

Rebellion

Inhalt

<u>Einleitung</u>	2
<u>Hintergrund</u>	2
<u>Der Ort Mirrador</u>	2
<u>Die Garnison des Fürsten</u>	2
<u>Der TOG</u>	3
<u>Die aktuelle Situation</u>	3
<u>Verlauf des Abenteuers</u>	4
<u>Das Gasthaus des Bären</u>	4
<u>Boras</u>	4
<u>Der Test</u>	4
<u>Der Auftrag</u>	5
<u>Spielleiter Information</u>	5
<u>S`henice / S`crim-gira</u>	6
<u>Unterwegs</u>	6
<u>Am Fluss</u>	6
<u>Zufällige Ereignisse unterwegs</u>	6
<u>Im Gebirge</u>	7
<u>Zwerge!</u>	7
<u>Hinterhalt an der Trollschlucht</u>	8
<u>Geheimer Pass</u>	8
<u>Entscheidung</u>	9
<u>A. Kampf</u>	9
<u>B. Verhandlung</u>	9
<u>Pajak-gira</u>	9
<u>Offenes Ende</u>	10
<u>Rebellenjagd</u>	10
<u>Angriff auf Mirrador</u>	10
<u>Anhang</u>	11
<u>Feats</u>	11
<u>NSC</u>	12
<u>Karten</u>	13
<u>Landkarte</u>	13
<u>Mirrador</u>	14

Einleitung

Ein D20 Abenteuer für 4 bis 8 Spieler der Stufe 3 bis 6. Bei höheren Stufen werden die Monster und Angreifer entsprechend verstärkt, bzw. mit einem Faktor multipliziert. Die fehlenden Angaben bezüglich der Monster und der Gegner sind aus den D&D bzw. D20 Quellenbüchern zu entnehmen.

Kurzfassung:

Bringe Nachricht vom Kleriker und Namen der Rädelsführer nach XY zum König, damit dieser berittene Soldaten schickt. Lenke vom wirklichen Boten ab, bringe die Rebellen zur Strecke oder wechsele die Fronten und führe die Rebellen zum Sieg.

Bei allen Begegnungen sollten Diplomatie bzw. Bluff und gutes Rollenspiel belohnt werden. Die Geschichte der Region wird aktiv vom Verhalten der Charaktere beeinflusst.

Hintergrund

Der Ort Mirrador

Die schier endlose Weite der nördlichen Tundra erstreckt sich über hunderte von Meilen vom Fuße des Elch Gebirges bis zum Raureif See. Dem Reisenden mit dem Ziel **Mirrador**, weht ständig ein scharfer Ostwind ins Gesicht. Jetzt herrscht grimmiger Winter und die wenigen Wege sind unter einer schweren Schneelast verborgen. Als Transportmittel finden sich zu dieser Jahreszeit Schlitten oder Pferde, da der Schnee einem Menschen bis zur Hüfte reicht und die Fortbewegung zu Fuß unmöglich macht. Nachts liegen die Temperaturen in dieser vergessenen Gegend weit unter dem Gefrierpunkt, weshalb Unvorsichtigen der Erfrierungstod droht.

Die Gegend besteht aus einigen Wäldern, in denen Bären und Wölfe überwintern, größtenteils aber aus rauer Tundra und stark zerklüfteten Gebirgszügen. Vereinzelt Reiternomadenstämme zogen seit jeher durch dieses Land und genossen ihre Freiheit.

Vor 6 Jahren jedoch hat ein Adliger namens Dschamal aus dem nahen **Königreich Ávangur** sein Gefolge in die das Dorf **Mirrador**, das von herumziehenden sesshaft gewordenen Nomaden gegründet worden ist, geführt, und er hat es im Namen des **Königs Karuldt** als sein Lehen proklamiert. Den wenigen damaligen Einwohnern war ein Beschützer des Landes willkommen, und sie ließen sich willig beherrschen. Einige Jahre wuchs und gedieh der Ort, da sich hier die Handelswege für Pelze und seltene Bodenschätze getroffen haben.

Im Sommer benutzen Bootshändler den Raureifstrom, im Winter ist er allerdings mit einer Eisschicht bedeckt und unschiffbar.

Mirrador selbst wird von nahen Gehöften versorgt. Holz und andere Brennmaterialien stammen aus den Wäldern ringsum, Fisch kommt aus dem Raureif-See. Mirrador beherbergt eine Gemeinde von leibeigenen Bauern, Händler, Fischern, Handwerker und Pelzjäger. Im dem Ort leben ca. 1800 Seelen. Im Süden der Stadt liegt der See, der ein steiles, schwer zugängliches Ufer besitzt.

Die Garnison des Fürsten

Der Ort besteht aus soliden Holzhäusern und ist mit einer Holzpalisade umgeben, die sieben Wachtürme besitzt. Die beiden Tore, das Flusstor und das Haupttor, werden von Gefolgsleuten des **Fürsten Dschamal** bewacht, die durch ein grün-weißes Eichenwappen

auf der Kleidung erkennbar sind. In Friedenszeiten befinden sich nur jeweils 2 Wachen an den zwei Toren. Bei Regen halten sie sich im nahen Turm auf. Die Garnisonsstärke besteht aus ca. 40 Soldaten in der Residenz des Fürsten; in einem soliden Palast sind noch mal 10 Wachen untergebracht. Das fürstliche Anwesen befindet sich im Süden der Stadt. Es ist sehr prunkvoll angelegt und wird durch eine Mauer vom Rest Mirradors getrennt. In der Mitte des Anwesens wurde vor kurzem ein monumentales Grabmahl errichtet.

Fürst Dschamal ist ein meist betrunkenener, verzweifelter Mann, allerdings ist er in seinen nüchternen Momenten ein gewiefter Taktiker, der seine im Rausch gefassten Beschlüsse zu korrigieren versucht. Er trägt einen in zwei Enden verlaufenden schwarzen Bart, und meist edle Fellkleidung.

Besonders fällt an ihm seine Angewohnheit auf, beim Sprechen für jedes alleinstehende i ein ö, für ü ö, für u o zu verwenden und anstatt e ä zu sagen.

Zum Beispiel:

Säid gegrößt, ödle Räisendä, öch freuä möch, euch här zu habän. Nöcht wahr. Öch wärde möch sähr ährkäntlöch zeigen. Hrrmchmch!

Öbär döse Döngge mössän wör nöch rädän. Nöcht wohr!

Öch ergäba möch.

Der TOG

Als zweites Steingebäude fällt ein Tempel im Norden Mirradors auf, der von 4 Priestern des Gottes der Ordnung und des Gehorsams (TOG) und von einigen Novizen bewirtschaftet wird. Der Tempel ist mit schönen Bildern und Ornamenten verziert, einige Kunstwerke sind teilweise vergoldet, weshalb sie scharf bewacht werden. Eine handvoll farbenfroher Ikonen sind überdies in vergitterten Mauernischen untergebracht. Der Tempel ist bis auf das große Gebäude mit seinem Innenhof frei zugänglich.

Der Oberpriester und Vorsteher des TOG ist ein reinrassiger Zwerg namens Boras, der erheblichen Einfluss im Ort hat.

Die aktuelle Situation

Mittlerweile hat sich das Leben der Städter verändert: Durch den plötzlichen Tod seiner Frau hat sich der Fürst zu einem ungerechten Despoten entwickelt. Er ist überdies der Spiel- und der Alkoholsucht verfallen. Um seine Spielschulden und ein würdiges Grabmahl für seine verstorbene Gattin zu finanzieren hat **Fürst Dschamal** hohe Steuern erhoben und lässt Frondienste ableisten. Als sich Anzeichen von Widerstand in der Bevölkerung regten, hat Dschamal die Aufrührer im Palast einkerkern und den Ort stark befestigen lassen.

Zusätzlich wird das Leben der Bewohner Mirradors dadurch schwerer, dass die Kleriker des Tempels für Ordnung und Gehorsam (TOG) hohe „Spenden“ für Heilung und „Gebühren“ für den Schutz vor bösen Geistern verlangen.

Für raffgierige Händler hingegen sind es gute Zeiten, denn sie wuchern mit Zinsen und verkaufen überbeuerte Waren.

Die niedergelassenen Verwandten der Hirten leiden derweil und geraten in die Leibeigenschaft, wenn sie ihre Abgaben nicht bezahlen können.

Fürst Djamal plant die noch freien Nomaden zu unterwerfen um sie für Kriegsdienste einzuziehen. Dies führt dazu, dass die Nomaden rebellieren und auch durch Ansässige Zulauf erhalten, denen sie Freiheit und Brot versprechen.

König Karuldt im fernen Ávangur hingegen unterstützt den **Fürsten Dschamal**, solange die Ordnung aufrecht erhalten werden kann.

Verlauf des Abenteuers

Das Gasthaus des Bären

Auf einer Strasse in Mirrador wird die Gruppe von Bettlern angesprochen. Sie erzählen vom harten Winter. Ein Bettler namens Rufus Zaehle rühmt sich, den Ort und die Leute sehr gut zu kennen. Er verkauft Informationen, doch der Preis den er dafür nennt, steigt bei jeder Begegnung mit ihm auf das doppelte. R. Zaehle ist leicht zu finden, da er meist vor dem Tempel TOG herumlungert.

Die Bauern und Handwerker, denen die Gefährten begegnen berichten davon, dass sie in Leibeigenschaft müssen, wenn sie nicht ihre Schulden bezahlen.

Da es bitterkalt ist und schneit, wärmt sich die Gruppe im einzigen Gasthaus des Ortes auf. Im Inneren sitzen ein paar menschliche Handwerker, und ein Gnomen-Barde zupft auf einer Balalaika eine schwermütige Melodie. In dem Gasthaus wird als Tagesgericht eine Spezialität serviert und die Bedienung fragt, ob die neuen Gäste dieses Tagesgericht bestellen wollen. Es handelt sich dabei um ein extrem scharfes Gemüsegericht, das jeden, der es ohne Vorsicht genießt zwingt, das Verzehrte sofort wieder in eine zufällige Richtung auszuspucken (Willens-Rettungswurf vs. DC 19). Die nächsten 20 Runden verbringt der Charakter augentränennd, keuchend und Wasser trinkend.

Dieser Vorgang wird von den anwesenden Handwerkern mit starkem Gelächter und viel Spott kommentiert. Es sollte den Spielern nicht schwer fallen, wichtige Informationen von den Leuten im Gasthaus des Bären zu bekommen.

Boras

Ein Geistlicher namens Boras vom TOG betritt das Gasthaus.

Boras ist etwas überheblich darzustellen, allerdings hält er sich zurück und versucht diplomatisch zu seinem Ziel zu gelangen. Unter Umständen hat er cholerische Züge an sich. Der Charakter mit den Werten „rechtschaffen“ bzw. „größten Charisma“ wird von ihm angesprochen, nachdem Boras unauffällig eine Gesinnungsprobe gemacht hat. Falls die Gruppe nicht das Gasthaus betritt, werden sie auf der Straße von Boras angesprochen.

Boras ersucht im Nebenzimmer bzw. Abseits der restlichen Gruppe um ein Gespräch unter vier Augen mit dem auserwählten Charakter.

Dort berichtet er, der Ort, der Fürst und der Tempel suchten Leute, die eine heikle Aufgabe lösen können und „ihr Gehirn“ gebrauchen. Diese Erfüllung dieser Aufgabe werde sehr gut bezahlt.

Eindringlich schildert Boras die Gefahr durch Rebellen, die den Nachschub nach Mirrador abschneiden und Versorgungsladungen überfallen. Dadurch werde die Not der Bevölkerung verursacht.

Der Test

Um die Gruppe zu testen stellt er der Gruppe eine Aufgabe: sie sollen eine faule Haselnuss aus einer Amphore holen ohne die Amphore mit irgendwas zu berühren. Er wirft die Nuss in die Ampulle, worin sie schwimmt. Die Amphore leer, besteht aus Ton und hat einen schmalen Hals mit ca. 2 cm Durchmesser. Die Nuss ist ca. 1 cm im Durchmesser. Er biete 5 Goldstücke für des Rätsels Lösung.

Die Lösung besteht darin, die Amphore mit einer Flüssigkeit zu füllen bis die Nuss an die Oberfläche kommt.

Falls ein Dieb versucht mit Diebeswerkzeug die Nuss zu fischen, beträgt die Schwierigkeitsstufe DC 35 (Schlösser öffnen). Eine andere in der Realität mögliche Lösung ist ebenfalls zulässig.

Der Auftrag

Boras erteilt ihnen auf jeden Fall den Auftrag, eine Nachricht zum **König Karuldt** nach Ávangurta zu bringen, da sie unauffälliger als die eigenen Leute reisen könnten, und Ávangurta sowieso auf dem Weg liege.

Es gäbe zwei Wege, einen entlang dem gefrorenen Fluss oder den anderen über die Tundra.

Die Hauptstadt Ávangurta liegt tatsächlich 7 Tagesreisen mit dem Pferd entfernt. Er warnt die Gruppe vor Rebellen und den Tundra Wölfen, die es auf die Pferde abgesehen haben. Die Abenteurer sollten früh am nächsten Tag aufbrechen. Er bietet 5000 Goldstücke als Belohnung. Sie sollten es sich überlegen, er käme in einer Stunde wieder.

Danach verlässt er die Gruppe und geht in den Tempel, aber nicht ohne vorher einen Wodka zu trinken. Im Tempel schreibt er eine Anweisung und lässt sie mittels eines Dieners seinem **Gefolgsmann Gernot** zu kommen.

Später kommt er wieder in das Gasthaus und übergibt eine versiegelte Nachricht, in welcher der Name Pajak-gira erwähnt wird und einen Siegelring mit dem Symbol des Ordnungsgottes, dem Anführer der Gruppe. Entsprechend dem Verhandlungsgeschick der Gruppe gibt er ihnen einen Vorschuss von der Belohnung und sagt zu, dass sie den Rest, vom **König Karuldt** bekämen.

Spielleiter Information

Natürlich ist die Gruppe nur ein Lockvogel. Kurz nach ihnen verlässt ein anderer Bote, der **Gefolgsmann Gernot**, Mirrador.

S`henice / S`crim-gira



Ein Rebellen-Spionin beobachtet Gruppe. Sie versucht sich der Gruppe anzuschließen, um sie von der Sache der Rebellen zu überzeugen, oder aber in eine Falle zu locken. Sie erzählt sie heiße **S`henice**, was ein falscher Name ist; in Wirklichkeit heißt sie **S`crim-gira** und ist die Halb-Schwester des Rebellenführers. Sie erzählt, sie wolle zu ihrer Familie in die Stadt Ávangurta, da ihr Vater verstorben sei. Sie habe hier beim Händler Harz gearbeitet.

Falls S`henice nicht mit darf, geht sie zu den Rebellen und unterstützt die Angriffe auf die Gruppe mit ihrer Magie. S`henice sieht aufgrund ihrer Halbfischen Herkunft sehr hübsch aus und lässt sich auf den einen oder and ren Flirt mit SC ein, falls es ihrem Ziel dient. Zuerst versucht S`henice vorsichtig mit Belohnungen und Argumenten

einen der Gruppe auf ihre Seite zu ziehen. Falls sie keinen Erfolg hat, versucht sie dann mit kleinen Sabotageakten im Geheimen und dadurch, dass sie im passenden Moment Ohnmachtsanfälle simuliert, die Reise zu behindern.

Sie wird alles dafür tun, dass die Gruppe die Ávangurta nicht erreicht, wenn die Gruppe nicht Fronten wechselt. S`crim-gira ahnt schon, dass die Gruppe tatsächlich nur den Lockvogel spielt, da sie beobachtet hat, dass Boras mit einem seiner Schergen gesprochen hat, nachdem die Gruppe Mirrador betreten hat.

Unterwegs

Am Fluss

Der Fluss namens Rauhreifstrom ist zugefroren und als Weg nutzbar, daneben erstreckt sich eine verschneite Ebene und nur ein paar Baumreihen säumen das Flussufer. Beim Überqueren der Ebene setzt man sich der Gefahr der Schneeblindheit aus.

Unterwegs schildert S`henice die Verhältnisse in Mirrador einem Charakter, der ihr vertrauenswürdig erscheint. Sie gibt dem Fürsten die Schuld am Elend der Bevölkerung. Bei der ersten Rast sendet sie einen Falken mit einer Warnung zu den Rebellen. In diese Nacht hört die Gruppe fernes Wolfgeheul.

Zufällige Ereignisse unterwegs

1. Schneelindwürmer greifen bei Nacht das Lager an und versuchen Pferde als Beute zu reißen. Diese Monster attackieren auch Menschen.
2. Ein Blizzard bzw. Eissturm zieht auf:
Falls die Gruppe die Pferde nicht mit Decken und Feuerstellen von dem Frost schützt, erfrieren eines oder zwei der Tiere.

3. Wölfe greifen an und versuchen, Pferde als Beute zu reißen. Sobald die Gruppe sie bemerkt und sich wehrt ergreifen sie jedoch schnell die Flucht.
4. Scharfe Beobachter werden immer wieder Reiter sichten und deren Spuren finden. Diese Reiter halten aber weiten Abstand.
5. Mit etwas Glück findet die Gruppe eine einsame Holfällerhütte am Waldrand.
6. Der richtige Bote (**Gefolgsmann Gernot**) überholt die Gruppe. Er gibt an, geschäftlichen Tätigkeiten in Ávangurta zu folgen und versucht dann die Gruppe vorzulassen um eventuelle Hinterhalte aufzuspüren.

Im Gebirge

Der Weg am Fluss geht in einen schmalen Pfad über, der durch zerklüftetes Gebirge führt. Wegen des schlechten Wege müssen die Pferde an den Zügeln (der Zügel!) geführt werden.

Auf der Reise durch die Berge drohen heftige Schneefälle, die Lawinen auslösen und durch Schnee verborgene Felsspalten.

Zwerge!

Die Gruppe hört folgendes lautes Gespräch auf dem Weg vor ihnen.

Steinbeisser: Hoi! (Hicks!)

Stockhammer : Wa?

Steinbeisser: Hoi!

Stockhammer Hä?

Steinbeisser: dei Haufn is fetta!

Stockhammer Neee!

Steinbeisser: Da! (Hicks!)

Gibssss Dir meh gol`

Stockhammer Nee!

Steinbeisser: Daaa! Massiv!

Zählst wie en grüna Pilzbepisser

Stockhammer Wa? Duuu Langbein!

Steinbeisser: Ersauf, bartloses Spitzohr!

Stockhammer Selber, Sohn einer hängebauchigen Orkhure!

Platsch! (Maulschelle)

Steinbeisser: Du Baum-popper!

Tock! (Kopfnuss)

Stockhammer Wa?

Steinbeisser: Hoi!

Ein Menschlein/Langohr/Halbmensch/Kumpel
(entsprechend der Spieler Gruppe..)

Steinbeisser hat die Gruppe entdeckt.

Die Zwerge blockieren mit ihrer Karre trotzig den Weg. In dieser liegen einige Brocken Erz, Ausrüstung und Werkzeuge der Zwerge. Stockhammer ist schwerhörig, da er bei der Herstellung einer überdimensionalen Glocke mitgewirkt hat. Ein Zwerg testete mit seinem Hammer die „strukturelle Integrität“ der Glocke als Stockhammer innen den Klöppel befestigte. Das Auffällige an Steinbeisser ist, dass er nur noch ein Auge besitzt. Die Beiden sind Bergkumpel, d.h. zwergische Geschäftspartner.

Sie betrinken sich ununterbrochen mit Zwergen-Spiritus, den sie der Gruppe auch b(e)reitwillig anbieten. Falls die Gruppe ihnen unfreundlich begegnet, verteidigen sie störrisch u.U. auch mit Waffengewalt den Weg.

Hilft man ihnen, ihre Ausbeute gerecht zu teilen, berichten sie von einem Hinterhalt der Rebellen. Sie kennen allerdings einen Umweg, der die Überquerung der Trollschlucht unnötig macht und somit ermöglicht, den Hinterhalt zu umgehen. Die Zwerge wollen erst mal ausruhen, zechen und dann weiter fahren. Ansonsten sind sie nur an ihren Geschäften interessiert. Sie schließen sich jedoch falls sie gut behandelt werden der Gruppe an und unterstützen den Kampf gegen Monster, halten sich aber aus dem Mirrador Konflikt raus.

Hinterhalt an der Trollschlucht

An einer maroden Holzbrücke über einer tiefen Schlucht haben die Rebellen Holz, Steine und Geröll aufgeschichtet um die Brücke zu zerstören, sobald die Gruppe sie betritt. Ein Kundschafter, der über den Berg klettert, kann die Konstruktion aus der Ferne sehen. S`henice verdoppelt nun ihre Anstrengung, die Gruppe zu überzeugen. Alternativ verlässt sie nun die Gruppe.

Wenn sich die Gefährten der Brücke auf 30 m nähern, feuern die Rebellen zuerst Warnschüsse ab. Falls die Gruppe aggressiv vorgeht, werden die Pfeilschüsse gezielt abgefeuert, und die Lawine wird ausgelöst. Sofort danach flüchten die Rebellen.

Die Lawine zerstört die Brücke so schwer, dass keine Pferde mehr hinüber können. Zu Fuß benötigt man eine Kletterprobe vom Schwierigkeitsgrad 23. Die Schlucht ist ca. 40 m tief.

Falls die Gruppe die Schlucht überquert, werden sie mit der Hit and Run Taktik von 10 Rebellen bekämpft: Heranpreschen, Pfeil abschießen und wieder davon reiten (siehe Feat Nomadenschuss).

Geheimer Pass

Die Zwerge haben die Wahrheit gesprochen, es gibt einen geheimen, mit den Pferden gangbaren Pfad in den Berg, der etwas länger dauert. Entdeckenprobe Schwierigkeitsgrad 24, falls keine Hinweis von den Zwergen vorliegt.

In der Nähe des Pfades lebt ein Eis-Yeti. In dessen Höhle finden sich viele abgenagte Skelette und Totenköpfe seiner Opfer. Der Yeti lauert der Gruppe auf, falls er unterliegt bittet er um „Gnade“, das ist ein Wort, das er von den Menschen gelernt hat. Danach greift er dennoch bei passender Gelegenheit nochmals hinterhältig an.

In seiner Höhle finden sich Gold und Gegenstände im Wert von 400 GS, die unter einem Felsen versteckt sind.

Entscheidung

A. Kampf

Die Rebellen attackieren die Gruppe auf der anderen Seite der Trollschlucht. Danach setzen sie die Angriffe fort, falls er sich nicht mit der Gruppe einigen kann. Sobald 10 Rebellen gefallen sind, greifen sie nicht mehr an. Als Besitz haben die Rebellen Bögen, Schwerter, Speere und jeweils 1W12 Gold dabei.

B. Verhandlung

Falls sich die Gruppe zum Verhandeln entschließt, stellt der Rebellen Anführer Pajak ihren Standpunkt dar und lädt die Gruppe in ihr Lager ein, jedoch nur, wenn die Gruppe diplomatisch vorgeht.

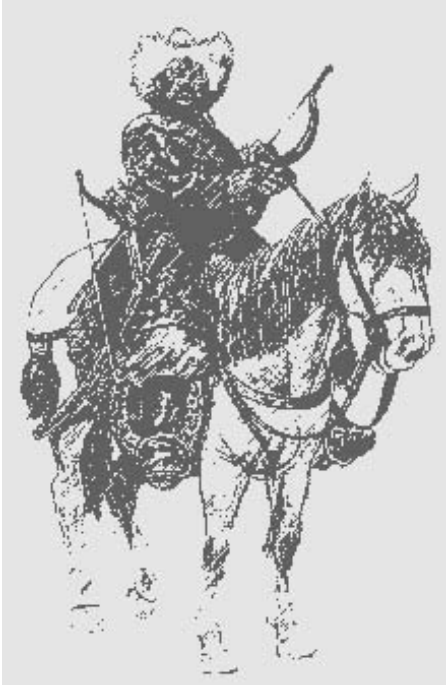
Dort wird abends gezecht und gefeiert. Als Darbietung zelebrieren einige Nomaden einen Säbeltanz. Im Lager sind auch Frauen anzutreffen, die sich an der Rebellion nach Kräften beteiligen.

Pajak-gira

Der Anführer der Rebellen nennt sich Pajak-gira und ist ein sehr dicker und charismatischer Führer. Mann erkennt ihn an einem auffallenden, mit Federn geschmückten Hut, den er selten abnimmt. Er ist nicht böse, wird aber die Herrschaft über Mirrador an sich reißen, falls er die Gelegenheit bekommt.

Beim Gespräch mit ihm erfährt die Gruppe, dass er früher mal für Djamal als Kundschafter gearbeitet hat, aber sich Befehlen widersetzt hat. Er wurde damit bestraft, dass ihm ein Ohr eingekerbt wurde. Darauf hin flüchtete er und gründete eine Widerstandsbewegung, die sich die Meute nennt. Als möglicher Freundschaftsbeweis gegen über den Abenteurern schenkt er einem Mitglied der Gruppe einen Hundewelpen.

Im Lager findet sich die Beute der Rebellen: Gold, Silber, Felle und Nahrungsmittel. Die Rebellen lassen die Gruppe auf jeden Fall unbehelligt abziehen, da sie unter dem Gastrecht stehen.



Offenes Ende

Rebellenjagd

Die Gruppe gelangt zur königlichen Stadt Ávangurta und überbringt die Nachricht König Karuldt. Karuldt ist ein immer gelangweilter, phlegmatischer Herrscher, der meist auf den Rat seiner Fürsten und seiner Berater hört. Man trifft ihn in seinem Palast umgeben von 5 Hügelriesen als Leibwächtern und 3 Beratern auf unzähligen Kissen Schach spielend an. Die Abenteurer werden durch seinen Schatzminister entsprechend belohnt und bekommen von König Karuldt das Angebot,

die Rebellen und ihren Anführer zu fangen. Der König schickt, wenn er es für angebracht hält 70 Reiter in 3 Wellen nach Mirrador, die den Aufstand niederschlagen sollen. Am Rande bekommen die Abenteurer die Ankunft des echten Kuriers mit.

König Karuldt ist danach vollauf mit Hochzeitsvorbereitungen beschäftigt. Seine 5 Töchter, nämlich Gudruhm, Friedruhm, Mächhilde, Adelheide und Esther, im Alter zwischen 16 und 32 zeigen sich hingegen gerne zu einem Plausch mit den Abenteuern bereit (Falls es unter der Gruppe Frauen gibt, dann hat der König noch einen unverheirateten Prinzen). Der König ist ein Kunstliebhaber, deshalb hat er eine Stiftung für begnadete Musiker und Maler ins Leben gerufen. Sein Palast ist üppig mit Kunstschatzen ausgestattet. Zur Feier des Hochzeitstages entlässt Karuldt 10 Sträflinge aus seinem Kerker.

Die Soldaten des Königs überlassen es der Gruppe, das Lager der Rebellen aufzuspüren und reiten auf direktem Weg nach Mirrador um den Ort und Fürst Djamal zu unterstützen. Gefolgsmann Gernot hat das Kommando über die Soldaten und verspricht den Abenteurern für die Tötung des Rebellenführers eine extra große Belohnung.

Es gibt Spuren vom Hinterhalt an der Trollschlucht bis zum Rebellen Lager, das jedoch verlassen ist. Eine Spur von ca. 10 Reitern führt nach Norden. Durch Spurenlesen (charakteristischer Hufabdruck) oder Magie ist es möglich, die Spur als die des Rebellenführers und seiner engsten Gefolgsleute zu erkennen. Pajak wird zunächst flüchten, dann kämpfen und sich schließlich ergeben, falls zu viele seiner Getreuen gefallen sind. Für den Kopf des Rebellen oder die Gefangennahme gibt es später vom Fürst Djamal 3500 Goldstücke als Belohnung.

Angriff auf Mirrador

Falls die Gruppe von der Sache der Rebellen überzeugt wird, bittet Pajak die Gruppe umzukehren und auf weitere Boten warten. Sie treffen nach ein paar Stunden auf den echten Boten, der sich verrät. Eine Probe zeigt ihn als Vertrauten des Priesters. Um sich zu retten wird er alles gestehen und den Plan verraten.

Die Nachricht wird somit nicht überbracht und die Rebellen planen die Befreiung von Mirrador. Der Ort hat damit eine reelle Chance auf Unabhängigkeit und Freiheit.

Es beteiligen sich nach 2 Tagen über 100 Nomaden am Angriff auf den Ort. Das primäre Ziel ist, den Fürsten Djamal und den Kleriker Boras zu fassen (und die Händler auszuplündern). Danach wird überlegt, ob die Einwohner Lebensmittelhilfe erhalten sollen. Fürst Djamal leitet persönlich die Verteidigung von Mirrador. Die Kleriker gehorchen den Befehlen des Vorstehers Boras und unterstützen die Garnison mit Zaubern und Heiltränken. Ein Überraschungsangriff, der die Tore öffnet, ist der Schlüssel zum Sieg der Rebellen. Sollten die Wachen es rechtzeitig schaffen, Alarm zu geben und die Tore zu Schließen, werden die Palisaden von allen verfügbaren Soldaten besetzt, und sogar einige Dörfler würden bei der Verteidigung helfen. Sobald die Tore offen stehen und die Türme außer Gefecht sind, wird sich die Bevölkerung auf die Seite der Rebellen schlagen. Wenn der Tempel oder der Palast des Fürsten im Besitz der Rebellen sind, ergeben sich die restlichen Soldaten, bzw. versuchen zu fliehen.

Nach dem Sieg der Rebellen werden alle Kleriker und Adelige aus Mirrador verjagt, alle Einwohner müssen sich einem gewählten Rat beugen, dessen Vorsitz Pajak übernimmt. Der zweite Vorsitzende wird R. Zaehle.

Ganz findige Charaktere können die Nachricht dem König überbringen und dennoch den Rebellen helfen. Es ist entscheidend, ob der richtige Bote den König rechtzeitig erreicht. Das Schicksal liegt in den Händen der Abenteurer.

Anhang

Feats

Berittenes Bogenschiessen

Voraussetzung: Reiten, berittener Kampf

Nutzen: der Abzug beim Benutzen eines Bogens vom Pferd aus wird halbiert, anstatt -4 nun -2 bzw. beim Galopp anstatt -8 nun -4

Nomadenschuss

Voraussetzung: Reiten, Gesch +14, berittener Kampf

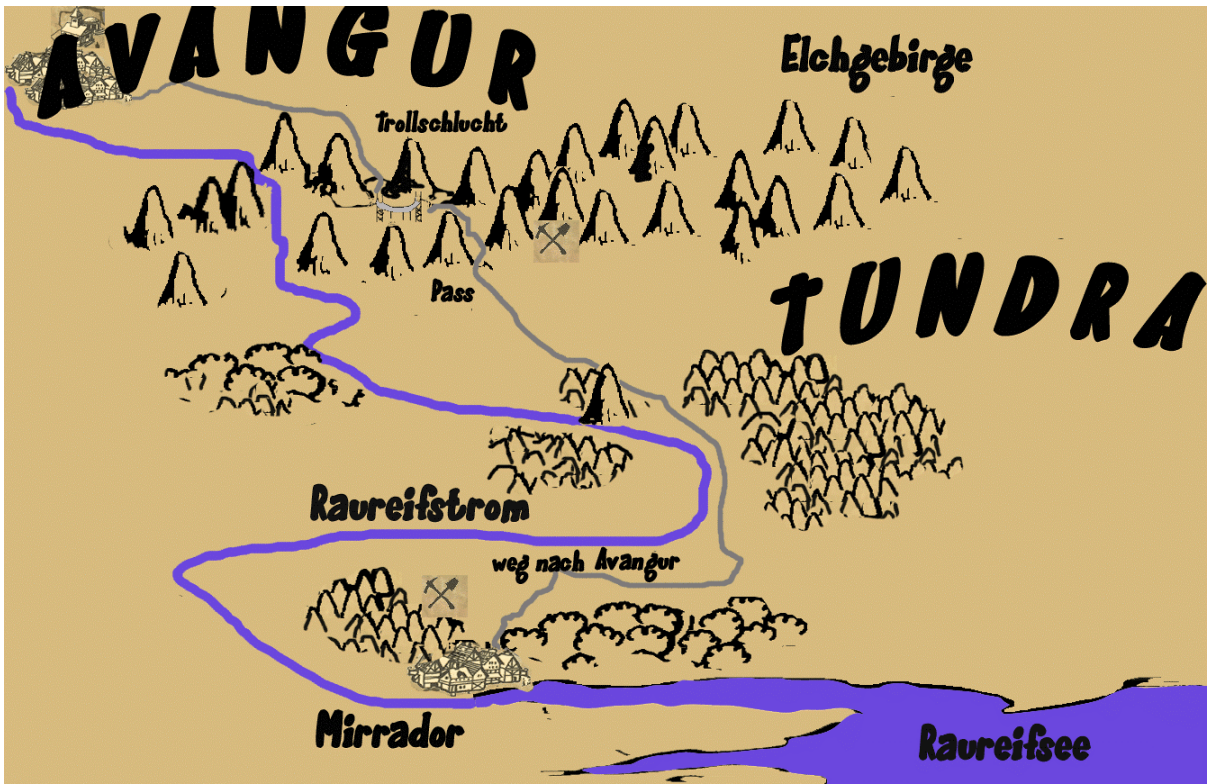
Nutzen: vor und nach dem Bogenschuss kann der Reiter sich bewegen.

NSC

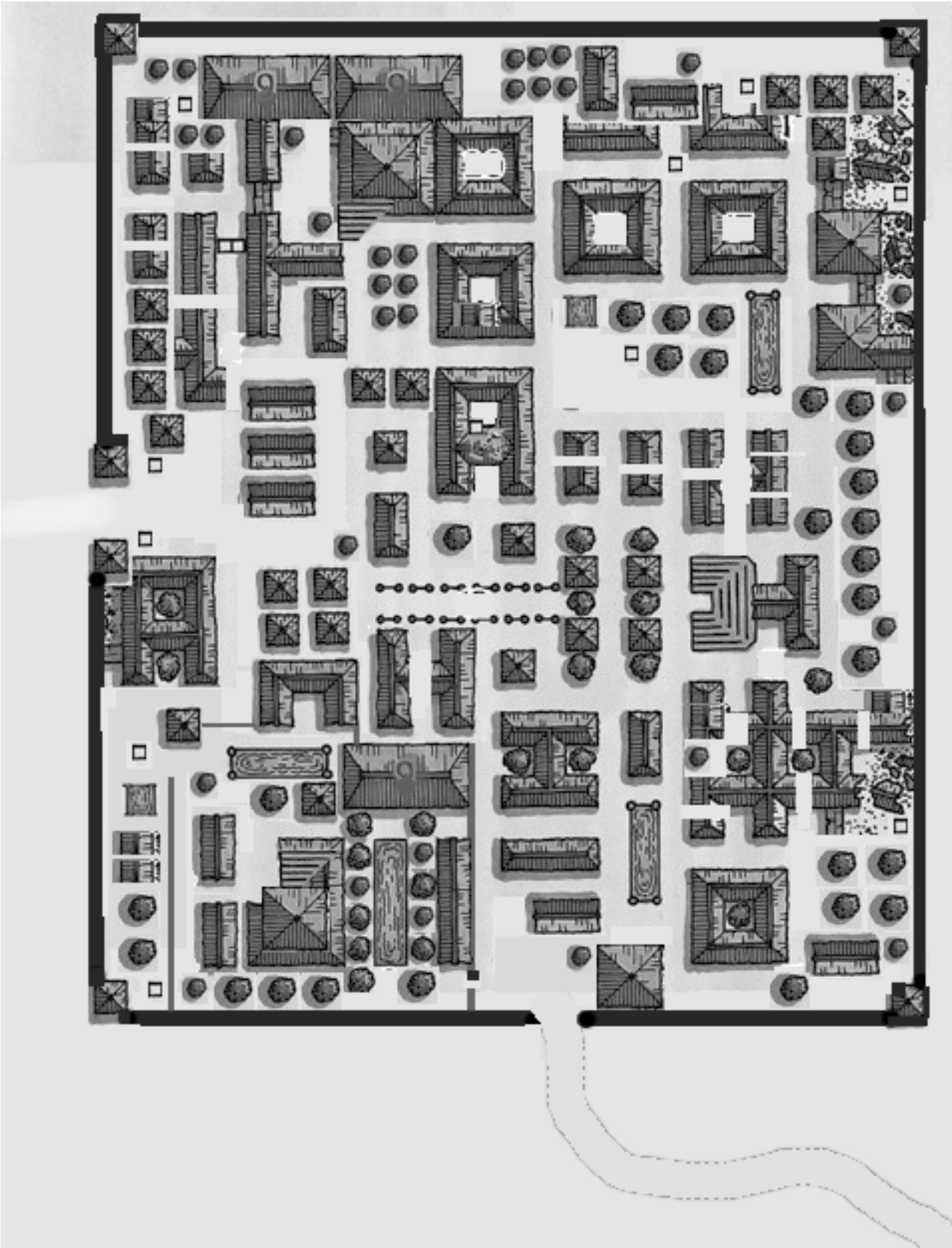
NSC / Monster	TW	Rasse Klasse	TP	ini	AC	Angriff		Schaden		Sprüche Sonst	RW G/R/W
						nah	Fern	nah	fern		
Rebellenreiter	3	M K	27	2	15	+3	+5	W8	W8+2	Feat: Nomadenschuss Krummsäbel, Bögen	3/1/1
Stadtwache bzw, Reiter des Königs	3	M K	28	1	16	+5	+3	W8+3	W8	Lanzen, Armbrust, Krummsäbel	3/1/1
Fürst Dschamal	4	M Adel	45	1	17	+6	+4	W8+5	W8	Krummsäbel+2, Schild	4/1/1
Kleriker Boras	6	Z K	30		19	+6	+2	W8	W8	Krankheit heilen, gute und ordnungsliebende Gesinnung erkennen, Wunden heilen, Befehl, Objekt finden, Magie bannen, magischer kreis gegen Chaos, Schutz vo Feuer	5/2/5 Sprüche 5-4-4-3
S'henice/ S'crim-gira Spionin	4	HE Sorc	15	0	14	+2	+2	W6	W4	Vertrauter: Falke Dolche, heftiger Schlag, verkleiden, Magier Gewand, Unsichtbarkeit, Stierstärke	1/1/4 Sprüche 6-6-3
Gefolgsmann Gernot der Bote	3	M R	25	3	16	+2	+6	W8	W8+2	Bogen, dolch, Säbel	3/1/1
Steinbeisser und Stockhammer	4	F Z	29	0	16	+6	+4	W10	W8	Fernwaffen: Wurfhämmer	4/1/4
Schneelindwurm	6		40	3	17	+7	packen	W4+4	Gift DC Ref. 15	Erwürgen	5/7/4
Tundra Wolf	2		14	2	14	+3		W6		Umwerfen	5/5/1
Rebellenführer Pajak	6	HE Wiz	24	0	16	+3	+6	W4	Mag missile, mage Armour	DC 14 + spelllevel, Command, sleep, true strike, haste, detect magic, monster beschwören, Feuerball, Hast	3/4/6
Eis-Yeti	7		50	2	19	+12	+2	W12+6	W6	Riesen Keule, Felsen werfen	6/6/7
Kleriker des TOG	2	Kleriker	10	0	14	+1	+1	W6	W8	Leichte Wunden heilen Segnen, Nebel, magische Waffe	3/0/3

Karten

Landkarte



Mirrador



Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Reiner Breyer verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: **leider nicht vorhanden**

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.