



# Die Einsiedlerin

Original: DSA4 Abenteuer E2 der Spielstein-Kampagne für 3-5 Einsteiger-Helden, Florian Don-Schauen 2002/2010  
hier: DSA5 für 3-5 Helden mit 1100AP

## Rollenspiel

- ihr spielt eure Charaktere; ihr könnt (fast) alles machen; sagt es einfach
- wenn ihr etwas Schwieriges tut, müsst ihr würfeln, ob es klappt
- euer Charakter kann manche Sachen besser oder schlechter, das wird mit den Zahlen und Beschreibungen auf eurem Charakterblatt festgelegt
- ihr sucht euch euren Charakter selbst aus den angebotenen Archetypen aus
- eure Charaktere sollten letztlich immer zusammenarbeiten: ihr dürft auch streiten, aber wenn ihr nicht kooperiert werdet ihr scheitern und es macht auch weniger Spaß
- Ihr seid Abenteurer und wollt Heldentaten vollbringen und den Schwachen helfen

## DSAS

- **Welt:** Spätmittelalter mit Zauberern, Drachen und echten Hexen
- nicht Superhelden, sondern kompetente Leute die Helden werden wollen
- ihr müsst die **Regeln** nicht kennen, ich werd euch sagen was ihr würfeln sollt
- 8 Attribute: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Geschick, Kondition, Körperkraft
- Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, evtl. Zaubersprüche
- 59 Fertigkeiten/Talente: 3 Attribute (farbige w20) & Fertigkeitswert (schwarz)
- niedrig würfeln!
- kämpfen: w20 niedrig, einen oder zwei w6 hoch
- Ausrüstung & Geld

## Eure Charaktere (Archetypen)

**Krieger:** starke Kämpfer, Ehrenkodex, adelige Gesellschaft, Recht fast überall Waffen tragen  
**SO 8** **Leomara/Leonmar Bärenherz**

**Zwerge:** Kämpfer & Handwerker, lieben Bier & hassen Drachen, zu schwer zum Schwimmen  
**SO 7 (Zwerge+)** **Romoxosch/Romoxoscha**

**Streuner:** Stadtmenschen, zwielichtig, mit Kunststücken Geld verdienen  
**SO 2 (Unterwelt+)** **Angra/Angrond Fuxfell**

**Elfen:** natürliche Zauberer, leben oft in der Natur – aber auch bei Menschen, kennen kein Geld oder Eigentum, vertragen keinen Alkohol, brauchen kaum Schlaf, oft sehr weltfremd  
**SO 5 (Elfen+)** **Valariel/Valandriel Sternenpfeil**

**Hexen:** zaubern, mit Besen oder Stab fliegen, haben Vertrautentier: Katze oder Kröte, Hexenverbrennungen eigentlich verboten, kommen sie doch vor → zaubern heimlich  
**SO 4 (Hexen+)** **Morla Grabensalb, Maenda Mondschein**

**Magier** sehr gelehrte Zauberer, Akademie, Robe & Tätowierung ihrer Gilde  
**SO 9 (Magier+)** **Hesindian/Hesine Schlangentreu**

## A Die Trollfamilie

Ihr zieht nun schon ein paar Tage am Rand des Eisenwalds in Richtung Albenhus. Nachmittag Der Eisenwald ein Gebirge mit bis zu 3000 Schritt hohen Bergen und von uralten dichten Wäldern umgeben. Jede Nacht habt ihr Wölfe heulen gehört und wie ihr erfahren habt, soll es hier eine alte Zwergenbinge geben, die vor langer Zeit verlassen wurde. Nach Albenhus ist es noch 8-9 Tage Fußmarsch aber ihr kommt gut voran, denn euer Fährtenleser hat einen Wildwechsel gefunden – gebrochene Äste markieren einen schmalen Weg durchs Unterholz.

### Marschordnung?

#### Charaktere vorstellen

##### Warum seid ihr hier, wollt ihr die Zwergenbinge erkunden oder nach Albenhus?

Ihr geht gerade an einer Felswand entlang, als ihr plötzlich ein lautes Rumpeln von oben hört und dann einen Schrei **Reaktion Kampreflexe+4? Körperbeherrschung Schild-Parade? 2w6**

Schaden: etwas Schweres ist auf dich gefallen, du bist desorientiert, dann weicht die Last

Ausgewichen: riesiges Wesen ist vom Felsen herabgesprungen, fuchtelt mit großer Keule,

**Sinnesschärfe-2** es ist eher auf euch gefallen, wirkt unentschlossen [Fuß verknackst ?]

**Reaktion** wenn kein Angriff: **Sinnesschärfe Sagen&Legenden Wildnisleben** (junger) Troll

2,5 Schritt große humanoide Gestalt, sehr kräftig, zottelige lange Haare, Knollennase,

borkige Haut, nur Fell-Lendenschurz, 1,5 Schritt langen Ast/Keule, kein Bart → jung

redet aufgeregter Trollisch „**Sukrawull – Tantraschtasch bromm Tonkerompf. Tarpatsch!**“

**Reaktion**, lautes Trampeln wie eine Büffelherde → Familie kommt

Vater **Krschmerg** 4,2 Schritt Axt, Mutter **Krschtıl** 4 Schritt, Sohn **Krschwasch** & Tochter

**Krschark** 2,7 Schritt, **Krschtonn** 2,5 Schritt

„**Stakatosch knardukas tauthorkatsch. Tarpatsch trallerop?**“ „**Rosch chod dorr Strockropp**“

Trollmutter zu größtem Gefährten: „**Ich Krschtıl Tochter von Krschark. Wer du?**“

zu Magier: „**Du heil?**“ (**bist du ein Heiler?**) „**Krikonk kein Heil!**“ deutet zu ihrem Lager

schwere Fußstapfen erschüttern Waldboden → schräg den Abhang hoch → **Lager**

Lichtung/Felsterasse, kleiner Wasserfall → See, **Zelte** aus Häute Felle & große Ästen, Schnitz.

Feuerstelle mit Dreibein und 1,5 Schritt Kessel, Wurzeln, Kräuter, aufgebrochenes Reh,

junge Trollin Krikonk (2 Schritt), Bein gebrochen, blau geschwollen, Schmerzen,

**Balsam Salabunde 9-14 LeP nötig Heilkunde Wunden** Knochen richten & schienen, Salbe

→ völlig geheilt – Knochen ok – Schwellung weg – Schmerzschrei – bewusstlos

**Kräutersuppe mit getrockneten Rehstreifen** (zu zweit grobe Holzschalen, wie kleiner Eimer)

„**Wimmelkrieger schlau**“ „**Baum böse, Stein böse, Krikonk Bein (Geste brechen)**“

„**Baum laufen, Stein laufen**“ „**Wasser böse**“ „**Troll Heim weg (zeigen)**“ „**Angst**“ „**Warum?**“

„**Wimmelkrieger schlau**“ „**Warum?**“ „**Wimmelkrieger helfen?**“ **Felle: 3 Silberfuchs Borkenbär**

**Silberbachtal** (1-2 Stunden):

**Trollhöhle Heim**

**Goblins Wimmel rot,**

Druide **Daliseon Wimmel Baum** seit 20 Jahren, menschenscheu, Steinkreis heilig, **Sumu**

Schmiedin **Norrigaea „klong – klong“** seit 9 Jahren, reuige Schatzsucherin – Eid, Gefährten tot verehrt Ingerimm & Rondra, 1/Jahr Waffen-Verkauf in Elenvina „**Einsiedlerin**“

**Zwergenbinge** (versiegelter Eingang)

**Rondra-Heiligtum** (500 Jahre Priesterkaiser)

## Alpträume

ein riesiger Wolf: Heulen, gelbe Augen, tiefes Knurren, wegrennen, strauchelst, ...

die Spinne: du stehst im Halbdunkel und es riecht feucht und schimmelig, eigenartiges Klappern, eine Bewegung im Dunkeln, du läufst weg, Spinnweben, werden mehr und dicker, klebst fest, 7 oder 8 Augen leuchten in der Dunkelheit, kommt näher, Gelbes tropft aus Maul

der Tod: du sitzt am Bach, sonnig, Vögel zwitschern, beugst dich vor zum trinken, Totenschädel grinst dich an, dein Spiegelbild, dein verwesendes Gesicht, Maden in Augen, schreckst zurück, toter Vogel fällt vom Baum, Asseln kommen aus dem Boden, Viper kriecht, du fühlst dich schwach, Beine versagen, Atem röhelt, erschöpft & müde legst du dich hin, Schwärze

## **Vater Krschmberg** 4,2 Schritt, borkige Haut plus Fellumhang

INI 12+w6 AT 15 PA 10 LeP 70

RS 4 **Troll-Axt** TP 4w6+3

MR 9 GS 12 DK SP

## **Mutter Krschtil** 4 Schritt, borkige Haut

INI 11+w6 AT 12 PA 9 LeP 67

RS 3 **Keule** TP 3w6

MR 10 GS 12 DK SP

## **Sohn Krschwasch & Tochter Krschark** 2,7 Schritt, borkige Haut

INI 10+w6 AT 9 PA 6 LeP 60

RS 2 **Keule** TP 3w6

MR 7 GS 9 DK NS

## **Krschtonn** 2,5 Schritt, 20 Jahre, verknackster Knöchel, borkige Haut

INI 9+w6 AT 6 PA 3 LeP 49

RS 2 **Gewaltige Keule** TP 3w6

MR 7 GS 9 DK NS

## **Goblins, Fell**

**Schleuder:** INI 7+w6 FK 11 TP w6

**Speer:** INI 7+w6 AT 9 PA 8 TP w6+2

LeP 14 AuP 20 RS 1 MR 1 GS 7

## **Waldschrat**

INI 8+w6 AT 14 PA 8 **Faust** TP(A) 2w6+4 RS 4 (stich & stumpf RS 7)

LeP 60 AuP 60 KO 16 MR 12 GS 8

## **Erzelementar**

INI 1w6 AT 7 PA 3 TP 2W6+6 LeP 40

AuP unendlich RS 8 KO 18 MR 15 GS 1

## **Wassergeist**

### **Wildschweine**

INI 8+w6 AT 10 PA 4 TP w6+1 LeP 22

AuP 30 RS 2 KO 8 MR 2 GS 10

### **Statue/Erzelementar**

AT 8 PA –KO – TP 3w20 RS 15

LeP 300 AuP unendlich MR 15