



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

---

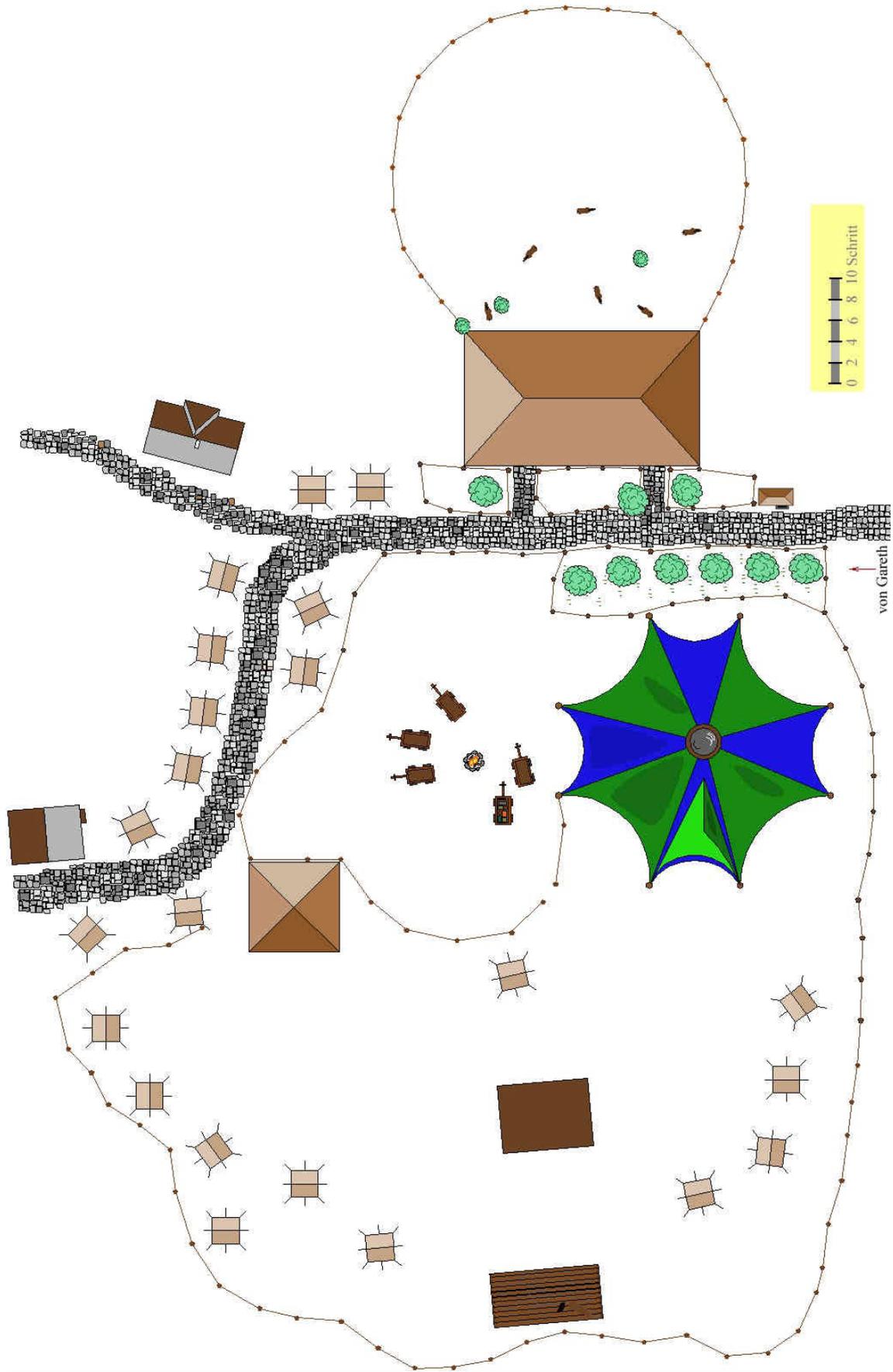
Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

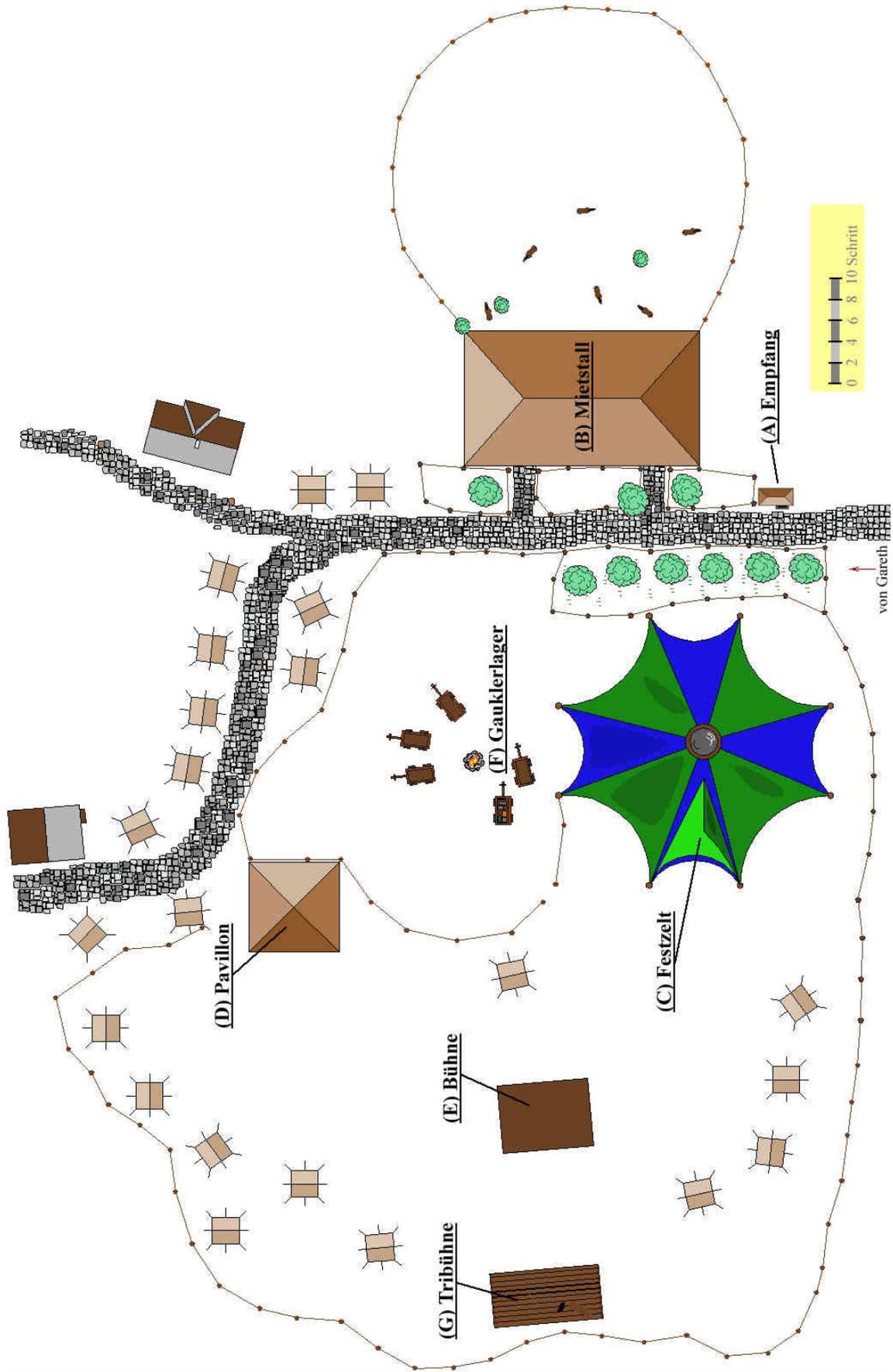
## Spielhilfe zu AoE: Die Warenschau

[ Wolfgang Buder © 2003 | [wolfgang@borbarad-projekt.de](mailto:wolfgang@borbarad-projekt.de) | <http://www.lorit-orga.at> | 01-07-03 ]

Jegliche Änderung, bzw. das Ausgeben als eigener Text ist untersagt. Zahlreiche Informationen stammen aus den Meistertipps zu **AoE** von Tyll Zyburá. Es wird empfohlen die Meistertipps dort durchzulesen (Die Namen einiger NSC's wurden übernommen).

Der Text ist frei nutzbar, sollte jemand diesen Text als Download auf seine Seite setzen wollen, so trete er bitte mit mir in Kontakt. Ohne Genehmigung darf der Text nicht zum Download angeboten werden.





## Übersicht über die Festwiese

Auf den vorhergehenden beiden Seiten finden Sie zwei Karten, eine unbeschriebene für die Spieler und eine beschriebene für den Meister. Die kleinen nicht benannten Häuschen (22 an der Zahl) stellen die Stände der Händler dar. Im Anhang finden Sie einige Händler die dort Ihren Dienst versehen. Auf der Meisterkarte sind die wichtigsten Orte und Begebenheiten eingezeichnet, die im folgenden auch beschrieben werden:

### (A) Empfang

#### Wolfhelm Erlgrimm:

Wolfhelm ist Mitte 40 und hat schon ein paar graue Strähnen im ansonsten schwarzen Haar. (Er sagt das komme von seiner Frau Neunhild, was nicht unbegründet ist.)

Wolfhelm überreicht jedem der an der Reichsstraße entlang kommt für 4S eine Stadtkarte von Baliho und ein Programm der Warenschau. Er weiß welche Schenke noch ein Plätzchen frei hat und kann viele Auskünfte über das Vorgehen in der Stadt geben (Rinderbarone, politische Situation, ...)

Er beschäftigt als Aushilfe seinen 16 jährigen Sohn Erwulf der als Informant in der Stadt unterwegs ist und in allen Schenken und Wirtshäuser den Stand der freien Zimmer auskundschaftet. Er verdient sich so ein paar Kreuzer extra. Erwulf könnte den Helden direkt beim Empfang begegnen. (Er bringt seinem Vater gerade neueste Informationen um die Zimmerlage in der Stadt.) Erwulf ist eher schüchtern, ein freundliches "Danke Herr" ist Ihm für ein paar Kreuzer aber immer zu entlocken, schließlich genoss er beste Erziehung, worauf sein Vater auch sehr stolz ist.

Wolfhelm kann für ein paar Silbertaler den Helden Baliho bei Nacht zeigen. Er wird eine ordentliche Zechtour starten und dabei natürlich auch im Nordstern einkehren.

Er kann den Helden die Schenke Kaiserstolz und Orkentod empfehlen (siehe "sonstige Bauwerke").

Wolfhelm wird die Helden auch auf die Spiele (siehe "Spiele") hinweisen.

### (B) Mietstall

Auch der Stall ist nur zum Zwecke der Warenschau errichtet worden. Die Balihoer wollen offensichtlich einen guten Eindruck schinden. Das Gebäude ist 25x15 Schritt groß und etwa 4 Schritt hoch. Im Gebäude finden sich Ställe für 30 Pferde, die unter Tags aber auf der Koppel untergebracht sind. Die Koppel ist durch ein großes Tor auf der Rückseite des Stalls zu erreichen. Es werden immer etwa zwei bis drei Stadtgardisten in der Nähe des Stalls und des Empfangs dienst tun. Alle vier Stunden kommt ein 'Kassier' und holt die Einnahmen

Der Mietstall wird ebenfalls von Wolfhelm Erlgrimm geführt. Er beschäftigt dort zwei Stallknechte (Josold und Olfert Grünstein). Josold, der ältere (32 Götterläufe) der Brüder kümmert sich um die Annahme der Pferde und versieht jedes mit einem Halsband auf dem der Name des Besitzers und, falls vorhanden, Brandzeichen notiert sind. Olfert (25) führt die Pferde dann durch den Stall auf eine Koppel. Die Koppel ist von einem 1,5 Schritt hohem Zaun aus gespaltenen Baumstämmen umzäunt. Olfert ist auch für das Tränken und füttern der Tiere verantwortlich.

Josold wird pro Tag Unterbringung 8 Silbertaler verlangen und dabei nicht mit sich handeln lassen, da hohe Abgaben zu leisten sind. Er gewährt aber einen 'Sonderrabatt' sollten die Pferde für mindestens eine Woche eingestellt werden (5 Dukaten).

Josold ist gelernter Hufschmied und kann eventuell locker gewordenen Hufeisen für einen Silbertaler pro Huf neu beschlagen. (Und wenn Sie nur genau hinsehen, lieber Meister, dann ist da auch eines locker)

### **(C) Festzelt**

Das riesige kuppelförmige grün-weiße Festzelt hat einen Durchmesser von 25 Schritt. Links neben dem im Westen gelegenen Eingang steht eine kleine Kassierbude, in der die 5 Silbertaler Eintritt für die Auf-führung der da Merinals kassiert werden. Im inneren gleicht das Zelt dem eines Wanderzirkus. Ein gespanntes Hochseil, große Tribünen für die Zuseher und in der Mitte eine 10 Schritt im Durchmesser messende Bühne auf der sich Löwen und Artisten tummeln, füllen das Zelt. Es finden sich Plätze für ca. 100 Personen und eine Empore für den Adel.

Jeden Abend werden hier die da Merinals eine Vorstellung geben. (Ausnahme ist der 21. dieser ist als Ruhepause gedacht.)

### **(D) Pavillon**

Der Pavillon ist ebenfalls ganz in den Farben grün-weiß gehalten. 4 stabile, weiße, 10 Finger dicke, Holzstämme halten das grün weiße Stoffdach. Der Pavillon misst 8 x 8 Schritt und macht einen sehr massiven Eindruck. Der Pavillon ist von allen Seiten offen und zugänglich. In der Mitte findet sich Alwen Schwarzenheim, der Leiter der Spiele.

Er ist unter Tags immer am Pavillon zu finden und nimmt Anmeldungen für die Spiele (siehe "Spiele") entgegen. Am Pavillon ist immer eine Stadtwache platziert, die dafür sorgt das keine Einnahmen abhanden kommen. Am Pavillon findet sich auch eine Bierschänke, ein Krug (0,5) kostet 4 Kreuzer, ein Maß 9 Kreuzer. Außerdem natürlich zu finden der Balihoer Bärentod (4 Kreuzer), kurz "Bär" (Roggen-Branntwein).

#### Alwen Schwarzenheim:

Ein geselliger Mitvierziger der mit einem kleinen Bierbauch gesegnet ist (und auch von selbigem stammt). Er ist am Abend immer im Nordstern und stellt dort einen weiteren Stargast dar. Er würde gerne mit reisenden Abenteurern ins Gespräch kommen, hat aber kaum Zeit, da sehr viele Besucher an den Spielen teilnehmen wollen.

### **(E) Bühne**

Eine große Tanzbühne, aus Holz gezimmert. Die Bühne ist etwa 1 Schritt über dem Erdboden und 7 x 8 Schritt groß. Am Nordende ist ein weiterer Aufbau von 1 Schritt Höhe, der die Bühne für diverse Musiker darstellt.

Das Geländer der Bühne ist reich verziert und geschmückt. Am Abend werden am Geländer zahlreiche Laternen entzündet. Unter Tags werden sich eher wenige, Mutige, auf der Bühne finden.

**(F) Gauklerlager**

Das Lager der da Merinals. Die Gauklerfamilie wird sich mit Ihren Begleitern unter Tags im Lager befinden. Natürlich sind auch kleine Ausflüge durch Baliho möglich.

Sollten die Helden die da Merinals bereits aus Staub und Sterne (SuS) kennen, so wird sicherlich ein freudiges Wiedersehen stattfinden, wobei die Stimmung anfänglich natürlich etwas unten ist, zu tief sitzt der Schmerz über die Verluste in der Familie. Die Gauklerfamilie wird die Helden aber auf alle Fälle bitten etwas im Lager zu bleiben, außerdem werden sie natürlich Freikarten für alle Vorstellungen bekommen (sofern SuS gespielt wurde natürlich).

Auch Mutter Linai (AoE S.57) wird hier ab und zu anzutreffen sein. Sie lässt sich Geschichten der Gaukler erzählen (wozu sicher auch die Geschehnisse in der Ghorischen Wüste gehören.)

Jasper da Merinal:

53 Götterläufe

Hat inzwischen Xalos Niolossis als Patriach abgelöst (SuS). Er hat lange braune Haare und einen sehnigen Körper ohne eine Unze Fett. Jasper wird unterm Tag bemüht sein, seine etwas dünnen Kontakte in dieser Gegend auszubauen (Bis auf Alwen Schwarzenheim, der die da Merinals 'angeheuert' hat kennt er nämlich fast keinen in dieser Gegend)

Rhovania da Merinal:

Mutter Rhovania ist inzwischen 50 Jahre und hat immer noch ihren langen schwarzen Zopf. (Mit ein paar graue Strähnen, die man aber besser nicht erwähnt)

Sie ist die "technische Direktorin" der Familie. Kümmert sich um Aufbau und Instandhaltung der Seile, Balancestäbe,.. Sie kassiert außerdem den Eintritt am Eingang zum Festzelt im Westen. (Das Zelt ist von den da Merinals gegen Entgelt gemietet. Alle Einkünfte aus den Eintrittsgeldern bleiben Ihnen somit; Die Zeltmiete beträgt 100 Dukaten, in Anbetracht der zu erwartenden Einnahmen von 200 Dukaten geradezu ein Schnäppchen)

Colon da Merinal:

31 Götterläufe alt; schwarzen Vollbart; dunkelbraunes, zu Zöpfen geflochtenes Haar; sehr gut am Seil; ruhige verantwortungsvolle Art. Er hat Shira Rotlocke geheiratet (jetzt somit Shira da Merinal). Sie haben zusammen ein Kind (Nama da Merinal, 3 Götterläufe, es kommt jetzt schon ganz nach seiner Mutter)

Shira da Merinal:

(=Shira Rotlocke), Frau von Colon; 24 Götterläufe alt, vollbusig, rothaarig. Immer noch die Zielscheibe beim Messerwerfen (Es wurde noch kein Ersatz gefunden. Colon ist das gar nicht recht, er will seine junge Frau und Mutter ungern an ein Wurfmesser verlieren)

Hama da Merinal:

Fand im Noinoitenkloster nicht mehr zu sich und verfiel immer mehr dem Wahn. Sie starb schließlich ein Jahr nach den Vorfällen in der Ghorischen Wüste.

Shemjo da Merinal:

(Nur zur Erinnerung: Er wurde vom Dharai in Stücke gerissen; SuS S.23 "Ein grausiger Fund")

Er war der Helfer für alles und der Beste am Hochseil.

Abbadi da Merinal:

25 Jahre, schwarzgelockt, offenes freundliches Wesen. Zum Leidwesen seines Vaters immer noch dem selben Geschlecht zugekehrt.

Sharisad Seraya da Merinal:

Tulamidin von bezaubernder Schönheit. Sie hat sich erst vor kurzem Ihrer Familie angeschlossen und reist seit dem mit den Gauklern mit. Wo sie auch hinkommt wird sie mit großer Bewunderung betrachtet. Sie ist eine sehr gute Bauchtänzerin und hat einen Auftritt im Nordstern am Abend des 22. Ingerimm (Wieder ein Grund die Helden zum Nordstern zu bewegen an jenem Abend) Sie trägt meist nur ein dünnes Seidentuch, das sie um ihren Körper geschlungen hat. Dieser ist allerdings sehr durchsichtig und zieht so manche Augen auf sich.

Ugdalf der Bär:

Auch er ein alter Bekannter aus SuS. Kettensprenger, 2 Schritt groß, überraschend Intelligent.

Hiri und Dimya:

Zwei Messerwerferinnen von je 26 Götterläufen. Beide sind rothaarig und offensichtlich Schwestern. Woher sie stammen weiß noch immer niemand. Sie sind sehr verschlossen.

Serifa von Rashdul:

Verließ die Gauklergruppe zwei Jahre nach den Ereignissen in Khunchom (Sie legte die Karten). Sie verblieb in Khunchom und will dort sesshaft werden.

**(G) Tribüne**

Die Tribüne wurde für die "Hohen" der Stadt Baliho und für eventuell eintreffenden hohen Besuch erbaut. Ein großer Thronartiger Stuhl befindet sich in der ersten Reihe Mitte. Hier sitzt Avon Nordfalk, Baron zu Moosgrund (Streiter des Reiches) Auf der Tribüne haben nur folgende Personen das Anrecht auf einen Sitzplatz (und jeder andere wird von der Stadtgarde höflich zum verschwinden aufgefordert):

Avon Nordfalk von Moosgrund:

Wurde erst 16 Hal zum Baron ernannt, trotzdem treue Stütze des Herzogs. Beide Achten sich hoch und es heißt das die Beiden sogar gute Freunde geworden sind.

Er verdiente sich als junger Krieger seine ersten Sporen auf dem Schlachtfeld. Auch seit seiner Bestallung zum Baron hat Nordfalk dem Reiche treue Dienste geleistet. So formiert er den Aufstand der Barone gegen Rabenmund, um den Herzog so die unzerbrechliche Treue seiner Lehnknechte zu versichern. Als die Schwarzpelze kamen, focht er die ersten Gefechte, doch zog er flugs darauf mit Herzog Waldemar nach Gareth hinab und stand seinem Lehnherr treu zur Seite.

Nordfalk gewann die Ritterspiele auf dem großen Hoftag zu Gareth, und seitdem wird er auf des Kaisers Wort "Streiter des Reiches" genannt.

(Anm.: Die Helden könnten Nordfalk schon früher begegnet sein)

Angrist von Baliho:

Der Landvogt von Nordfalk, sympathischer Ritter (Hintergründig ein korrupter Raffzahn)

Leomir Leu von Trallop:

Er und die ihm angetraute Rittsfrau Firunwild Firanwar von Rhodenstein leiten zusammen den neuerbauten Tempel der Rondra in Baliho. Beide sind verdient Veteranen des Orkkrieges. Sie tragen ein silbernes glänzendes Kettenhemd und einen Wappenrock mit einem Löwinnenhaupt aus Silber.

Sie reisen am 23. ab nach Rhodenstein und können den Helden somit nicht helfen. Worum es bei dem Termin geht können Sie den Helden nicht mitteilen, es sind "Tempelinterne Dinge"

(Anm. Sollten die Helden aus den Orkkriegen bekannt sein, so könnten sie versuchen die beiden zu Überreden mitzukommen, dies soll mit dem "dringendem Termin" in Rhodenstein vorgebeugt werden.)

Brunn Bauken (PRAios):

Tempelvorsteher des PRAios

Er wird nur an den ersten Tagen anwesend sein und am 23 morgens zum Treffen in Anderath Reisen. An den weiteren Tagen lässt er sich durch Schwester Praiogard vertreten. Er ist in Anbetracht der anwesenden Bannstrahler etwas nervös.

Schwester Praiogard (PRAios):

Sie vertritt Brunn Bauken während seiner Abwesenheit. Sie trägt eine dreifach gefältete Robe mit gold-durchwirktem Brokat.

Schwester Nidara (RHAja):

Tempelvorsteherin (RHAja)

Durchscheinende Robe in leuchtendem Rot. Sie ist sehr schlank, 1,7 Schritt groß und hat langes dunkelbraunes Haar das sie offen trägt. Sie beherrscht die Kunst der Verführung und kann einem Helden ganz schön den Kopf verdrehen.

Nescor Erlfold (PHEX):

Tempelvorsteher des PHEX

Er wird kaum aufzufinden sein sondern sich ganz dem Handel, seiner größten Leidenschaft und Religion hingeben. Er wird eventuelle Betrugereien bei Anwesenheit bemerken und auch den Stadtwachen mitteilen.

Mutter Linai (TRAVia):

Linai Perainiane Arvenspford ist Tempelvorsteherin des TRAViatempels zu Baliho. Dies ist aber nicht immer zu bemerken: Sie treibt sich in zweifelhaften Spielunken herum, raucht Rauschkräuter in der Öffentlichkeit und gibt sich aus gerne einmal dem Tranke hin.

## **Baliho allgemein**

### **Allgemeines Stadtbild**

Die ganze Stadt hat sich für die Warenschau ordentlich herausgeputzt. Auch alle Gasthäuser, Schenken, usw. wurden auf Hochglanz gebracht. Zahlreiche Banner sind entlang der Reichsstraße aufgestellt

Die Wappen vom Hzgt. Weiden (Auf grün ein silberner Bär, gehalten von Greif und Löwe dahinter ein Weidenbaum, darauf die Bärenkrone), der Reichsgrafschaft Baliho (auf Rot ein silbernes Wagenrad, gehalten von Bär und Fuchs, darauf die Kaiserkrone) und der Stadt Baliho (auf Rot zwei silberne Wagenräder, darüber eine Mauerkrone) schmücken die Straße.

Die meisten Gebäude sind würfelförmig, zweistöckig und weisen ein flaches Dach auf (Almadanischer Stil würde der Kenner sagen). Es gibt in Baliho keine gepflasterten Wege außer die Reichsstraße. Dafür besitzt fast jedes Gebäude eine Art hölzernen Bürgersteig, damit die Menschen nicht im Schlamm versinken. Die Stadt erreicht so große Annäherung an eine typische Westernstadt.

### **Auffälligkeiten**

- Auf der ganzen Warenschau bekommt man merkwürdige Kartoffel angeboten (AoE, "Dicke Kartoffel" S. 15 rechts oben
- Überall in der Stadt sind Bannstrahler (\*) anwesend. Sie werden sich stets neugierig geben auf zu genaue Fragen aber abweisend reagieren.
- Zahlreiche Stadtgardisten mit grünen Umhängen, leichter Kürasse, Tellerhelm und Säbel die in der Stadt für Ordnung sorgen.

(\*) Bannstrahler: (Bannstrahl PRAios: Die Hauptaufgabe liegt in darin die PRAiosgefällige Ordnung zu wahren (Gesetz, Ordnung, Gericht, Zeitmessung, Magiebann). Sie sind stets mit reinweißen Roben, die goldene Säume aufweisen gekleidet, wobei kein Fleck auf der Uniform erkennbar ist. Darunter tragen sie ein langes Kettenhemd und Schwert und Geißel (daher auch der Name "Geißler"). Spielen Sie die Bannstrahler als religiöse Fanaten, die stets die strengen Regeln der PRAioskirche befolgen. (Siehe auch: Kirche Kulte Ordenskrieger S.28; Die Götter des schwarzen Auges S.34 "Orden und Sekten" bzw. das Lexikon des Schwarzen Auges)

### **Sonstige Bauwerke**

#### Kaiserstolz und Orkentod:

Die Schenke liegt direkt am Marktplatz (nördlich des Stadtgerichts). Sie ist in einem sehr robusten, aber ansprechendem Stil erbaut. Sämtliche Möbel, Wandverbauten und sonstige Einrichtungen sind ganz in dunklem Holz gehalten. Ein großer Kerzenleuchter hängt in der Mitte der Schenke. An den Wänden sind Wandteppiche mit Malereien der größten Schlachten angebracht (Die Schlacht am Rhodenstein, Silkwiesen,...).

Der Wirt, Blaukamm ist ein Mitvierziger mit einem kleinen Sprachfehler (er stottert etwas). Seine Frau Helmtrud ist Mitte vierzig und gut gebaut (man könnte auch fett sagen). Sie macht einen nicht gerade freundlichen Eindruck. Sollte es zu einer Schlägerei kommen wird Sie die Raufbolde persönlich vor die Tür setzen. (Sie ist auch sehr kräftig). Die Schenke besteht aus 9 Tischen, von denen sicher noch ein Plätzchen für eventuell eintreffende Helden frei ist.

In der Schenke befinden sich bereits einige Gesellen:

Einige Viehtreiber sitzen an einem Tisch (Sie können hier das Ereignis "Der Vollstrecker" (AoE, S. 13 unten) einbauen wenn sie es für nötig halten. Sorgen Sie aber dafür das es nicht zu unnötigen Verwicklungen mit der Stadtgarde kommt. Auch die "Dicken Kartoffeln" (AoE, S. 15 oben rechts) lassen sich hier gut unterbringen

Preise in der Schenke (die Preise wurden extra für die Warenschau etwas "angehoben"; Preis pro Tag, inkl. kleinem Frühstück):

Kartoffel gedünstet, gebraten, Kartoffelsuppe mit Grün: je 9 Kreuzer

Rinderbraten (riesige Portion): 41 Heller

Bier 1 Maß: 7 Kreuzer

Balihoer Bärenod "Bär": 7 Kreuzer

Einzelzimmer: 6S (2 frei)

Doppelzimmer: 4S (2 frei)

Gemeinschaftssaal: 1S (noch 6 Plätze)

### **Spiele**

Die Spiele sollen den Helden etwas Spaß in Baliho bereiten. (Sie werden längere Zeit nicht viel zu lachen haben). Anmelden können sich die Spieler bei Alwen Schwarzenheim, der unter Tags stets am Pavillon zu finden ist. Er nimmt das Startgeld entgegen.

Dazu hier zwei Vorschläge, die ich in das Abenteuer eingewoben habe:

### **Wettzechen**

Die Teilnahmegebühr beträgt 1 Dukaten.

Bei diesem Spiel können sich die Helden mit diversen anderen Personen messen. Das Spiel funktioniert folgendermaßen:

5 Spieler nehmen pro Runde teil. Das Spiel findet auf der Bühne (E) statt.

Die Helden / Spieler kippen abwechselnd einen "Bär" (Balihoer Bärenod, Roggen-Branntwein). Pro gekippten Bär muss eine Zechen Probe absolviert werden. Wer zuerst vom Stuhl kippt (gescheiterte Zechen Probe) scheidet aus. (Sollten eine der ersten drei Proben misslingen, so äußert sich das Versagen in massiver Übelkeit mit Schwindelattacken. Der Held kann keinen weiteren Bär mehr kippen und übergibt sich irgendwann)

Der Gewinner der fünf kommt weiter in die Runde der besten 4.

(Den Spielplan (1) finden Sie weiter hinten am Ende des Dokuments)

Setzen Sie alle Helden, die mitmachen wollen in die 2. und 3. Gruppe (2. Gruppe: noch 2 Plätze, 3. Gruppe noch 1 Platz) Und füllen Sie, sollten weniger Helden teilnehmen mit folgenden Namen auf: Torgal und Angar Rohrrikson. (Die beiden Brüder aus Thorwal befinden sich direkt hinter der Heldengruppe an der Anmeldung und werden lautstark protestieren, sollte durch die Helden kein Platz mehr in einer Gruppe sein.)

Allgemein auffallend ist der sehr hohe Anteil an Thorwalern bei diesem Spiel.

Es werden abwechselnd Zechen Proben (IN/KO/KK) gewürfelt (DSA4). Dabei gelten folgende Modifikatoren:

1. Bär: 0
2. Bär: +1
3. Bär: +2
4. Bär: +4
5. Bär: +6
6. Bär: +9
7. Bär: +13
8. Bär: +18
9. Bär: +24
10. Bär: +35

Die Teilnehmer:

Gebrüder Rohrrikson (siehe oben):

Angar:

IN:15, KO:14, KK:14, TaW Zechen: 11

Tolgal:

IN:15, KO:14, KK:14, TaW Zechen: 11

> Gruppe A:

Kein Spieler in dieser Gruppe. Es steigt auf in die Runde der besten 4:

Grimow Notjes:

IN:15, KO:13, KK:15, TaW Zechen: 12

> Gruppe B:

Akja Iskradotter:

IN:12, KO:14, KK:13, TaW Zechen: 10

Oswin Ulmski:

IN:14, KO:10, KK: 13, TaW Zechen: 9

Lurino Fock:

IN:10, KO:14, KK: 14, TaW Zechen:10

> Gruppe C:

Ingram Iskirson

IN:14, KO:14, KK:13, TaW Zechen: 9

Moschane Timpski

IN:15, KO:12, KK:12, TaW Zechen: 8

Hargasch Sohn des Ebrasch

IN:13, KO:15, KK:16, TaW Zechen: 11

Jora Akison

IN:14, KO:9, KK:10, TaW Zechen: 10

> Gruppe D:

Auch in Gruppe D befindet sich kein Spieler. Aufsteiger ist Erwulf Erlberg:

IN:14, KO:14, KK:16, TaW Zechen: 15

(Erwulf Erlberg ist in Baliho wohnhaft, was natürlich das Publikum auf seine Seite bringen wird.)

Bei Gleichstand entscheidet das Los (Möglich wären auch Gewandtheitsproben, erschwert um die letzte Zechenprobe um festzustellen wer am längste gerade gehen kann,...)

Nach dem Wettzechen sind die Teilnehmenden Helden natürlich sturzbetrunken und sollten zum Schlafen in ihre Zimmer gebracht werden.

#### Die Preise:

Der Gewinner bekommt die stolze Summe von 15 Dukaten und eine Ehrenurkunde mit dem Titel "Bären-tod Vernichter"

### **Kuhfladensetzen**

Startgeld: 5 Silbertaler. Das Spiel findet auf einer 20 x 20 Schritt großen, umzäunten Wiese statt. Die Wiese ist in 20x20 Felder zu je ca. einem Schritt unterteilt. Am Tag des Spiels wird eine Kuh auf die Wiese getrieben und gewartet, wo die Kuh ihren ersten Haufen ablegt. Jenes Feld, auf dem der größte Teil des Haufens zu liegen kommt gewinnt (Notfalls wird sogar abgewogen).

Spielen Sie das Spiel folgendermaßen: Die Helden können bis zum Beginn des Spiels setzen (Natürlich werden die Felder immer weniger, am Spieltag sind sie sogar ausverkauft). Pro Held / Teilnehmer wird nur ein Feld verkauft. Markieren Sie die Felder auf der Skizze (2) und würfeln Sie am Tag des Spiels das Gewinnerfeld aus (verdeckt natürlich):

Mit 2 W20 (erster W20 Horizontal, zweiter W20 Vertikal)

Gestalten sie dann das Ablegen des Haufens möglichst spannend (Die Kuh geht in Richtung der Felder der Helden, hebt den Schwanz, dreht dann wieder um; Alwen Schwarzenheim hat die ehrenvolle Aufgabe unter hunderten Blicken den Haufen abzuwiegen, da nicht klar zu ersehen ist auf welchem Feld nun mehr gelandet ist,...)

Der Gewinner bekommt die stolze Summe von 100 Dukaten

### **Bogenschießturnier**

Vielen Dank an Katharina Pietsch für folgendes weiteres Spiel:

#### NSC's im Spiel:

Nikapuk Mikipau, ein Nivese der sich für unschlagbar hält. Sein beliebteste Geste ist es, den Bogen über den Kopf zu halten und die Sehne zu spannen. Dann setzt er langsam zum Schuss an, wobei er jeden

Pfeil genau prüft und auswiegt. Sein Bogen TaW beträgt 18. Sollte ein Pfeil verfehlen wird er jegliche Schuld auf den Bogen und die Pfeile schieben.

Answin Grünwald, ein junger Jäger aus den Salamandersteinen. Er hat als einer der wenigen das Anrecht mit den Elfen in den Salamandersteinen (eine unbekannte Sippe im Osten) sprechen zu können. Sein Bogen TaW: 15. Er ist zusätzlich Scharfschütze.

Geoder Hellwig Rückelsbruck, ein Streuner von dem niemand so genau weiß wo er eigentlich herkommt. Er hält sich sehr bedeckt und wird kein Wort mit den Helden wechseln. Sein Bogen TaW: 15. Er verschwindet genau so schnell wie er aufgetaucht ist.

[Ich musste leider die Regeln des Bogenturniers etwas ändern, da mit DSA4 ein etwas anderes Fernkampfssystem Einzug hielt.]

Erlaubt für das Turnier sind nur Bogen gleicher Bauart, deshalb wurden extra hochqualitative Kompositbögen angeschafft.

Es gilt auf die Entfernungen 20, 50 und 80 Schritt die Scheibe zu treffen.

Modifikatoren:

20 Schritt = nah (+/- 0)

50 Schritt = weit (+8)

80 Schritt = extrem weit (+12)

Es ist Windstill und die Spieler können sich gut konzentrieren, da mit fortschreitendem Spiel die Zuseher immer ruhiger werden und gebannt zusehen. (Sie können es so lösen dass beim ersten Durchgang noch reges Treiben herrscht und so genügend Ablenkung für einen kleinen Aufschlag auf die Probe. Bei der dritten Runde halten alle Zuseher schon den Atem an und so können sich die Teilnehmer gut konzentrieren was sich in einer Probenerleichterung von 2 niederschlägt. Scharfschützen erhalten zusätzlich die normalern 2 Punkte als Probenerleichterung)

(Eine gewürfelte 1 entspricht immer einem Glückstreffer im Zentrum. Ein Fall für Robin Hood dann noch zu gewinnen und den Pfeil mit einer weiteren 1 zu spalten)

Nun wird einfach gewürfelt. Das Gewürfelte Resultat wird vom Talentwert Bogen abgezogen und eventuelle weitere Modifikatoren eingerechnet. Dann wird in der Fernkampftabelle (siehe rechts oben) abgelesen welche Zielgröße man mit den Verbleibenden Punkten noch hätte Treffen können.

*(Beispiel: Nikapuk schießt auf 20 Schritt. Er hat einen TaW von 18. Durch die Laute Umgebung wird er etwas abgelenkt, er kann sich nicht wirklich konzentrieren. Somit bekommt er eine Erschwernis von 2. Er würfelt eine 5. Somit gilt:  $18-5-2= 11$*

*Mit einem Wert von 11 könnte er in dieser Entfernung ein winziges Ziel treffen. Ein sehr guter Schuss also, der ins innere Schwarze geht.*

*Answin hat bei den Elfen gelernt die Hand besonders ruhig zu halten. Man bezeichnet Ihn auch als Scharfschützen (Erleichterung um 2). Er hat einen TaW von 15. Die Zuseher halten alle gebannt den Atem an als Alrik über die 80 Schritt zielt. Eine Erleichterung um 2 also. Er würfelt eine 2. Es gilt:  $15-12(\text{extrem weit})+2+2 = 5$  (kleines Ziel). Der Schuss trifft gerade noch die Scheibe.)*

Fernkampftabelle:

winzig: +8 (schwarze Mitte)

sehr klein: +6 (Innenzone)

klein: +4 (Außenzone)

mittel: +2 (An der Scheibe vorbei)

Um die anderen Spieler, die nicht am Wettkampf teilnehmen, nicht zu langweilen bietet es sich an, dass sie die anderen Teilnehmer übernehmen. Mehr als ein bisschen Phantasie und den Bogen-Talentwert des Teilnehmers brauchen sie ja nicht. Jeder Spieler sollte für seinen Teilnehmer beschreiben, wie dieser sich auf den Schuss vorbereitet (Mikipau lässt seine Muskeln spielen, biegt seinen Boden und wirft einen verächtlichen und siegesgewissen Blick in die Runde, bevor er sich protzig an der Linie aufstellt, legt vielleicht mehrmals einen Pfeil auf und entscheidet sich dann wieder für einen anderen, der ihm besser in der Hand zu liegen scheint usw.) und wie er auf seinen eigenen Schuss und auf die Leistungen seiner Konkurrenten reagiert. Wie reagiert das Publikum, wenn abzusehen ist, dass Mikipau gegen den Helden kein so leichtes Spiel hat usf. Ach ja, als Preis gab es bei uns einen schön gearbeiteten Pfeil mit silberner Spitze.



**(1) Spielplan für das Wettzechen**

Gernild Bärnbinge

Grimow Notjes

Uras Sandfurt

Firunjar Iskirson

Affa Damotil

Akja Iskradotter

Oswin Ulmski

Lurino Fock

Gewinner:

Ingram Iskirson

Moschane Timpki

Hargasch (S. d. Ebrasch)

Jora Akison

Trautmann Zeel

Erwulf Erlberg

Jette Eichenblatt

Tronde Olvirson

Waldbert Aarburg

**(2) Spielskizze für das Kuhfladensetzen**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

 Bereits besetzt  
 Noch frei

## Weitere Personen

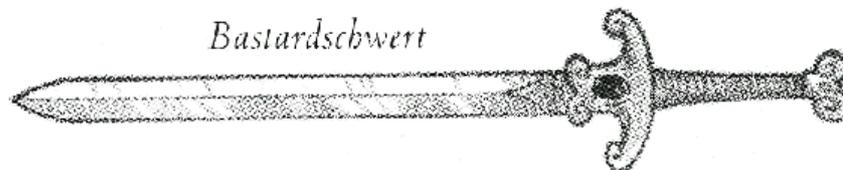
### Siglom, Sohn des Jalosch

(Waffenhändler)

Ein 121 Götterläufe alter Zwerg. Er verkauft auf der Warenschau vor allem Waffen erster Qualität. Er hat einige besonders schöne Stücke:

Ein Bastardschwert, der Griff ist bei der Parierstange mit einem Rubin (2 Karat) besetzt. Die Waffe ist sehr gut ausbalanciert und die Klinge "eine der schärfsten die je geschmiedet wurde" wie er gerne sagt. ("Das Schwert das einem König würdig ist")

(TP: 1W+6; 11/3; Gewicht: 125; Länge: 123; BF:1; INI:0; 0/-1; Preis: 550 ST)



Sonstige Waren:

Ein Langschwert; Die Blutrille ist mit grüner Farbe ausgefüllt, was dem Schwert ein gewisses "giftiges Aussehen" gibt. Der Griff und die Parierstange mit verschiedensten Wappen verziert (235 ST) (BF:1)

Normales Langschwert (155 ST)

Kurzschwert (95 ST)

Barbarenstreitaxt (195 ST)

schwerer Dolch mit Rubin, 4 Karat (390 ST)

Morgenstern, normal (165 ST)

Waffenpflegeutensilien (11 S)

### Nassin Peddersen

(Bornland, aus Blütenfeld, Leder, Pferd, jungling, etwa 16 Götterläufe, arbeitet hier für seinen Vater, ärmlich bekleidet)

Waren:

Zaumzeug, einfach (2 D)

Zügel, edel verziert (7 D)

Satteltaschen, Leder, mit Wachs behandelt (2 D)

Rennsattel, besonders bequem, viel Bewegungsfreiheit (125 ST)

Rucksack "Isegrein", doppellagiges Wildleder mit Wasserdichtem, weil gewachstem Filzfutter und Geheimfach im Boden (15 ST)

Sattel, normal, gute Qualität (6 D)

Sporen, silber, reich verziert (5 D)  
Sporen, Eisen, normal (7 S)

### **Hargord Eichengrimm**

(Weiden, Baliho, Tuch, gut gekleidet, schlank, groß, spricht sehr noblen Ton, Etikette TaW:14 )

Waren:

Stoffrollen, einfach in Farben weinrot, dunkelblau, dunkelgrün, 1 Schritt breit (3 ST/  
Schritt)  
Stoffrollen, einfach, silber oder gold (6 ST/Schritt)  
Seidentücher 20 x 20 Finger (0,4x0,4 Schritt) bunt in allen Farben (17 ST)  
Seidenweste in allen Größen (14 D)  
Robe / Umhang in allen Größen und Farben aus norm.Stoff, billige Fertigung (2 D)  
Robe / Umhang wird vor Ort geschnitten und angelegt, Seide, (21 D)

### **Gilamund Blaufrau**

(Weiden, Trallop, Bäckerin, etwas rüde, dick, lange schwarze Haare, langer weinroter Rock, grünes Oberhemd)

Waren:

Essbesteck, Zinn (3 S)  
Trinkhorn, reich verziert (12 ST)  
Zinnteller (4 S)  
Silberteller (18 S)  
Schwarzbrot (2 H)  
Fladenbrot (5 K)  
Zwieback (3H)

### **Perdan Bärnbrück**

(Metzger, Weiden, Baliho, gut gebauter, netter, ca. 40 Götterläufe alter Mann; weißer blutbefleckter Umhang)

Waren:

Dörrfleisch (9 H)  
Eselsfleisch (3 H)  
Hammelfleisch (6 H)  
Rinderfleisch (5 H)