

Die kleinen Sklaven

Ein kurzes Abenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1996/98

Überarbeitete Version 2.0

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Die kleinen Sklaven wurden von den ersten Spielerhelden schon vor zweieinhalb Jahren befreit, doch hatte der Meister dabei das Problem aus einem schlecht strukturierten und fließenden Text die Informationen heraus zu filtern. Zukünftigen Befreiungsaktionen soll dieses Hindernis genommen werden. Daher habe ich nun auch dieses Abenteuer als letztes meiner ersten Geschichten überarbeitet und Skizzen der Örtlichkeiten

hinzugefügt in der die Helden sich in diesem Abenteuer bewegen. Diese sind zunächst auf einer Wanderschaft südlich von Lowangen (obwohl dies ohne weiteres verändert werden kann) und stoßen dabei auf einen kleinen, an einem Berghang gelegenen Bauernhof. Die Helden werden dort wenig Leben vorfinden, eher sind die Spuren eines Kampfes sichtbar, so daß sich ein wenig tatendurstige Spieler auf dem Hof umsehen werden.

Der Hof

Allgemeine Informationen :

Es ist später Nachmittag und die leichten Anstiege in der Landschaft lassen euch spüren , daß ihr euch dem Gebirge immer mehr nähert. Das Gebiet des Svelltschen Städtebundes zu verlassen scheint euch willkommen zu sein, habt ihr doch keine Lust mehr, ständig durch den größten Matsch zu waten, weil die Wege hier so schlecht sind. Auch wenn die Orkkriege vorbei sind ist die Gefahr in diesen Gegenden von marodierenden *Zolochai* überfallen zu werden noch recht groß. Nachdem ihr den letzten Ort, Yrramis, verlassen habt könnt ihr kaum erwarten vor dem Mittelreich noch einmal in einem guten Bett zu schlafen. Vor euch liegt das Gebirge, und ihr könnt euch nur entscheiden ob ihr nach rechts auf den Thasch zu wandern wollt um vielleicht die Messergrassteppe zu durchqueren und schließlich Andergast zu erreichen oder lieber am Rand der Finsterkuppen entlang zu klettern um nach Greifenfurt zu kommen.

Meisterinformationen :

Der Meister sollte bemüht sein, größere Diskussionen zu vermeiden, wohin es denn nun geht, denn das Ziel der Reise ist nicht von belang. Wenn wie anfangs erwähnt, das Abenteuer ganz woanders spielen sollen, so kann die Begegnung mit dem Hof auch „einfach so“ erfolgen.

Spezielle Informationen :

Nach einer kleinen Biegung hinter einem großen Felsen versteckt entdeckt ihr einen kleinen Hof. Er besteht aus zwei Häusern und einer kleinen Hütte, die zwar eine "normale" Größe aufweisen, doch sind die Türen dermaßen klein gehalten, daß die

Bewohner eindeutig aus dem kleinen Volk kommen müssen. Auf dem Hof rührt sich rein gar nichts.

Meisterinformationen :

Natürlich wäre die Möglichkeit auf das Bett schon Grund genug gewesen sich den Hof genauer anzusehen, doch wenn die Helden vor haben das Örtchen zu ignorieren lassen sie es regnen, oder noch interessanter – Rauch hinter einem Haus aufsteigen. (Nicht etwa aus einem Kamin.) Sollten die Helden trotz alledem ins Gebirge rennen, dann könnte man sie mit mehreren Räubern oder Orks umstimmen, es doch noch eine Nacht auf dem Hof auszuhalten.

Allgemeine Informationen :

Es kam euch eben schon ruhig vor, jetzt wirkt der ganze Hof besonders ruhig. Zu ruhig. Ihr geht vorsichtig zur Vordertür des Haupthauses. Gerade als ihr euch bücken und klopfen wolltet bemerkt ihr, daß die Tür offen ist. Also tretet ihr, nicht ohne euch bemerkbar zu machen ein.

Spezielle Informationen :

Im inneren des Haupthauses ist es ebenso ruhig wie auf dem Hof. Keine Menschen (Zwergen-) Seele ist da um zwischen den stabilen Holz und Steinwänden ein wenig Lärm zu machen. Glücklicherweise könnt ihr euch ganz gut in dem Haus bewegen, da es eine für Menschen und Elfen begehbbare Deckenhöhe hat. Zwerge bauen ihre Häuser oft ähnlich hoch wie die Menschen, da sie so den übrigen Platz unter der Decke nutzen um Schinken und andere zu trocknende und zu lagernde Lebensmittel aufhängen. Manche dieser Gerätschaften baumeln euch nervend im Gesicht, viele liegen jedoch nun auf dem Boden und sind am Strick durchgeschnitten.

Meisterinformationen :

Die Anzahl der vorhandenen eßbaren Dinge sind deutlich kleiner als die durchgehauenen Stricke. Die Tatsache, daß die Stricke eilig durchgehauen sind und das viele Sachen fehlen lassen auf einen erfolgreichen Raubzug schließen.

Spezielle Informationen :

Eine weitere Untersuchung ergibt, daß in den anderen Räumen ebenfalls alles sehr schnell verlassen und durchsucht wurde. Die Betten, die scheinbar grundsätzlich in Benutzung sind (fünf an der Zahl) lassen auf die Zahl der Bewohner schließen. Im Ofen in der Küche ist keine Glut mehr, es liegen aber noch halb zubereitete Speisen herum. Die Größe der Betten und die Kleidung die

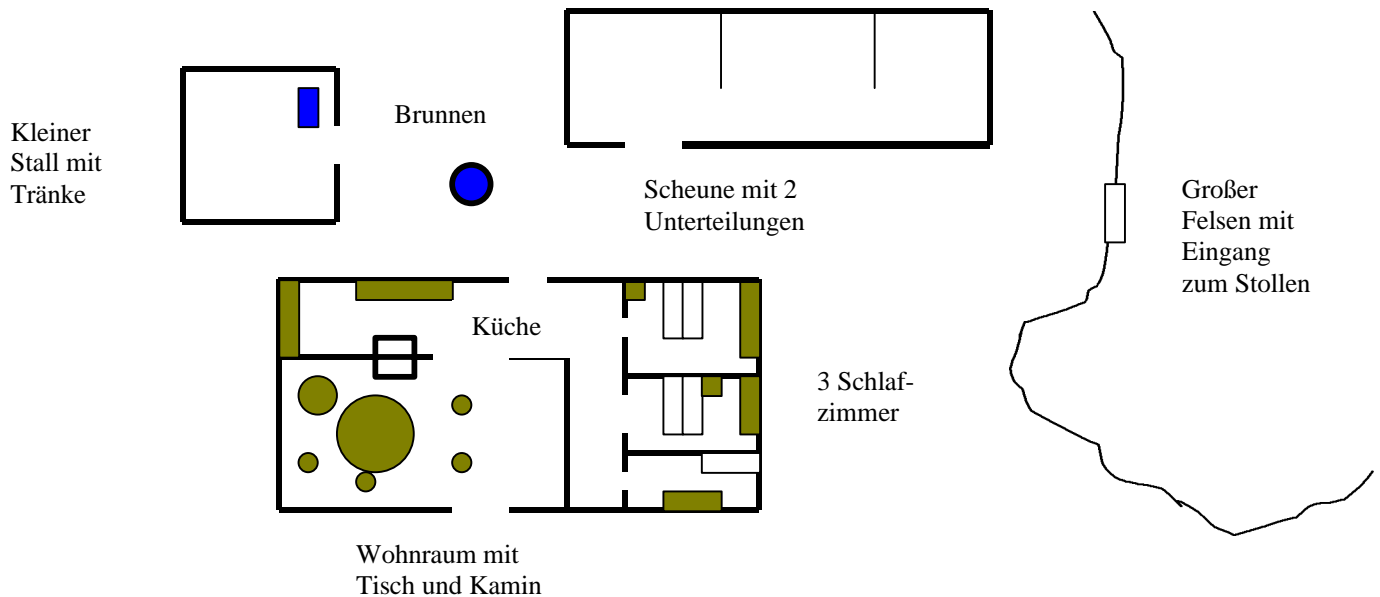
ihr findet geben den letzten Beweis : Hier sind Zwerge am Werk.

Meisterinformationen :

Wie ich meine Helden kenne, werden auch hier die Spieler vor allem eine Frage stellen : Was ist hier zu holen ? Der voraus gegangene Raubzug läßt aber keine Wertgegenstände mehr vorhanden sein, es sei denn man versteht ein paar Küchenmesser und Besteck, Zwergenkleidung (keine Rüstung) und ein paar Nahrungsmittel unter Wertgegenstände.

Spezielle Informationen :

Die weitere Beschreibung des Hofes kann der Zeichnung entnommen werden, die das eingeschössige Haupthaus und die ebenfalls ebenerdigen anderen Bauten zeigt.



Spezielle Informationen :

In der Scheune finden sich nur kleinere Getreidevorräte und eine ganze Menge Schafswolle. Im hinteren Teil gibt es einen Haufen Eisenerz. Eine Schmelze oder Schmiede ist nicht zu entdecken. Schafe sind jedoch nicht zu finden, obwohl die Gefüllte Tränke im kleinen Stall darauf hin deutet, daß in der Regel Tiere auf dem Hof anzutreffen sind. Den grausigsten Fund stellt eine Leiche dar, die vor einem Eingang in den Felsen liegt.

Der Stollen

Allgemeine Informationen :

Ihr betrachtet die Leiche des toten Zwerges. Auch hier haben die Räuber kaum etwas von Wert da gelassen. Er hat keine Waffe mehr und auch sonst gibt es an der Leiche keine Wertgegenstände mehr.

Getötet wurde er durch mehrere Hiebe mit scharfen Klingen, wie sein zerschundener Körper und auch die großen roten Furchen in seinem Gesicht erkennen lassen.

Meisterinformationen :

Besonders waffenkundige Helden können entdecken, daß diese Wunden wahrscheinlich nicht von Schwertern, sondern von Säbeln oder Kunchomern verursacht worden sind. Ein Anatom oder erfahrener Medicus weiß zu berichten, daß der Tod des Zwerges vor mehr als 2 Tagen eintrat, was demnach dem Zeitpunkt des Überfalls entspricht. Alles in allem macht es den Eindruck als wäre dieser Zwerg, der um die 50 Jahre (für einen Zwerg noch jung) alt war, bei der Verteidigung seines Hofes, insbesondere aber des Stollens getötet worden. Der Stollen sollte nun die Aufmerksamkeit der Helden erregt haben. Wenn

die Helden ihn betreten, dann wird eine Raumangstprobe fällig für alle Helden außer für Zwerge. Bei Elfen sollte es sogar eine Raumangstprob+2 sein.

Allgemeine Informationen :

Der Stollen, der durch eine unverschlossene, leichte Holztür gegenüber dem Hof getrennt ist, gleicht im ersten Blick einem Brunnen, nur daß er eben nicht senkrecht in die Erde verläuft, sondern waagrecht in den Felsen. Er ist rund gearbeitet und scheinbar mit dem Zwergen eigenen Fleiß und Beständigkeit geschaffen worden. Gerade geht es in die Dunkelheit. Nach ca. 10 Schritt ist von dem wenigen Licht das durch den Eingang kommt nichts mehr übrig. Der Gang scheint sich noch weit in hinzuziehen.

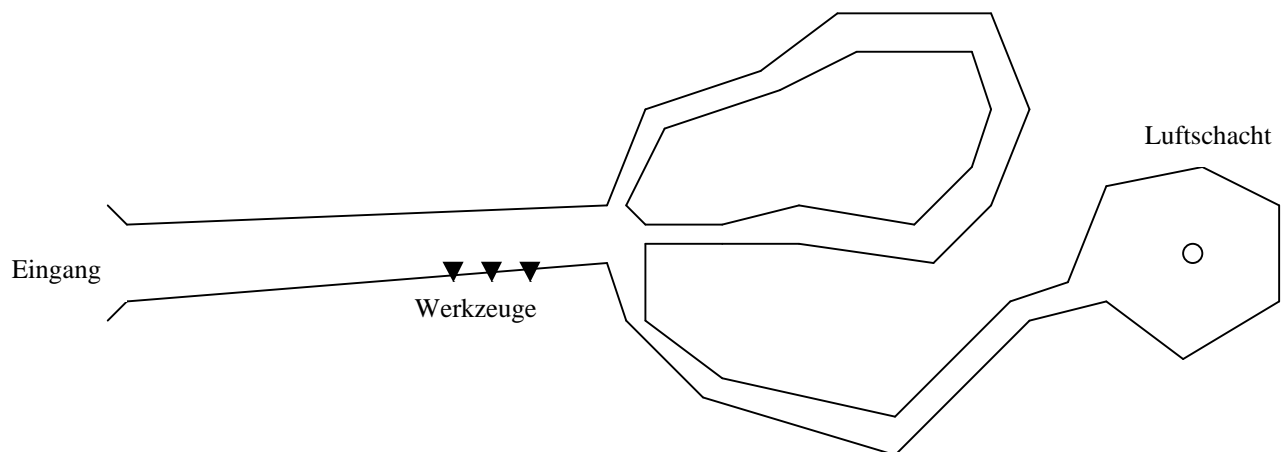
Spezielle Informationen:

Ohne Beleuchtung ist hier nichts zu sehen. Nach einer Zeit sind in dem Gang Werkzeuge zu sehen und ein paar Erze liegen abholbereit herum. Auch hier bekommt man den Eindruck, daß die letzten Arbeiten in diesem Stollen noch nicht so lange her sind. Am Ende des Ganges, das so lange nun auch

nicht auf sich warten läßt. Sind absolut schmale Gänge, die nur für Zwerge oder Kinder gerade noch zu begehen wären an beiden Seiten und längs des Ganges weiter verlaufen. Sonst ist hier nichts zu sehen, nur daß die Vermutung (für einen Zwerg elementar) nahe liegt, daß diese Stollen den Erzadern folgen.

Meisterinformationen :

Auch größere Helden können, wenn auch nur kriechend und unter Einbußen einiger weniger LE nach einer gelungenen Probe auf Raumangst+4 (Elfen+6, Zwerge eine normale Probe) durch den Schacht kriechen. (Jeder Punkt bei Mut>12 soll die probe um 1 erleichtern, so daß Helden mit Mut 16 keinen Zuschlag mehr brauchen.) Der linke ist mit dem mittleren Gang im Kreise verbunden. Der Rechte führt nach einer gewissen Zeit in einen kleinen Raum von 3 mal 3 Schritt und nicht einmal 2 Schritt in der Höhe. Hier geht aber (zur Freude der Helden) ein steiler Schacht ca. 2 Schritt durch massives Gestein (die Röhre hat einen Durchmesser von einem halben Schritt).



Allgemeine Informationen :

Irgendwann hat auch die anstrengendste Kriech- und Kletterpartie ein Ende. Ein mit schwachem Licht, daß aber von der Praiosscheibe her zu rühren scheint, erleuchteter Raum liegt vor euch. In diesem Raum befinden sich zwei ältere Zwerge, Männlein und Weibchen, vor Angst zusammengekauert. Der Mann, der einmal eine für Zwerge stattliche Figur gehabt haben muß liegt in der Ecke, die Zwergin ist über ihn gebeugt und kümmert sich um ihn.

Spezielle Informationen :

In dem nun wohl logisch erscheinenden Gespräch sollte zunächst den Zwergen die Angst genommen werden. Dann erzählen Sie eigentlich alles was es zu wissen geben muß. Eine Horde dunkelhaariger und bärtiger Riesen (wobei das Wort „Riesen“ bei Zwergen nicht so ernst zu nehmen ist) hätten den

Hof überfallen und die Frau Bertalinde und Tochter Palibu des Hofbesitzers Idramosch verschleppt. Die beiden anwesenden Zwerge, Palibu und Norgomosch sind die Eltern von Bertalinde. Idramosch ist von den Novadi getötet worden, als er versucht hat seine Frau und Tochter zu retten, schließlich war sein Tod wohl nur für die Eltern sinnvoll, da diese sich so im Erzstollen der Familie verstecken konnten. Sie haben aber gehört, daß die Novadi wiederkommen wollten. (Es soll ja keine Zeugen geben.) Sie seien nur wieder weg geritten um Fackeln zu hohlen, die Beute in Sicherheit zu bringen und vielleicht noch mehr zu stehlen.

Allgemeine Informationen :

Als ob es keinen ungünstigeren Zeitpunkt geben könnte : Hufgetrappel kündigt Reiter an. Die Gesetze der hesindegefälligen Logik verlangen es

daran zu glauben, daß die Novadi zurück kehren – und genau das tun sie. Die ihr noch vor der Höhle steht sehen, wie die Novadi auf euch aufmerksam werden und direkt im Sturm auf euch zu galoppieren. Sie haben ihre Speere wie ein Weidener Ritter seine Lanze unter den Arm geklemmt und peilen eure Körper an.

Spezielle Informationen :

Sollten keine Helden mehr vor der Höhle stehen, so kann die Begegnung auch in der Höhle stattfinden, in dem Fall sollten sich die Novadi zu Fuß und mit Gebrüll und Kunchomern angreifen. Zu einer solchen Begegnung wird es auch kommen, wenn sich die Helden in den Stollen flüchten in Anbetracht der Pferde eine gute Idee. In jedem Fall sollten die Helden ein paar Novadis schon überwinden, jedoch keine Möglichkeit haben, die Höhle zu verlassen, bevor die restlichen Novadi von außen, die Höhle mit einem großen runden Felsbrocken verschließen. Durch die Vertiefung am Eingang der Höhle kann der Stein auch mit großer Körperkraft nicht weg gerollt werden.

Meisterinformationen :

Je nach Schwierigkeit des Abenteuers und Qualifizierung der Helden soll es möglich sein aus einem besiegt Novadi heraus zu bekommen, daß sie auf der Suche nach kleinen Sklavinnen sind, da ihr Herr, ein wenig wichtiger Scheich aus der Wüste seinen Harem mit Frauen aufzufüllen gedenkt, die kleiner sind als er, was, so erfahren die Helden dann bei ihm eine Schwierigkeit sein soll. Darum werden Zwerginnen aufgespürt und gefangengenommen. Der Scheich habe seinen obersten Leibwächter Baran mit einer Horde Kämpfer zu Pferd nach Norden geschickt. Evtl. können auch die Zwerge eine solche Vermutung anstellen. Wenn man sich im Gebirge nach Süden wendet gelangt man zu einer Höhle, die das Quartier der Novadi darstellt. Dort befinden sich die Zwerge.

Spezielle Informationen :

Zunächst bleibt jedoch das Problem, aus der Höhle heraus zu kommen. Alle Versuche, den Stein zu beseitigen schlagen fehl, da kein Held stark genug ist. Da auch Zauber wie MUSKELSTÄRKE nur eine begrenzte Wirkung haben müssen auch diese keinen Erfolg garantieren. Die Helden haben nur die Möglichkeit aus dem Schacht heraus zu klettern. Dies ist möglich, wenn man „nur“ die beiden Zwerge zu Hilfe nimmt – denn oben ist der Schacht so eng daß man sich ohne zuviel Talent empor robben kann. Da die Novadi den Ausgang des Schachtes nicht kennen, kann der Held nach dem die Novadi weg sind, auf die andere Seite der Höhle und dort den Stein entfernen. Da man von außen nun die Möglichkeit hat mit einem Hebel (Baumstamm) den Stein etwas anzuheben, reicht

nun die bloße Kraft zweier Helden von Innen, den Stein aus dem Eingang hinaus zu befördern.

Allgemeine Informationen :

Ihr dachtet schon der Stamm würde bald brechen ... aber dann bewegte sich der Felsen doch ein wenig nach oben – weit genug um die Kraft diesmal gewinnbringend einsetzen zu können. Der Stein bewegt sich etwas mehr und noch mehr ... und Geschafft !!! Der Eingang ist frei. Nachdem die Nachricht innerhalb der Höhle verbreitet wurde kommen auch die Zwerge hinaus, der Mann gestützt auf seine Frau. Da er sich immer noch nicht besser fühlt, ist sie es, die euch großen Dank verspricht. Mit dem Hinweis auf das geraubte Eigentum kann sie den Helden keine Belohnung geben, aber sie wird einen Teil des wiedergewonnen Besitzes an die Helden abtreten, wenn es ihnen gelingt diesen – und vor allem Bertalinde und die kleine Palibu wiederzubringen.

Die Suche im Gebirge

Meisterinformationen :

Die Helden haben zur Orientierung im Gebirge kaum mehr Hilfe als die Informationen des Novadi, wenn überhaupt. Sollte dies nicht der Fall sein, so könnten auch die Zwerge einen Hinweis auf eine Höhle geben, die sich gut als Unterschlupf für eine Gruppe Wanderer eignet. Auch wenn die Helden von der Höhle durch einen Novadi erfahren haben, dann können sie den Weg dorthin bei den Zwergen lernen. Es handelt sich dabei um einen recht einfachen Weg, und zwar den direkten Weg am Rande des Finsterkoppen in Richtung Mittelreich. Dort, am Abhang eines steilen Berges, gibt es eine kleine Abzweigung auf eine Hochebene, wo vor einigen Jahren eine kleine Bauernkate stand, die aber verlassen ist, seit die durch einen Blitzeinschlag und den darauf folgenden Brand zerstört wurde. In der Nähe dieser Ruine ist aber ein schönes windgeschütztes Stück Weideland an dessen nördlicher Begrenzung die Höhle in den Felsen hineinführt. Diese soll nicht groß sein, über ein größeres Loch aber so etwas wie eine „zweite Etage“ besitzen.

Allgemeine Informationen :

Soweit Ihr den Weg wißt wandert ihr fleißig hinein in die Berge, in der Hoffnung das Lager der Novadi zu finden und auszurauchern, bevor sie mit Ihren kleinen Sklaven im wahrsten Sinne des Wortes "über alle Berge sind". Wären Sie erst einmal im Mittelreich, so hätten sie die Möglichkeit viele verschiedenen Wege zu nehmen, wenn auch manche unterschiedlich lang und beschwerlich wären, aber Ihr hättet kaum eine Möglichkeit sie vor der Wüste Khom zu erreichen – und spätestens dann wären sie entwischt.

Spezielle Informationen :

Wenn Die Helden in die Nähe der Abzweigung kommen, dann sollten Sie aus einem Gebüsch heraus von ein paar wenigen Nesselvipern überrascht werden.

Meisterinformationen :

Die Nesselvipere ist insofern gefährlich, da sie bei einer gelungenen Attacke mit 33% Wahrscheinlichkeit ein Gift in die Blutbahn des Opfers injiziert. (5,6 auf W6). Dieses Gift mag je nach Wunsch des Meisters eine unterschiedliche Wirkung haben. In einem Fall kann sie einfach pro Spielrunde einen Schadenspunkt zufügen, oder aber unabhängig von den Lebenspunkten in einem bestimmten Zeitrahmen tödlich sein. Wenn kein KLARUM PURUM oder sonstige Heilmöglichkeiten vorhanden sind, dann hilft nur ein Gegengift, daß aber niemand hat. Ein solches Gegengift besitzen aber die Novadi. Im Abenteuer weiter machen heißt hier überleben.

Spezielle Informationen :

Wenn vom vorausgehenden Helden nicht bemerkt dann fallen die meisten der Gruppe in eine Fallgrube, die sich genau zwischen Felsen befindet und die Hochebene mit dem Novadiversteck vom Weg abtrennt. Beim Sturz in die Grube fügt diese 1W6 Schadenspunkte zu. Zusätzlich kommt es zum Kampf gegen die Novadi, die sich über ihre funktionierende Alarmanlage freuen. Die Novadi sind mit Säbeln, Kunchomern und Waqqif bewaffnet, zwei unter Ihnen besitzen einen Kurzbogen, mit dem sie bevorzugt auf in der Patsche (Grube) sitzenden Helden schießen.

Meisterinformationen :

Die Menge der Novadi sollte der Meister der Anzahl und Erfahrung der Spieler anpassen. Wenn die Helden sich mangels Fernwaffen nicht so recht gegen die andere Seite der Grube zu wehren wissen oder aber keine Kletter- oder Spring-Probe gelingt, dann ist ein Rückzug angebracht. In diesem Fall, wie auch in dem Fall, daß die Falle entdeckt wird – kann ein anderer Eingang auf das Hochplateau genutzt werden. Er befindet sich auf der anderen Seite, wenn man sich durch hundert Meter Dickicht kämpft. Der andere Durchgang, ebenfalls stark bewachsen, wird aber aus eben diesem Grunde bei weitem nicht so schwer bewacht. Einen Kampf gibt es natürlich trotzdem, aber nicht unter so schweren Bedingungen.

Allgemeine Informationen :

Ihr seid Siegreich und schaut euch um. Es gibt zwischen den teilweise hoch aufragenden Felswänden nur ein großes Stück saftige Wiese (auf dem Ihr gerade steht). In einer Ecke sind die Überreste einer kleinen Bauernkate zu sehen, die jedoch schon fast vollständig mit Brombeerranken

überwuchert sind. Mitten auf der Wiese steht ein großes weißes Zelt, wie man es eigentlich in einer Oase in der Wüste Khom vermuten möchte, nicht allerdings im Gebirge. Da ihr wißt, von wem dieses Zelt kommt, wundert es euch allerdings nicht. In einer der Felswände ist ein schmaler Eingang zu erkennen, hinter dem sich eine Höhle zu befinden scheint.

Spezielle Informationen :

Da die Gegner alle besiegt sind, gibt es keine Gegenwehr, wenn die Helden das Zelt durchsuchen wollen. In einem Vorraum gibt es kaum etwas zu sehen, nur ein paar nach Kamelmist stinkende Decken. In einem abgetrennten Teil des Zeltes kann man allerdings ein kleines Rosenholzkästchen finden, daß an sich schon ein kleiner Schatz ist, denn es ist mit einem Rubin und zwei Smaragden geschmückt und hat goldenen Scharniere und Verschlüsse. Im inneren des Kästchen befindet sich ein einfacher schwerer Schlüssel. Auch ist dort ein Ring zu finden, der Schlicht und golden ist. Die Pferde der Novadi können mit einem Großteil der Habe der Zwerge beladen werden.

Meisterinformationen :

Ein Magier kann entdecken (ANALÜS) daß der Ring eine permanenten Punkt auf den Rüstschutz addiert, wenn er nur am Finger getragen wird.

Allgemeine Informationen :

Nach dem ihr euch durch den Eingang zur Höhle gezwängt habt seht ihr fast enttäuscht, daß sie schon sehr bald endet. Nachdem Ihr euch Licht besorgt habt könnt ihr bemerken, daß eine schwächlich wirkende Leiter steil nach unten führt. Dort angekommen macht Ihr auch schon die nächste Begegnung : Ein Rudel Ratten.

Spezielle Informationen :

Als ob diese Plage gerade noch gefehlt hätte ärgern diese Viecher euch noch einmal mehr bis sie besiegt sind. Danach können die Helden die große Holztüre öffnen, die die Höhle scheinbar in zwei Teile trennt. Die Schlösser können geknackt, gezaubert oder mit schierer Gewalt geöffnet werden : Eigentlich war aber der Schlüssel dafür gedacht.

Allgemeine Informationen :

Auf einem schmutzigen Ballen stroh kauern ängstlich zwei Zwerginnen, die eine ist eine voll ausgewachsene prächtige Frau mit der Zwerginnen typischen enormen Oberweite, die andere ein kleines (sehr kleines) Mädchen von wahrscheinlich gerademal 8 Jahren. Ihr habt Bertalinde und Palibu gefunden und als ihr euch zu erkennen gebt sind die Zwerginnen dermaßen erleichtert, daß sie in Bächen von Tränen ausbrechen. Sie wissen daß Idramosch ermordert ist, aber sie freuen sich darüber, daß den Eltern/Großeltern nichts weiter

passiert ist. Nach der Rückkehr wird in Anbetracht des Verlustes des Hausherrn nicht viel gefeiert, alle danken aber Ingerimm, daß sie noch am Leben sind und die mutigen Helden ihnen als Rettung geschickt wurden..

Meisterinformationen :

Wie versprochen erhalten die Helden 10 Dukaten, wenn sie aber dieses in Anbetracht der wirtschaftlichen Situation der Zwerge ablehnen, dann haben sie sich 20 zusätzliche Ap verdient.

Ansonsten gibt es derer 100, zuzüglich einer Belohnung für alle guten Ideen in diesem Spiel, derer es zu haben ja diesmal ausreichend Gelegenheit gab. Natürlich gehören (von Ring und Edelsteindöschchen abgesehen) die beiden Novadi gefundenen Gegenstände den Zwergen, aber ein paar Waffen und vielleicht die Pferde sollten einen großen Materiellen Gewinn bedeuten.

In diesem Abenteuer traten folgende Gegner auf :

Novadi (Räuber)

MU: 12 AT : 10 PA : 10
LE : 30 RS 2 1W+3
MK 10 AU 42 MR 0

Nesselvipier

MU: 9 AT : 12 PA : 0
LE : 6 RS 0 1W+2
MK 10 AU 15 MR 4

spritzt bei einem gelungenen Treffer bei 5 und 6 auf W6 ein Gift ins Blut (W20 SP)

Ratte

MU: 10 AT : 5 PA : 0
LE : 3 RS 0 2 SP
MK 2 AU 20 MR 1
greifen in Rudeln zu W20 an

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 fördern. 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 !

Die kleinen Sklaven

© 1996/98 by 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)