

SZENARIOELEMENT – DIE ÜBERFALLENE KARAWANE

Die Charaktere stoßen auf die Toten eines Überfalls. Doch warum ist die Ladung noch hier und warum wurden die Toten nicht geplündert?

AUSGANGSSITUATION

Die Gruppe findet auf ihrem Weg ein Schlachtfeld, in dem mehrere tote Siniten und einige tote Kar liegen. Ein Wagen mit zwei toten, aber noch eingespannten Nammoc steht noch auf der Lichtung.

Auf der Lichtung liegen vier sinitische Tote und sechs tote Kar. Bei genauerer Untersuchung erkennt man, dass die Siniten von den Kurzschwertern der Kar getötet wurden. Von den Kar starben zwei an Dolchwunden, die restlichen Kar scheinen aber erschlagen worden zu sein. Ungewöhnlich ist nur, dass kein Sinite eine Schlagwaffe hatte, die diese Wunden hätte erzeugen können. Weiterhin liegt die vollständige Ausrüstung der Händler und er Kar noch auf dem Boden. Es finden sich noch alle Waffen, einige Münzen und die Ladung der Händler auf der Lichtung. Niemand scheint eine der Leichen oder die Ladung geplündert zu haben. Es macht den Eindruck, als hätten sich die Siniten und die Kar gegenseitig die getötet, aber vielleicht sind die Überlebenden noch in der Nähe und wurden nur gestört.

HINTERGRUND

Die Kar überfielen die Karawane. Zwei Kar streckten sofort die Reitechsen nieder, damit ein Entkommen unmöglich werden würde, während die anderen vier Kar die sinitischen Händler angriffen. Zu den Händlern gehörte aber ein sehr guter Erschaffungsmagier, der kurz nach dem Angriff ein Erdwesen erschaffen hatte. Dieses Wesen konnte ihn zwar nicht vor dem Tod bewahren, dazu waren die sechs Kar zu zahlreich, aber es tötete die Kar noch, nachdem alle Siniten Opfer der Kurzschwerte geworden waren. Der Magier konnte das Ende der Kar noch miterleben, verblutete aber kurz darauf. Der Zauber endete bald darauf und das erschaffene Wesen löste sich auf. Übrig blieb nur ein Haufen Erde, der jetzt neben einem toten Kar liegt.

Es ist vom Spielleiter abhängig, ob dieser die Plünderung der Leichen erlaubt und die Schätze bergen lässt.

FÜR DEN SPIELLEITER

Geben Sie den Charakteren das Gefühl, als hätten Sie vielleicht einige Plünderer bei ihrer Arbeit gestört und als würden diese nur darauf lauern auch die Gruppe zu töten. Streuen sie Geräusche im Unterholz und nicht direkt zuordenbare Spuren ein, um die Charaktere zu verunsichern.

