

# MYTHANDRIA

## WÜRFELROLLENSPIELE (WRS)



Ära: Anno Magicae | Epos: Waldbrück | 1. Äventiure: Botendienste  
Empfohlene EP: ca. 300-700 | Empfohlene Mächte: Astharia

### HANDLUNGSABLAUF

**Szene 1 - Der Auftraggeber im Gasthaus:** Die SC befinden sich im kleinen Dorf Waldbrück. Sie kehren im Gasthaus „Zur betrunkenen Forelle“ ein. Hier können sie ihre Vorräte aufstocken, essen, trinken und eine Unterkunft mieten. Barden spielen auf. An einem Tisch finden Karten- und Würfelspiele statt. Nachdem sich alle SC kennen gelernt haben, tritt der dicke Wirt Balduin Branwig (NSC) auf sie zu. Er ist der Meinung, dass sie genau die richtigen für einen besonderen Auftrag sind. Er holt ein Kästchen hervor, welches zum „Elsternest“ - einem Gasthof in Buchenhain - gebracht werden soll. Es darf nicht geöffnet werden. Über den Inhalt möchte er keine Auskunft geben. Der Weg dorthin führt durch den Grimwald, in dem eine Räuberbande haust. Zur Belohnung verspricht er jedem 8 Kupfersiegel, 3 sofort und 5 bei ihrer Rückkehr. Pferde können leider nicht zur Verfügung gestellt werden.

**Szene 2 - Reisevorbereitung und Aufbruch:** Am nächsten Morgen soll die eintägige Reise beginnen. Vorher können noch Waffen und Rüstungen beim Zwergenschmied Edo (NSC) repariert oder gekauft werden. Im Laden von Selina Herwig (NSC) bekommen die SC Alltagsgegenstände wie z. B. Seile, Feuersteine, Zunderpilze, Fackeln oder ähnliches. Selina bittet die SC eine Schriftrolle für ihre Mutter mit nach Buchenhain zu nehmen. Sobald die SC ihre Vorbereitungen beendet haben, beginnt das Abenteuer.

**Szene 3 - Der Überfall im Wald:** Sie verlassen Waldbrück gen Westen. Nach einer halben Tagesreise kommen sie an einem verlassenem Gasthaus vorbei, die „Waldschänke“. Wenn die Spieler gut suchen und eine Geistprobe auf Entscheidung schaffen, finden sie einige haltbare Vorräte und drei Kupfersiegel. Einige Wegstunden später stehen sie an einer zerstörten Brücke. Sie können den Fluß aber dennoch zu Fuß überqueren und holen sich dabei lediglich nasse Füße. Wiederum einige Stunden später liegt ein Baum quer über dem Weg. Einige Räuber versuchen hier der Postkutsche aufzulauern. Erblicken sie die SC, greifen sie sofort an.

**Szene 4 - Ankunft in Buchenhain:** Nachdem die SC die Räuber und ihren Hauptmann überwunden haben, verläuft der Rest ihrer Reise problemlos. Das „Elsternest“ ist eine zwielichtige Spelunke. Der hagere Wirt, Kian Brannwig, nimmt das Kästchen entgegen und lässt die SC kostenlos übernachten. Selinas Mutter nimmt die Schriftrolle dankend entgegen und überlässt ihnen das Kupfersiegel, welches im Siegelwachs steckt.

**Szene 5 - Rückkehr zur "betrunkenen Forelle":** Wenn beim Überfall im Wald mindestens ein Räuber entkommen ist, werden die SC auf dem Rückweg erneut im Wald überfallen.

**Szene 6 - Auftrag abgeschlossen:** In Waldbrück erhalten sie von Balduin den Rest ihres Soldes.

### WEITERE INFORMATIONEN

Das Kästchen von Balduin B. kann mit der Fähigkeit „Schlösser knacken/Stufe 1“ geöffnet werden. Im Kästchen befindet sich eine Gewürzmischung zum Verfeinern von Speisen, nach einem geheimen Familienrezept der Familie Brannwig. Kian B. ist Syndikatsvermittler. Wenn die Spieler sich im Gasthaus "Elsternest" gut mit ihm verstanden haben, wird er ihnen regelmäßig Aufträge vom Fraktionssyndikat zukommen lassen. Botensiegel (Geldstücke in Siegelwachs) werden traditionell dem Boten überlassen.

### WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

- **Balduin Brannwig:** Wirt in der „betrunkenen Forelle“, Bruder von Kian, Mensch
- **Kian Brannwig:** Wirt in des „Elsternestes“, Fraktionsvermittler, Bruder von Balduin, Mensch
- **Edo, Sohn von Guldán:** Schmied in Waldbrück, Zwerg
- **Silena Herwig:** Händlerin in Waldbrück, Mensch
- **Raul:** Räuber mit Pfeilen und Bogen, Brandzeichen der Grimwaldbande am Handgelenk, Halbelf
- **Koru:** Räuber mit Dolchen/Wurfmessern, Brandzeichen der Grimwaldbande am Handgelenk, Nogh/Schweinemensch
- **Grischa:** Räuber mit Schild und Axt, Brandzeichen der Grimwaldbande am Handgelenk, Mensch
- **Marek:** Räuberhauptmann mit Schild und Schwert, Brandzeichen der Grimwaldbande am Handgelenk, Mensch