

# IHR TREFFT EUCH NICHT IN EINER TAVERNE

## Ein erzählerischer Kampagnen-Starter von Seba

### Das Urteil

Alle Spielenden würfeln einen W20. Wer am höchsten würfelt, wird gerade auf dem Marktplatz auf das Schaffott geführt, um enthauptet zu werden.

### Das Verbrechen

Bei einem lustigen Abend in der Taverne warst du kurz austreten und hast „aus Versehen“ den berüchtigten und grausamen **Hauptmann Goran Unlicht** und seine Truppe belauscht, wie sie einen teuflischen Plan ausheckten, um den gutmütigen Baron Gottlieb von Blaufeld zu stürzen. Wahrscheinlich durch Verrat an einer dritten Partei.

**Wie lautet der finstere Plan und warum wird er wahrscheinlich gelingen?**

**Warum wäre das extrem schlimm für die Leute der Baronie Blaufeld?**

### Die anderen Spielenden

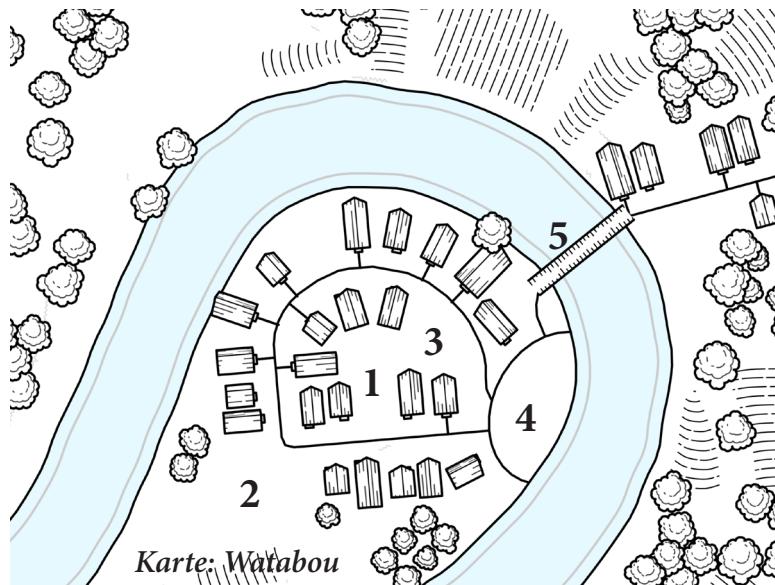
Mehrere Gestalten in Kapuzen warten auf den Verurteilten, der von zwei Soldaten des Hauptmannes auf das Schaffott geführt wird. Das seid ihr!

**Wie habt ihr es geschafft, hier als falsche Henker aufzutreten?**

### Flucht aus Apfelfurt

Mit ein bisschen Vorarbeit und gemeinsamen Worldbuilding bauen wir uns selbst einen coolen Kampagnenstart.

Inspiriert von Dungeon World und Beyond the Wall lassen wir die Spielenden entscheiden, was bisher geschah.



## **Das Dorf Apfelfurt**

*Apfelfurt liegt zum größten Teil auf einer Flussinsel des großen Flusses Mold. Es hat nur etwa 80 Einwohner aber dank verkehrsgünstiger Lage dient es Durchreisenden sehr oft als Zwischenstopp.*

---

**Soldat:** TW: 1 TP: 4 RK: 6(13) A: 1 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 18 G: Neutral HG/EP: 1/10 BES: Speer und Armbrust

---

**Goran Unlicht:** TW: 6 TP: 32 RK: 6(13) A: 2 Waffe (1w6) BW: 9 RW: 12 G: Neutral HG/EP: 1/10 BES: Kehrt nach seinem Ableben als Untoter zurück, um Rache zu nehmen

---

## **1 - Marktplatz**

In einer Nacht- und Nebelaktion wurde ein Schaffott aufgestellt. Zwei Soldaten führen den oder die Verurteilte hinauf, die Henker sind die verkleideten anderen Spielfiguren. Die Dorfbewohner bilden ein **unbegeistertes Publikum**. Goran Unlicht und drei weitere Soldaten zwingen sie, zuzuschauen. „Das geschieht mit Verrätern!“

**Angst liegt in der Luft.**

## **2 - Zur Insel**

Drei Karren, beladen mit Äpfeln, stehen hier. Die murrenden Fuhrleute würden gerne aufbrechen, werden aber von zwei Soldaten aufgehalten.

## **3 - Der Vorplatz der Taverne**

Die Taverne hatte noch mehr Gäste. Einige von ihnen sind Abenteurer und werden von drei Soldaten in Schach gehalten. Die Stimmung droht, jeden Moment in Gewalt auszuarten.

## **4 - Der Anleger**

Ein großer hölzerner Steg, an dem ein großer Fluss-Segler und ein paar kleine Ruderboote liegen. Zwei große Kräne stehen bereit, um Schiffe zu be- und entladen. Alles ist voller Frachtkisten und Fässer. Zwei Soldaten hindern die Flussschiffer am Ablegen. Die sind nicht begeistert.

## **5 - Die Brücke**

Ein kleiner Handelskarren, gezogen von einem störrischen Esel, verstopft die Brücke. Zwei Soldaten versuchen, ihn von der Brücke zu bugsieren. Der große, kräftige Fuhrmann schreit sie mit hochrotem Kopf an, dass sie „Gefälligst Susi in Ruhe lassen“ sollen.

**Wird es den Spielenden gelingen zu entkommen? Wie?  
Können Sie Unlichts Rache entgehen?  
Und seinen teuflischen Plan aufhalten?**