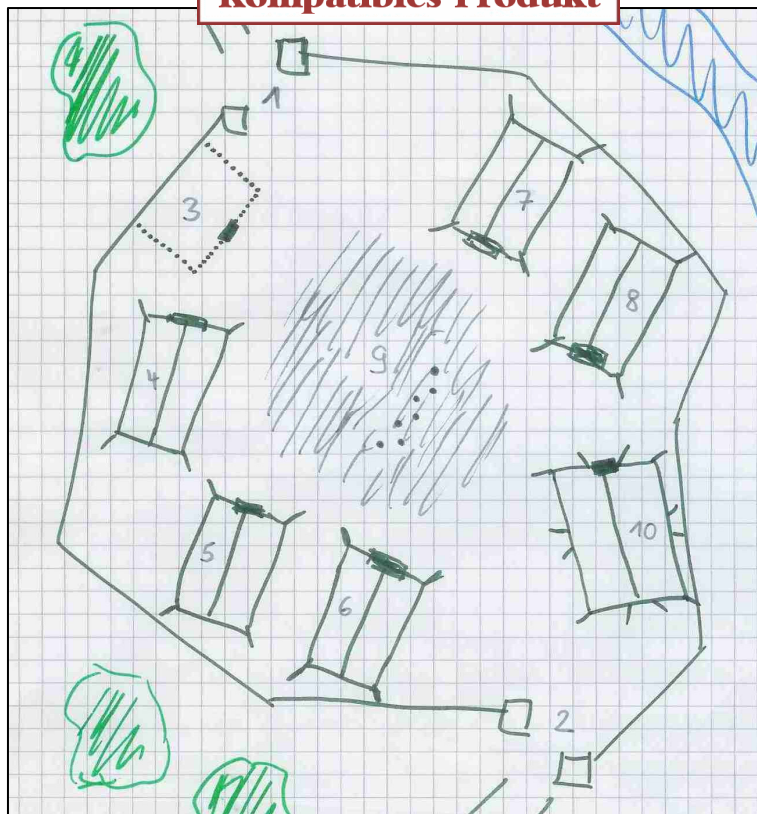


# Das Heerlager

(Ein Abenteuer für 4-6 Charaktere der Stufen 1-2)

## Labyrinth Lord

Kompatibles Produkt



Dieses Abenteuer wurde als **Demo**-Abenteuer für die **Dreieich Con 2010** geschrieben.

\_\_\_\_\_/100

Moritz Mehlem

### Hintergrund:

Larm ist (mal wieder) in Gefahr. Erneut hat Kommandant McMillan keine andere Wahl, als die Charaktere auf ein Himmelfahrtskommando zu schicken, das bei einem Erfolg das kleine Dörfchen rettet und bei einem Misserfolg... Nun ja, darüber sollte man gar nicht erst nachdenken. Direkt vor den Toren (nordwestlich gelegen, direkt am Fluss Dolm) hat eine Gruppe Humanoider und Banditen unter der Führung eines Ogers ein Heerlager aufgeschlagen und macht sich bereit, die Palisaden des Dörfchens im Grenzland zu überrennen.

Einzig die Charaktere stehen gerade zur Verfügung. Sie werden nach Wunsch ausgestattet und haben dann die Möglichkeit, das Heerlager anzugreifen oder sich einzuschleusen, um den Feind „von innen heraus“ in die Knie zu zwingen. Letztere Möglichkeit ist gar nicht so abwegig, denn die Botschafter der Miliz haben in den letzten Tagen ein ständiges Kommen und Gehen festgestellt. Immer wieder stoßen Grüppchen zu der kleinen Armee dazu, während andere das Lager verlassen und nie mehr gesehen werden.

Werden die Charaktere bei Barroks, dem Oger, vorstellig und geben sich als Banditen aus, die bei dem Angriff helfen wollen, so können sie in einem der leeren Zelte einziehen und man verspricht ihnen 5 GM pro Person nach dem erfolgreichen Sturm auf das Dorf.

### Das Lager:

Das Lager der „Bösen“ ist von einer 5 Fuß hohen Palisade umgeben und die beiden Tore werden je von zwei 8 Fuß hohen Türmen bewacht. Von den Bäumen außerhalb des Lagers aus kann man das Treiben im Lager beobachten, allerdings kommen zweimal pro Tag (siehe „Tagesablauf“) Patrouillen dort vorbei.

Am Morgen um 8:00 Uhr des dritten Tages beginnt der Sturm auf Larm, wenn sich bis dahin nichts Gravierendes getan hat.

### Orte:

1. **Nordtor:** Zu jeder Tages- und Nachtzeit sind hier 2 Wachen zu finden.
2. **Südtor:** Zu jeder Tages- und Nachtzeit sind hier 2 Wachen zu finden.
3. **Pferch:** Hier sind derzeit **3 Händler** gefangen (LL S.93, TP 4, 3, 3)
4. **Zelt der Banditen der Grauen Hand:** Hier sind **John Diex** (Käm2, RK 7 durch Lederrüstung, Schaden 1W8+1 durch **Schwert+1**, TP 11) und **8 Mitglieder** seiner Räuberbande (LL S.93/Wegelagerer, TP 6, 6, 5, 5, 4, 3, 3, 1) untergebracht. John besitzt **15 GM**, jedes Bandenmitglied **1W6 GM**.
5. **Zelt der Orks vom schwarzen Schild:** **Gromarsch** der Starke (Ork, Käm3, RK 6, Schaden 1W8+1 durch **Schwert+Stärkebonus**, TP 18) und **11 Orks** (LL S.97, TP 5x5 und 6x4) hausen hier in Schweinestall-ähnlichen Zuständen. Gromarsch besitzt ein **Goldkettchen im Wert von 150 GM**, die normalen Orks haben je **1W4 GM** bei sich.
6. **Leeres Zelt:** In eines dieser Zelte ziehen die Charaktere ein.
7. **Leeres Zelt:** Am zweiten Tag ziehen hier **5 Kobolde** (LL S.89, TP 3, 3, 2, 1, 1) ein, die Barroks irgendwo aufgetan hat. Die Kobolde besitzen bis auf ihre rostigen Kurzschwerter nichts von Wert.
8. **Zelt der Goblinbande ohne Namen:** Die **7 hier lebenden Goblins** (LL S.82, TP 5, 5, 4, 3, 3, 2, 2) sind die „Streber“ des Lagers und tun alles, um nicht mit Barroks in Konflikt zu geraten. Ihr Zelt ist klinisch sauber und sie sind hervorragend aufeinander eingespielt.
9. **Paradeplatz:** Hier befinden sich einige „Marterpfähle“. Ansonsten findet hier das alltägliche Leben im Lager statt.
10. **Zelt des Ogers Barroks:** Hier lebt der **Oger** (LL S.96, TP 22) Barroks. Er ist nicht besonders intelligent, weiß aber um den Wert von Disziplin, wenn man eine Gruppe zusammenschweißen will. Dazu schreckt er auch vor drakonischen Strafen nicht zurück. Er wird unterstützt von **2 Hobgoblins** (LL S.86, TP 6, 5) namens Bratsch und Brotsch. Diese besitzen je **2W20 GM** und in einer schweren Holzkiste, die auch als „Thron“ dient befindet sich die Kriegskasse von **1500 GM**. Die Kiste ist verschlossen, den Schlüssel trägt Barroks an einer Kette um den Hals.

### Tagesablauf im Lager:

- 7:00 Uhr Morgenappell auf dem Paradeplatz (im Morgengrauen)
- 8:00 Uhr Training im gesamten Lager
- 10:00 Uhr Verspotten, Foltern und Töten der Gefangenen auf dem Paradeplatz
- 12:00 Uhr Ausbauen der Palisaden / Eine der Gruppen geht Patrouille um das Lager herum (12:15-16:00 Uhr Barroks schläft von seinen beiden Leutnants)
- 14:00 Uhr Training auf dem Paradeplatz
- 18:00 Uhr Patrouille um das Lager herum – eine weitere Gruppe lässt sich vor den Toren von Larm sehen
- 20:00 Uhr Betruhe (bei Sonnenuntergang) – 2 Wachen sind an jedem Tor aufgestellt

