

Umweg

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Das erste Abenteuer einer neuen Heldengruppe kann entscheidend sein, wie Sie (als Meister) in Zukunft mit ihren Spielern und deren Helden umgehen müssen. Gerade die unbegabten „Erstsemester“ können gar nicht minimalistisch genug an Aventurien heran geführt werden, denn wie können Sie Helden schrecken, wenn sie schon, zum erstenmal ein Schwert in der Hand, Orks und Oger schlachten, als wäre es Ameisen zertreten. Dieses Abenteuer enttäuscht daher garantiert jeden, der erwartet, eine Tat zu vollbringen, die bei aventurischen Adligen der Rede wert wäre. Es ist ganz einfach die Geschichte von einem kleinen Händler, der versucht, im Svellttal sein Geschäft zu machen und dabei den Orks aus dem Weg gehen muß, weil diese viel zu stark sind für die paar „Helden“, die ihm sein Budget erlauben. Wenn die Spieler in späteren Abenteuern dann einmal eine Orkbande vertreiben, wird dies ein Großereignis sein – und als Meister haben sie mit viel weniger, viel mehr erreicht. Dazu sollten sie aber auch Spieler und Helden haben, die sich einer miserablen Ausgangssituation bewußt sind. Mit Pferd und Rüstung ausgestattete Adelssöhne haben in diesem Abenteuer nichts zu suchen. Krieger, die sich das Geld für das erste richtige Langschwert erst noch verdienen müssen, abgerissene Streuner und weltfremde Jungmagier ohne nennenswerte Astralenergie, daß sind die Helden in diesem Abenteuer. Die Geschichte beginnt in Neu-Lowangen, einem Dorf, daß dem Namen seiner bekannten Nachbarstadt nicht gerecht wird.

SPIELER

1 Spielleiter und 2-5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Talente, Kampf,
Rollenspiel

STUFEN
1-2

ORT UND ZEIT
Svellttal, nach 17 Hal, unter
orkischer Besatzung

Neu-Lowangen

Auf dem Marktplatz

Allgemeine Informationen :

So hattet Ihr euch das Leben als Abenteurer zunächst nicht vorgestellt. Zwar habt ihr einander – als gleichgesinnte – gefunden, aber von dem Ruhm von dem ihr immer geträumt habt, als ihr den Geschichten über Alrik, dem Basiliskentöter gelauscht habt, merkt ihr nicht viel. Vielmehr ist euch klar, daß euer Magen knurrt und eure Reisekasse, wie ihr eure paar Münzen nennt, kaum dazu ausreichen wird, mehr als eine kleine Mahlzeit zu bezahlen. Ihr seht euch um aber der kleine Platz in der Mitte des Dorfes, wo einmal im Monat ein Markt abgehalten wird, ist kaum der Ort, wo Ihr stehen bleiben solltet. Ihr seht einen Tempel, eine Gaststube und eine Reihe von Bauernhäusern, die alle Ihre Felder weiter hinten haben.

Spezielle Informationen :

Nichts dagegen einzuwenden, wenn die Helden den Tempel (ich vermute, es ist ein Peraine-Tempel) betreten möchten, aber schließlich sollten sie sich in der Taverne einfinden.

Meisterinformationen :

Sollten die Spieler wirklich so viel Ehrfurcht vor einer Gottheit haben, daß sie einen Teil ihres minimalen Vermögens spenden, so notieren sie sich das Wohlwollen der Göttin – das kann Ihre Legitimation sein, den Helden

einmal in einer Situation gnädig aber bescheiden gegenüber zu stehen.

Im Gasthaus

Allgemeine Informationen :

In „Rohrechs Einkehr“ ist es voller, als man erwarten könnte, denn wenn sich nicht das gesamte Dorf hier versammelt hat, dann müssen es mehrere Händler sein, die auf der Durchreise sind, wahrscheinlich aus der großen Stadt Lowangen – oder dahin.

Spezielle Informationen :

Ein Gespräch mit Rohrech, dem Wirt ist ebenso erquickend, wie das der meisten (abweisenden) anderen Gäste : Thema des Tages (wenn nicht des Monats) ist der erneute Aufmarsch der Orks westlich der Svelltsümpfe. Sie haben die vollständige Straße unter ihrer Kontrolle und plündern jeden aus, der ihnen vor die Waffen kommt. Keiner der hier anwesenden Händler, dessen Reiseroute nach Norden geht, hat an diesem Abend ein Lächeln auf dem Gesicht.

Meisterinformationen :

Suchen die Helden nach mehr Detailinformationen, so können sie diese von einem Händler erhalten, der von Norden kommt – und zwar zu Fuß, ohne Waren – nur noch mit ein paar Lumpen am Leib, aber froh, daß er noch lebt.

Dieser finanziert seinen Tavernen-Aufenthalt durch Erzählung der Geschichte. Die Helden kommen also nur in den Genuß einiger Info's, wenn sie dafür einen ausgeben, allerdings haben die neuen Helden selbst kaum das Geld. Also sollten sie sich selbiges in der Taverne verdienen. Dazu eignen sich professionelle Bettelveranstaltungen wie Musizieren und Akrobatik (Probe, Gewinn nach gelingen, aber Rausschmiß bei versagen). Aber auch die riskanteren aber gewinnträchtigeren Varianten wie Glücks- oder Falschspiel.

Der Händler

Spezielle Informationen :

Sollten die Helden auf Grund vorhergehender Proben aus dem Lokal geschmissen worden sein, so kann folgendes Ereignis auch draußen geschehen.

Allgemeine Informationen :

Ein robust, aber halbwegs ordentlich gekleideter Mann kommt, nach dem er sich ein wenig umgesehen hat auf euch zu. „Guten Abend, die Herren (und Damen). Warmar mein Name. Ich komme aus Svelblick, einem kleinen Dorf nördlich der Sveltsümpfe. Es ist notwendig, daß ich in spätestens vier Tagen wieder zu Hause bin, aber durch die Orks kann ich nun die Straße nicht benutzen. Wäret ihr

bereit, entsprechende Bezahlung vorausgesetzt, mich auf dem Umweg über Wald und Wiese zu begleiten ?“

Spezielle Informationen :

Maximal 1 Dukaten pro Person ist Warmar bereit zu zahlen, mehr ist einfach nicht drin. Es ist aber möglich, daß er mit ein paar Ausrüstungsgegenständen (Waffen) aushilft, die die Helden zur Not behalten können. Dabei handelt es sich aber nur um elementare Dinge (Wasserschlauch, Decke), ein Messer oder ein rostiger Säbel.

Meisterinformationen :

Geben Sie den Helden 5 Abenteuerpunkte – und danke für heute – wenn die den Job nicht annehmen. Gerade bei Neulingen ist oftmals nicht ganz klar, was die Helden zu erwarten haben. Und Arbeitsangebote gibt es nicht in der Tageszeitung.

Spezielle Informationen :

Der Mann verabredet sich mit den Helden für den nächsten Tag, er will noch vor Morgengrauen wieder weg. Die Helden sollten sich also eine Unterkunft suchen und die Nacht schlafend verbringen.

Die Reise

Meisterinformationen :

Wie erwähnt wird diese Reise ungefähr vier Tage dauern. Das hat seinen Grund : An genau diesem Tag kommt eine Orkbande, den monatlichen Tribut einfordern. Und da diese ein recht gemischtes Warensortiment einfordern ist es notwendig, daß regelmäßig Waren getauscht werden. Das war der Grund für Warmar's Reise. Er befürchtet, kommt er auch nur einen Tag zu spät, daß er nur noch rauchende Ruinen von seinem Dorf sehen wird.

Erster Tag

Allgemeine Informationen :

Warmar besitzt keinen Wagen, sondern nur zwei Esel, die jeweils mit 2 großen Säcken beladen sind. Mit Ihnen will er sich erst einmal abseits des Weges durch den Morast bewegen um zufälligen Begegnungen aus dem Weg zu gehen. Er möchte des weiteren, daß die Gruppe sich teilt, also ein paar voraus gehen um den Weg auszukundschaften, ein paar aber bei ihm und den Eseln bleiben.

Spezielle Informationen :

Warmar gibt Auskunft über den Inhalt der Säcke : Es sind Nahrungsmittel wie trockenes Fleisch, Bier und haltbare Brote, die gegen Kartoffeln und vor allem Torf eingetauscht wurden. Von diesen Nahrungsmitteln können sich die Helden, genau wie Warmar ernähren, aber er wird ihnen nicht mehr zubilligen als sich selbst – und in Anbetracht seiner Sorgen ist dies gewiß nicht viel.

Meisterinformationen :

Die Esel können so störrisch sein oder so lieb wie sie es als Meister brauchen. Hüten Sie sich jedoch davor, den Esel als zuverlässiges Packtier zu beschreiben, welches nicht auch ein wenig Erholung bei einer Anstrengenden Reise bedarf.

Allgemeine Informationen :

Ihr bewegt euch rechts des Weges durch einen schmalen Wald, in der Hoffnung so nicht von Leuten (und vor allem Orks) auf der Straße gesehen zu werden, während ihr dieselbe aber schon beobachten könnt. Hier im Wald ist zwar kein Weg, aber solange ihr nicht zu weit von der Straße entfernt geht, habt ihr keine Orientierungsprobleme, während der Boden zwar Weich ist, auch die Tiere aber nicht einsinken.

Die Leiche am Wegesrand

Meisterinformationen :

Folgende Entdeckung können Sie den Helden auf jeden Fall oder nur nach gelungener Sinnesschärfe-Probe (Intuitionsprobe) machen lassen.

Allgemeine Informationen :

Durch eure Perspektive fällt euch auf, daß am Wegesrand, also etwa einen halben Schritt unter der erhöhten Straße, ein Körper zu liegen scheint. Es ist jedoch schwer zu sagen, ob tot oder lebendig, ob Mensch, Ork oder eine andere Kreatur.

Spezielle Informationen :

Mit einer weiteren Sinnesschärfe-Probe kann der Körper als eine menschliche Leiche identifiziert werden. Für mehr Informationen müssen die Helden allerdings nahe ran gehen.

Meisterinformationen :

Dies können die Helden ohne Gefahr tun. Sollten sie aber jede Vorsicht mißachtend auf die Straße stürmen, sollten sie daran erinnert werden, daß sie ungedeckt über 20 Meter Wiese müssen – und sei es durch einen Haufen aufgeschreckter Krähen.

Allgemeine Informationen :

Bei der Leiche handelt es sich um einen jungen Mann von vielleicht 20 Jahren. Er liegt mit dem Kopf nach unten auf der Schräge. Die Todesursache läßt sich leicht feststellen, denn aus seinem Rücken ragen zwei Pfeile, wobei wohl schon einer der gut geschossenen Teile tödlich gewesen wäre.

Spezielle Informationen :

Eine Untersuchung der Leiche fördert ein wenig Proviant zu Tage : einen halben Laib Brot und zwei Äpfel. Er besitzt einen Dolch. Von seinem Geldbeutel findet Ihr aber nur noch einen abgeschnittenen Rest an seinem Gürtel.

Meisterinformationen :

Die Pfeile sind orkischer Machart, dadurch daß sie im Rücken stecken wird wohl klar, daß der Mann auf der Flucht vor Orks erschossen wurde. Es ist also anzunehmen, daß eine Patrouille oder gar eine ganze Bande in der Nähe ist. Wenn die Helden auf Grund dieser Beobachtung sich ein wenig mehr vom Weg entfernen dann belohnen Sie die mit Abenteuerpunkten und nicht mit zu vielen Orientierungsproblemen. Andererseits sollten sie von Orks entdeckt werden, wenn sie weiterhin unvorsichtig sind. In diesem Fall gehen Sie bitte zum Abschnitt „Von Orks entdeckt“.

Allgemeine Informationen :

Das Wetter scheint schlechter zu werden, daher treibt Warmar euch an, weiter voran zu kommen, um möglichst wenig im Morast wandern zu müssen. Doch auch dieser Tag geht zu Ende und schließlich seid ihr gezwungen, auch wegen der müden Tiere, zu rasten.

Spezielle Informationen :

Da die Helden annehmen müssen, entdeckt zu werden wäre es klug kein Feuer zu machen. Tun sie es doch, geschehen in der Nacht einige Dinge. Im anderen Fall können sie den nächsten Abschnitt überspringen und den Helden statt dessen die normale nächtliche Regeneration gewähren (obwohl dies wohl kaum nötig sein wird).

Die Nacht

Allgemeine Informationen :

Ihr habt ständig das Gefühl beobachtet zu werden, auch die Esel sind unruhig, aber ihr könnt nichts erkennen, wenn ihr vom hellen Feuerschein aus in die Dunkelheit schaut. Also

hofft Ihr, daß sich Kreaturen nicht in die Nähe der Flammen wagen und ihr am Feuer sicher seid.

Spezielle Informationen :

Ein paar Tierlaute aus der Dunkelheit können die richtige Atmosphäre erzeugen. Auch wenn keine Orks in der Nähe sind – hier in der Wildnis ist niemand wirklich allein ... höchstens verlassen !

Meisterinformationen :

Wenn die Helden dann schlafen, überfallen Sie sie mit ein paar großen Schröttern oder einem Waldlöwen. Haben Sie keine Wachen aufgestellt, dann muß je nach Gegner mindestens ein Held eine unparierbare Attacke hinnehmen (die eigentlich auf jeden Fall gelingen sollte ...)

Der zweite Tag

Allgemeine Informationen :

Welch ein Schreck als die Nacht vorüber ist : Ein Esel ist weg ! Und mit ihm die beiden Säcke, die er geladen hatte. Natürlich ist Warmar darüber entsetzt, denn pünktliches Erscheinen in dem Dorf ist sinnlos, wenn er nicht die notwendigen Tribute dabei hat. Also schickt er euch los, den Esel zu suchen.

Spezielle Informationen :

Es wird ein paar Stunden vergehen, ehe der Esel wieder eingefangen ist. Jeder Held, der sich an der Suche beteiligt, darf alle halbe Stunde eine Sinnesschärfe-Probe ablegen bei deren Gelingen er den Esel sieht. Erst bei einer Probe auf Abrichten kann er ihn aber einfangen.

Meisterinformationen :

Das erfolgreiche Einfangen gibt 10 AP.

Allgemeine Informationen :

Das Einfangen des Tieres hat zu viel Zeit in Anspruch genommen, denn Ihr müßt noch vor Anbruch der Dunkelheit am Svelltufer sein, sonst könnt ihr die Fähre nicht mehr benutzen – und verliert wieder zu viel Zeit.

Spezielle Informationen :

Es wird also ein Eilmarsch. Orientierungs- Abrichten- und Körperkraft-Proben bestimmen, ob man weiß, wie und wohin man die Esel gezerrt bekommt.

Allgemeine Informationen :

Die Sonne ist noch nicht hinter dem Horizont verschwunden, aber im Wald wird es schon dunkler. Da kommt es gerade recht, daß ihr aus diesem heraus tretet. Ihr seht vor euch den Svellt. „Nach links. Dann müsstet wir bald wieder auf die Straße treffen, wo die Fähre wartet.“ Sagt Warmar.

Spezielle Informationen :

Warmar sagt sie Wahrheit. Es ist tatsächlich nur eine Viertelstunde bis zum Weg, doch dann sehen die Helden, daß zwei Orks, mit Speeren bewaffnet, die Fähre bewachen, die dort am Ufer liegt.

Meisterinformationen :

Die Möglichkeiten der Helden sind in diesem Fall recht gleichwertig. Wenn sie mit den Orks verhandeln, wird es sie ein paar Brote und vielleicht ein Schmuckstück oder eine Waffe kosten (zusätzlich zu dem Dukaten den die Überfahrt kostet !), dann dürfen Sie den Fluß überqueren. Dabei hilft der Fährmann, der offensichtlich von den Orks verklavt wurde. Auf der anderen Seite werden Sie von weiteren Orks in Empfang genommen, die ansonsten den Trupp aber weiter ziehen lassen.

Die zweite Möglichkeit ist die, daß die Helden die beiden Orks überwältigen und sich von dem (dankbaren, weil befreiten) Fährmann auf die andere Seite bringen lassen. Dank der einsetzenden Dunkelheit und der Tatsache, daß der Fährmann euch ein Stück weiter den Fluß abwärts absetzt, stoßen die Helden auch nicht auf die Orks am anderen Ufer.

Die Helden sollten für die unblutige Variante genau so viel AP bekommen, wie für einen gewonnenen Kampf gegen zwei Orks. Allerdings machen sie dabei nicht die Beute zweier Speere, einiger Heller und zwei Silberstücke sowie Ork-Proviant (selbst Schuld wer das faulige Fleisch fressen will...)

Allgemeine Informationen :

Auf der anderen Seite des Svellt schlägt Ihr euch sofort nördlich in die Büsche um nicht entdeckt zu werden. Aber ihr geht nicht weit, denn es ist dunkel und die Tiere sehr müde, die die für sie beängstigenden Fahrt auf dem Wasser sehr angestrengt hat.

Spezielle Informationen :

Es gelten die gleichen Bedingungen wie die Nacht zuvor, allerdings sollten die Kreaturen variiert werden.

Der dritte Tag

Allgemeine Informationen :

„Wir müssen jetzt nach Norden. Dann werden wir gegen Mittag aus dem Wald heraus kommen und müssen dann über eine Wiese bis wir Abends Schutz auf den Hügeln haben. Dann kommen wir hoffentlich am nächsten Tag rechtzeitig um die Mittagszeit in mein Dorf. Wenn die Praiosscheibe am höchsten steht, muß der Tribut übergeben werden.“ Warmar schaut sorgenvoll in die Richtung, in die ihr gehen werdet.

Spezielle Informationen :

Da Regen einsetzt und der Boden aufweicht, haben die Helden es schwerer, die Esel voran zu treiben. So erreichen Sie erst am frühen Nachmittag den nördlichen Rand des Waldes.

Allgemeine Informationen :

Am Waldrand, keine fünfzig Schritt mehr vor euch, sehr ihr einen Hochsitz, eine in einem vor dem Wald stehenden Baum eingearbeitete Plattform. Gut, daß diese keine Umzäunung hat, sonst hättet Ihr wahrscheinlich nicht gesehen, daß darauf ein Ork sitzt.

Spezielle Informationen :

Der Ork schaut heraus auf die Ebene, so daß er die Helden nicht sieht, wird dies aber auf jeden Fall tun, sobald sie sich aus dem Wald heraus bewegen. Bei genauerer Beobachtung merken die Helden, daß dieser ein Horn hat, mit dem er wahrscheinlich Signal geben kann und soll.

Meisterinformationen :

Ein Bogenschütze oder ein Zauberer ist vielleicht die einzige Chance, den Ork unschädlich zu machen, ohne daß er Gelegenheit zum Alarm haben wird. Aber vielleicht erlauben Sie auch eine Schleich- und Kletterprobe (GE +2) um die Ork auf seiner Plattform zu überraschen. Es mag auch eine List helfen, den Ork da herunter zu locken. So kann man einen Esel frei lassen, in der Hoffnung, der Ork versucht ihn (mit seinen Säcken) einzufangen. Sollten die Helden jedoch entdeckt werden und der Ork schlägt Alarm, dann lesen sie ach jetzt den Abschnitt „Von Orks entdeckt“.

Spezielle Informationen :

Der Rest des Tages wird keine nennenswerten Ereignisse mehr haben, allerdings schaffen die Helden es nicht, auch nicht wenn sie noch etwas in die Dunkelheit marschieren, die Hügel zu erreichen. Unter einem einsamen aber großen Baum wird also Camping gemacht.

Meisterinformationen :

Auf der freien Wiese mag die Jagd nach Hasen gelingen, für die Sammelfreudigen Helden gibt es hier aber weder Kräuter noch Beeren noch Pilze.

Der vierte Tag

Allgemeine Informationen :

Ihr macht euch auf den Weg sobald ihr wach seid, denn es gilt keine Zeit zu verlieren. Gegen Mittag ist es soweit : Dann müssen die Säcke im Dorf den Orks übergeben werden, oder es passiert ein Unglück.

Spezielle Informationen :

Das Unglück passiert schon vorher. Der Regen hat den Boden so aufgeweicht, daß die Helden nach einer Stunde Marsch im Boden versinken. Ganz besonders schlimm erwischt es einen der Esel der wie im Moor zu versinken droht.

Meisterinformationen :

Ganz so schnell wie im Moor geht es natürlich nicht, deshalb haben die Helden auch mehr Zeit, den Esel wieder raus zu holen. Aber es muß schon mit Seil und vereinten Kräften gearbeitet werden, sonst schreit das Tier nur und bewegt sich keinen Schritt.

Spezielle Informationen :

Es hat eigentlich schon keinen Sinn mehr. Obwohl sich die Helden so sehr beeilen wie es nur geht : Das Steckenbleiben des Esels hat alle Hoffnungen auf Erreichen des Dorfes zur Mittagszeit zunichte gemacht.

Das Dorf „Svelblick“

Zu spät !

Allgemeine Informationen :

Ihr hattet es nicht anders erwartet, aber doch gehofft, daß noch ein Wunder geschieht. Trotzdem ist es jetzt früher Nachmittag als ihr das Dorf Svelblick erreicht. Warmar ist froh, als er keinen Ork und auch keine brennenden Häuser sieht, aber die finsternen Blicke, die dem Warmars ausweichen, sprechen eine klare Sprache. Warmer fragt, was geschehen sei, aber bekommt keine Antwort. „Stense ! Sag‘ Du mir doch, was geschehen ist !“ Ein vorwurfsvoller, aber auch beschämter Blick kommt von der angesprochenen Frau. „Sie waren hier, vor einer Stunde. Ungefähr zwei Dutzend.“ „Und ? Nun sprich doch endlich !“ Die Frau senkt den Kopf. Sie wollten uns nicht plündern, wenn sie Ersatz bekämen. Es war nicht genug was wir hatten, also nahmen sie Skaven.“ „Und wen ...“ Warmar konnte den Satz nicht zu Ende sprechen. „Deine Frau. Und Deine Tochter.“ „NEIN !!!“ Warmar schrie. Er hatte es geahnt, doch die Macht dieser Worte war zu viel für ihn. Blind vor Verzweiflung packt er die Esel und schleift sie zum Ortsausgang. „Nach Norden“ lautet der letzte hilfreiche Satz der Frau.

Spezielle Informationen :

Ich hoffe die Helden folgen Warmar, denn was will er alleine schon gegen mehr als zwanzig Orks machen. Ansonsten ist das Abenteuer hier etwas abrupt zu ende.

Meisterinformationen :

„Muß Waren eintauschen ! Tribut zahlen ! Traviane retten ! Travinessa freikaufen !“ Diese edlen Absichten sagen vermutlich mehr über den Gemütszustand Warmars aus als 100 Worte. So ganz dumm ist dieser Plan nicht, denn auch mit Hilfe der Helden hätte Warmar kaum die Möglichkeit die Orks anders als mit Verhandlungen dazu zu bewegen, seine Frau und Tochter wieder heraus zu geben. Und die Tribute einzutauschen ist wohl das beste Angebot was er machen kann.

Die Orks

Allgemeine Informationen :

Nach etwa Zwei Stunden Fußmarsches habt Ihr die Orks erreicht. Vor euch sind ungefähr fünfundzwanzig Orks, die Schwarzpelze marschieren in Reih und Glied, aber gemütlich. Warmar will schreiend zu Ihnen rennen.

Spezielle Informationen :

... aber die Helden halten Ihn zurück, denn sonst werden die Orks schnell Gebrauch von Ihren Waffen machen oder einfach einen Sklaven mehr haben. Die Helden werden also mit den Waren zu den Orks gehen und ruhig und deutlich nach einer Unterredung mit dem Anführer verlangen. Die sollen sie auch bekommen.

Allgemeine Informationen :

„Wer ist so dreist, Forderungen zu stellen, an mich, an Rugraik, den Häuptling.“ Ihr habt schon Menschen mit

schlechterem Garethi gehört. Dann sagt Ihr was ihr wollt.

Spezielle Informationen :

Rugraik, der auch äußerlich einen stattlichen Häuptling abgibt, überlegt laut, warum er sich denn nicht einfach Tribut und noch mehr Sklaven nehmen sollte. Aber dann besinnt er sich eines besseren. Er will die Helden zum Zweikampf heraus fordern. Nicht mit ihm soll gekämpft werden sondern seine Leibwache (ein mächtig großer und starker, aber dumm wirkender Ork) und der tapferste der Helden, wenn der Held gewinnt, dann werden die Säcke gegen die Sklavinnen getauscht.

Meisterinformationen :

Ansonsten ist das nächste Abenteuer der Helden die Befreiung aus orkischer Sklaverei. Der Gedanke Rugraiks ist der, daß wenn die Helden tatsächlich gewinnen, er davon ausgehen kann, daß das Dorf wehrhafter ist als er bisher glaubte, und sich daher mit fairem Tribut zufrieden geben wird. Sind die Dörfler allerdings so schwach wie er glaubt, warum sollte er dann seine Position nicht ausnutzen ? Der Zweikampf wird es zeigen.

Der Kampf

Allgemeine Informationen :

Dämlich grinsen kann er ... die Keule die er schwingt, scheint er sich von einem Oger geborgt zu haben, aber er scheint ähnliche Kräfte zu haben wie ein solcher. Du wirst es nicht leicht haben.

Spezielle Informationen :

Einer der Helden kämpft Mann gegen Mann gegen diesen Ork. Es ist so ziemlich alles erlaubt (außer Magie), so daß es eine blutige Auseinandersetzung geben wird.

Meisterinformationen :

Über das Ende des Abenteuers im Falle einer Niederlage habe ich schon gesprochen, daher gehe ich an dieser Stelle davon aus, daß der Held gewinnt. Wenn sich der Ork als sehr stark erweist, den Helden aber trotzdem den Sieg gönnen, dann machen Sie ihren Helden fertig bis er gerade noch steht um dann den Ork einen groben Fehler begehen zu lassen, den der Held mit einer gnadenlos guten Attacke ausnutzen kann (W20+... TP), die den Ork letztlich tötet.

Das Ende

Allgemeine Informationen :

Ihr könnt es nicht glauben, der Ork ist besiegt und Rugraik hält sein Wort. Er nimmt die Säcke und läßt die gefesselten Sklavinnen auf die Esel setzen, dann setzt sich der Trupp in Bewegung. Bei Traviane und Ihrer Tochter können sich die Tränen nicht zurückhalten, so glücklich sind sie über Ihre unverhoffte Rettung in letzter Minute. Auch Warmer ist sehr glücklich, auch wenn es noch viele Probleme in Svelblick geben wird.

Spezielle Informationen :

Bei der Familie Warmar's sind die Helden natürlich jetzt jederzeit willkommen, aber, von Unterkunft und Verpflegung für einige Tage abgesehen, gibt es wohl nichts mehr, was sie den Helden noch geben könnten.

Meisterinformationen :

Die Helden erhalten für dieses Abenteuer 50 Punkte, zuzüglich der Ideen, bei der Umgehung und Lösung der

Probleme (je 20 AP) und der Kämpfe. So kann, muß aber nicht der erste Stufenanstieg erreicht sein. Es wird für die Spieler Erfahrung und Freude genug sein, letztendlich doch noch den Auftrag erfüllt und Menschen gerettet zu haben. Mehr war für die Erstsemester kaum zu erwarten. Es bleibt zu hoffen, daß es klappt, daß die Erwartungen der Spieler nun drastisch herunter geschraubt sind und die Freude um so größer ist, wenn die Orkbande einmal Svelblick ganz in Ruhe läßt.

Von Orks entdeckt

Meisterinformationen :

Lesen Sie diesen Abschnitt nur, wenn Sie im Abenteuer dazu aufgefordert werden oder es sonstwie geschehen ist, daß die Helden einem Konflikt mit Orks nicht mehr aus dem Weg gehen können. Dies kann mehrmals in dem Abenteuer geschehen.

Allgemeine Informationen :

Verdammt ! Es ist passiert ! Ihr seid entdeckt und jetzt kommen sie auf euch zu ! Sie brüllen und haben Ihre Waffen hoch erhoben. Da es jetzt zu spät ist, sich zu verstecken, werdet Ihr wohl kämpfen müssen.

Meisterinformationen :

Es stimmt nicht ganz, je nach Situation haben die Orks nur ein paar Helden entdeckt und nicht alle, auch Warmar ist nicht unbedingt in der Schußlinie. Es ist daher möglich, daß man sich bei gelungener Probe (Verstecken bzw. GE und IN) noch rechtzeitig in Sicherheit bringen kann. Andererseits ist das nicht sehr Heldenhaft, auch gerade den Kameraden gegenüber, andererseits haben die Esel nichts davon und wären leichte Beute. Natürlich machen sich die Orks über diese her oder versuchen einzelne Säcke zu stehlen.

Spezielle Informationen :

Die Orks kommen (je nach Bedarf) einzeln oder in kleinen Grüppchen und greifen alle Ihnen sichtbaren Ziele gleichzeitig an. Wenn sich ein paar Helden versteckt haben,

dann können diese natürlich die Chance nutzen und durch Bündelung von Kräften Einzelsiege davon tragen.

Meisterinformationen :

Da gerade dieser Heldengruppe nicht viel Vertrauen in die Kampfkraft entgegengebracht werden sollte, kann es gut sein, daß sie den Kampf verlieren, in diesem Fall wird auch Warmar und die Esel dran glauben, was das Abenteuer beendet. Überlebende Helden bekommen maximal 50 AP für Ihre Bemühungen. Sie werden vielleicht nicht glücklich sein, aber auf jeden Fall um eine Lektion reicher : Siege werden nicht durch den Meister verschenkt, sondern durch den Spieler verdient.

Sollten die Helden aber (das bleibt zu hoffen) siegreich sein, so gönnen Sie Ihnen Beute (in bescheidenem Maße), denn die besiegten Orks waren nun schon mehr als nur irgendwelche Viehhirten. Sie hatten gute Waffen (Arbach) vielleicht eine Lederrüstung und ein paar Kreuzer. Vielleicht will ja auch jemand den Orkproviand haben (wenn er eine Probe auf Gefahreninstinkt verweigert ;-)

Schließlich setzen Sie das Abenteuer an der Stelle fort an der sie es eben unterbrochen haben.

Hier die Werte für im Spiel auftretende Gegner :

Ork

MU : 9 AT : 11 PA : 7
LE : 24 MK : 10 1W6+3
AU : 50 MR : -6 RS : 2

Rüstung und Bewaffnung mag variieren

Ork-Leibwache

MU : 14 AT : 10 PA : 4
LE : 38 MK : 16 1W6+4 *
AU : 50 MR : -12 RS : 1

* *Zuschlag auf Grund großer KK*

Großer Schröter

MU : 9 AT : 7 PA : 2
LE : 12 MK : 5 1W6+1 **
AU : 30 MR : -2 RS : 3 **

** *Geweihe und Panzerung können variieren*

Waldlöwe

MU : 18 AT : 12 PA : 10
LE : 30 MK : 20 1W6+3
AU : 70 MR : 0 RS : 1

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Umweg

© 1999 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)