen hat. Geld und Nachrichten erhält er nun über einen toten Briefkasten, einem der Offiziersquartiere in der Gildenherberge, das für ihn reserviert ist, solange sein Auftrag andauert.
- Lancorian ist ein Alchemist im Gelehrtenviertel Sorents.
- Er selbst ist Söldner, seine Schergen jedoch nicht. Er will sich einen Namen als Söldnerführer machen, da wollte er keine Ebenbürtigen anheuern, wo doch kein Kampf vorgesehen war.

Zurück nach Sorent

Vermutlich werden die Charaktere den Alchemisten Lancorian aufsuchen. Wenn sie nicht wissen wer das ist, gibt Jakob ihnen den Hinweis, dass nur ein Alchemist solches Pulver herstellen kann.

Lancorian hat sein Labor in einem kleinen Steingebäude in der Alchemistenstraße Sorents. Wenn man seinen Laden betritt, steht er in einem leicht nebeligen Raum und erhitzt gerade irgendwelche Glasgefäße über dem Feuer. Egal ob die Spieler dem Alchemisten auf friedlich kommen, oder ihn gleich bedrohen oder gar angreifen, kennt er zwar Brian, aber nur vom Aussehen her, der Name sagt ihm nichts. Eine weitere Gedächtnisstütze kann das Pulver sein.

- Er hat Anweisung erhalten, immer ein Säckchen dieses Pulvers vorrätig zu haben und es Brian auszuhändigen wenn er kommt.
- Bezahlt wird das Pulver von einer Person, die er nicht nennen darf.

Wird Lancorian bedroht oder erzählen sie ihm eine glaubwürdige Geschichte, warum sie das wissen möchte (zum Beispiel die Wahrheit!) wird er ihnen erzählen, dass ein groß gewachsener Mann mit strohblonden Haaren die Geschäfte abwickelt, es handle sich dabei um den Sekretär des Patriziers Alfred. Er wird auch betonen, dass die Spieler Alfred niemals sagen dürfen, dass Lancorian ihn verraten hat, denn der Patrizier ist ein sehr mächtiger Mann in Sorent und sehr einflussreicher Mann in der Handelsgilde. Er würde sicher seinen Laden verlieren, wenn Alfred dies herausbekäme.



Eine andere Methode herauszufinden, wer der Drahtzieher ist, wäre es, Lancorians Labor zu beobachten und dann den Sekretär zu verfolgen.

Was jetzt?

Wenn die Spieler Jago von Alfred erzählen, seufzt er und meint, das hätte er gleich wissen können. Alfred habe den Merbrucker Bauern angeboten für ihn als Verleger zusammenzuarbeiten. Aber sie haben ihm alle abgesagt, weil das für sie nur Nachteile hätte. Für Jago ist damit die Sache erledigt. Er bezahlt die Söldner, lässt sie ein Schaf aussuchen, wenn es ausgemacht war und Myra schenkt jedem Charakter noch eine Keule Lammfleisch und einen Käse. Auf die Frage, was er jetzt vorhabe, meint Jago nur, dass er das noch mit den anderen Bauern absprechen werde. Aber er wird sich nicht mit Alfredo anlegen. Der gesamte Hof versammelt sich noch einmal, um sich von den Söldnern zu verabschieden.

Eigentlich ist der Auftrag damit erledigt, aber vielleicht haben die Söldner noch etwas vor? Wollen sie Alfred erpressen? Alfred wird bezahlen, aber gleichzeitig wird er Meuchler auf die Charaktere ansetzen. Melden sie Alfredo dem Statthalter, verspricht man ihnen dort, man werde sich darum kümmern. Bei ihrem nächsten Besuch in Sorent wird Alfred immer noch auf freiem Fuß sein, dafür hat Lancorians Laden einen neuen Besitzer. Auf jeden Fall sollte den Spielern klar werden, dass Söldner zwar ein Werkzeug der Politik Sorents sind, aber niemals Mitspieler!

Glück und Geld zum Schluss

Für ihren ersten Auftrag sollten die Charaktere ja bereits gut entlohnt worden sein. Dennoch haben sie vielleicht einige Dinge erbeutet, die sie nun versilbern wollen:

Die Laterne

Ist zwar nichts Wert, wer will schon eine Laterne, die kein Licht abstrahlt? Aber die beiden Edelsteine sind 8 Denare das Stück wert.

Das Schaf

Für das Schaf ist ein Bauer bereit, 25 Denare zu zahlen. Allerdings wird er den Charakteren erzählen, dass es schon alt ist und nicht sehr gesund aussieht, außerdem weiß je keiner aus welcher Zucht und so weiter. Wenn keiner der Charaktere sich mit Schafzucht auskennt, wird er bloß 15 Denare bieten.

Verzichten die Händler auf das Schaf, oder schenken es einem der Hofbewohner gibt es stattdessen einen Glückspunkt für denjenigen, der die Idee hatte.



Waffen

Möglicherweise haben die Charaktere einige Waffen erbeutet, Speere können sie recht leicht für bis zu 10 Denare anbringen. Die Säbel nimmt ein Schmied für 4 Denare das Stück, und das nur widerwillig, ansonsten können die Spieler versuchen am Markt einen privaten Käufer zu finden, der bis zu 15 Denare zu zahlen bereit ist. Wenn es die Charaktere allerdings mit dem Waffenverkauf übertreiben, sollte die Marktaufsicht mal ihre Konzession überprüfen. Und die Spieler wahrscheinlich keine haben, kostet dies 30 Denare pro Person und nochmals 30, wenn sie für dieses Monat Marktrecht wollen. In Alea Iacta Est macht es aber definitiv mehr Spaß Söldner als Gebrauchtwaffenhändler zu spielen. Machen Sie das ihrem Spieler auch außerhalb des Spieles klar.

Glück von Stevie

Jeder Charakter, der sich um Stevies Interesse an Waffen und Schwertkampf kümmert, z. B. indem er ihm die richtige Haltung eines Schwertes oder Stand und Schrittfolge beibringt, erhält einen Glückspunkt.

Der Terenter Kodex

Es handelt sich dabei um eine Art Kollektivvertrag für Söldner. Er regelt einen Mindestsold sowie Richtlinien für das Zustandekommen von Arrangements und bildet die Grundlage für die Söldnergilde. Wenn die Spieler während dieses Einstiegsabenteuers folgende Dinge herausfinden, erhalten sie die Fertigkeit Söldnerkodex (eine Priesterfertigkeit).

Existenz des Kodex

Existenz der Söldnergilde und der Herbergen Stahl & Silber

Blaue und Rote Fähnchen

Das Waffenzieh – Verbot in der Herberge

Es gibt einen Mindestsold

Mal wieder in der Gegend

Sollten die Spieler mal wieder durch den Weiler Merbruck kommen und das Bedürfnis verspüren, Jagos Familie zu besuchen, sollte der Spieler ihnen ein paar Veränderungen beschreiben, abhängig davon, wie viel Zeit seit dem letzten Besuch vergangen ist. Vermutlich hat die Familie mittlerweile Nachwuchs bekommen, Myra war ja zur Zeit des Auftrags schwanger. Luk ist vielleicht schon mit Ellie verheiratet, oder auch mit jemand anderem. Jago könnte krank sein und bald sterben oder ist er gar schon tot? Set ist verschwunden, Stevie hat sich der Legion angeschlossen...

Egal was, aber die Spieler sollten das Gefühl haben, dass sich etwas tut auf Jagos Hof und all die Leute nicht nur den einzigen Zweck hatten, bei ihrem ersten Auftrag die Kulisse zu bilden.



Anhang I – Die Söldnergilde

Folgt.

Anhang II – Das Drachenaugen – Spiel

Jeder Spieler wirft 5 Messer. Wird der Wurf gerade noch geschafft, gibt es einen Punkt (äußerer, schwarzer Ring) für einen soliden Erfolg gibt es 3 Punkte (mittlerer roter Ring) und für ein Bull (blauer Kreis in der Mitte) gibt es 5 Punkte. Wer nach den 5 Würfeln die meisten Punkte hat, gewinnt den Einsatz. Gibt es mehrere Gewinner, wird der Einsatz unter ihnen aufgeteilt, haben alle Mitspieler gleich viele Punkte, erhält jeder seinen Einsatz zurück.

Es gibt allerdings noch die Marcella – Variante, bei der alle Gewinner, solange einzelne Messer auf die Scheibe werfen, bis ein einzelner Sieger ermittelt ist.