

ERFAHRUNGSTUFEN

12-16

ABENTEUER 12

Schatten über Travias Haus

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Droemer
Knaur®

Avenger

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Schatten
über Traviass Haus

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

Droemer
Knaur®


Schmidt
Spiele



Schatten über Travias Haus

von Hadmar und Barbara Wieser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12–16
für den Meister und 3 bis 5 Spieler
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Ina Kramer

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30049-4

Inhalt

Das Abenteuer (Meisterinformationen)	6
Überblick	6
Der Schauplatz	6
Der Hintergrund	6
Zur Spielführung	6
 Auf dem Weg zum Bauplatz	7
Die Expeditionsteilnehmer	7
Die Vorgeschichte	9
 Der Bauplatz und seine Umgebung	11
Das Wetter	11
Erkundungen	12
Begegnungen	12
Jagd	14
Grasland	14
Wald	15
Die Goblins	16
Der Händler Senta	19
 Zeitplan: Der Verlauf des Abenteuers	21
Frühling	21
Sommer	24
Herbst	28
 Das Ende des Abenteuers	31
 Anhang	
Der Travia-Geweihte als Heldentyp	31
Die Talente-Tabelle	32
Die Wunder der Travia	32
 Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	16/17

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Überblick

In diesem Abenteuer führt eine Hohe Geweihte der Travia im Frühling eine Expedition in die Wildnis, um einen Tempel zu errichten. So ein Unternehmen

braucht gleichermaßen kampferprobte wie zuverlässige Begleiter: Ihre Helden.

Der Schauplatz

Schauplatz ist das Niemandsland nördlich der Grenze des Mittelreiches und westlich des Bornlandes, eine weite, von Nadelgehölzen und lichten Birkenwäldern unterbrochene Steppe. Die Händler und Jäger, die an ihren Rändern leben, nennen sie die Grüne Ebene, die zivilisierten Aventurier des Mittelreiches sagen abfällig »Goblinwiese« dazu. Im Süden wird die Ebene von den Ausläufern der

Roten Sichel begrenzt, und der berühmte Rote Paß bietet auf 50 Kilometer den einzigen Zugang. Über ihn führt auch der einzige Verkehrsweg, eine Handelsroute, die über weite Strecken nur aus Wegmarkierungen im Grasland besteht und nur von Norbarden-Trecks sowie gelegentlich von Handelskarawanen des Herrn Stoerrebrandt aus Festum genutzt wird.

Der Hintergrund

Travia ist eine der angesehensten Göttinnen Aventuriens. Ihr Beistand wird von vielen Gläubigen als so selbstverständlich empfunden, daß ihr nur wenige wirklich bedeutende Tempel geweiht wurden. Einer der wichtigsten steht in Rommilys. Unter der Schirmherrschaft der Fürstin von Rommilys ist die Tempelgemeinde aufgeblüht, und Gebäude und Stadt sind für die angewachsene Geweihte

tenschaft zu klein geworden. So ist es nun an der Zeit, der Göttin des Herdfeuers ein neues Heim von Bedeutung zu schaffen. Dieser Gedanke bewegt die Hohe Geweihte Herdgard aus tiefstem Herzen. Herdgard kennt auch schon einen möglichen Bauort: einen Platz fernab der Zivilisation, mitten im Reich der Goblins, Nivesen und anderer Heiden.

Zur Spielführung

»Schatten über Travia's Haus« zeichnet sich durch einige Besonderheiten aus: Erstens umfaßt die Handlung die bisher längste Zeitspanne in einem DSA-Abenteuer: Einen vom Frühling bis in den Herbst des Jahres 10 nach Hal während Tempelbau, über sieben Monate im Leben unserer Helden. Zweitens sind nur wenige Personen und Wesen, die der Meister darzustellen hat, direkte Gegner der Helden. Im Gegenteil: Die mächtigste Meisterperson, die Hohe Geweihte Herdgard, ist eine zuverlässige Verbündete, die den Helden während des ganzen Abenteuers zur Seite steht. Der Inhalt dieses Abenteuerbuches ist in einzelne Elemente gegliedert, die der Meister zu dem eigentlichen Abenteuer verknüpfen muß: Das erste Kapitel stellt die Einführung in das Abenteuer dar und beschreibt die Verbündeten der Helden sowie die Vorgeschichte, die mit der Ankunft am Bauplatz endet. Das zweite Ka-

pitel schildert die beherrschenden Elemente, die sozusagen das Alltagsleben an der Baustelle bestimmen: Wetter, Jagd, Umgebung, Feinde und mögliche Begegnungen. Das dritte Kapitel schließlich gibt den eigentlichen Verlauf des Abenteuers wieder, und zwar in Form einer Zeittafel, auf der jene Ereignisse beschrieben werden, die von den Handlungen der Helden nicht oder nur kaum beeinflusst werden.

Im Anhang findet sich die Beschreibung des Travia-Geweihten als neuem Heldentyp.

Es ist nicht notwendig, jeden Tag des Tempelbaus genau durchzuspielen. Halten Sie sich an die Dramaturgie eines epischen Filmes, in dem einzelne Sequenzen bis ins Kleinste dargestellt werden, während dann wieder lange Zeitabschnitte durch eine Überblendung oder einen Erzähler (d. h. Ihre Beschreibungen) abgehandelt werden.

Auf dem Weg zum Bauplatz

Die Expeditionsteilnehmer

Herdgard, Hohe Geweihte der Travia

Herdgard ist eine kleine, energische Frau von 54 Jahren, mütterlich, vertrauenerweckend, aber auch ehrfurchtgebietend. Sie ist deutlich ausdauernder, als es scheint, und ihr starker Wille setzt sich auch über körperliche Erschöpfung hinweg.

Herdgard spricht fließend Nivesisch und Norbardisch und versteht einiges von Geographie und Architektur. Sie ist erst im vergangenen Jahr zur Hohen Geweihten geworden, um so Tempelmutter des neu zu erbauenden Tempels werden zu können. Mit der Planung und Vorbereitung des Tempelbaus beschäftigt sie sich jedoch schon seit Jahren.

Die Werte für Herdgard, Travia-Geweihte der 17. Stufe:

MU: 15; KL: 17; CH: 17; GE: 12; KK: 12; AG: 5; HA: 5; RA: 4; GG: 4; TA: 2; LE: 62; KE: 79; RS: 1; AT: 9; PA: 7; GST1; AU: 74; MK: 45;

TAW: Pflanzenkunde: 10; Bekehren: 15; Heilkunde, Gift: 10; Heilkunde, Krankheiten: 11; Heilkunde, Seele: 12; Heilkunde, Wunden: 13; Menschenkenntnis: 12; Prophezeien: 9; Sprachen kennen: 9.

Es wird für die Spieler und auch den Meister ungewöhnlich sein, eine Meisterperson, noch dazu von dieser Macht, während des ganzen Abenteuers auf ihrer Seite zu haben. Die Darstellung der Hohen Geweihten ist äußerst wichtig für die Atmosphäre des Abenteuers. Spielen Sie Herdgard nicht als religiöse Fanatikerin, aber als starke Persönlichkeit, die von einem brennenden Anliegen erfüllt ist.

Besonders besessen ist sie von einem Gedanken, was die Goblins angeht: »Diese heidenhaften Kreaturen lassen ihre Toten einfach liegen!« Diesen Satz wird sie während der ersten Monate jeden Tag zumindest einmal von sich geben. Achten Sie darauf, daß er nicht lächerlich wirkt, sondern als Ausdruck eines intensiven Bedürfnisses (wenn auch die Helden es vielleicht nicht teilen mögen). Außerdem achtet Herdgard natürlich vor allem auf die Einhaltung der Gebote ihrer Göttin und der Zwölfgötter im allgemeinen: Fremden wird Gastfreundschaft geboten, zwischen Arbeitern und Abenteurern sowie den verschiedenen Rassen soll Friede herrschen, und alle sollen sich prinzipiell anständig benehmen. Gewalttaten verabscheut sie grundsätzlich, ebenso schlechte Manieren und den Einsatz von Magie in ihrer Nähe. Diese ihre Eigenarten bieten einige Gelegenheiten für interessantes Rollenspiel, z. B. für fluchende Thorwaler, ungläubige Magier und hochnäsige Elfen.

Jeden Morgen füttert Herdgard die Heiligen Gänse,



und sie füllt regelmäßig Öl in die Schale des Ewigen Feuers. Zu ihrer Verteidigung setzt Herdgard nur ihre Wunder ein.

Turundir, Sohn des Togomil, Baumeister

Turundir ist ein stattlicher Zwerg von 1,40 Meter Größe, mit einer kräftigen Stimme und einer vertrauenerweckenden Ausstrahlung. Sein Alter ist für einen Menschen oder Elfen undefinierbar und kann nur von einem Zwerg auf etwa 80 Jahre geschätzt werden. Turundir ist mit einer langen Lederschürze mit Ärmeln, die ihn vor Arbeitsunfällen schützt, bekleidet und hat stets einen alten zweihändigen Vorschlaghammer bei sich.

Die Werte für Turundir, Zwerg der 15. Stufe:

MU: 14; KL: 16; CH: 10; GE: 17; KK: 17; AG: 8; HA: 3; RA: 2; GG: 7; TA: 4; LE: 76; RS: 3; AT: 14; PA: 10; TP: 1W+7 GST2; AU: 69; MK: 30;

TAW: Hieb Waffen, stumpf: 10; Klettern: 8; Bergbau: 11; Holzbearbeitung: 10; Malen und Zeichnen: 10; Mecha-

nik: 15; Rechnen: 12; Rüstungsbau: 6; Waffenschmieden: 8.

Turundir ist der von Herdgard ausgewählte Baumeister der Expedition. Seine Aufgaben sind die Planung und Überwachung des Tempelbaus und die Führung der Arbeiter. Turundir ist sehr religiös, wenn auch seine Ehrfurcht vor allem Ingerimm gilt. Mehr noch als der ehrenvolle Dienst für die Götter reizt ihn aber die Aufgabe des Tempelbaus an sich.

Sein Standardruf, um Arbeiter anzutreiben, und zugleich seine Lieblingsbeleidigung Menschen gegenüber ist: »So große Füße und nichts im Kopf (bzw. den Armen)!«

Im Kampf setzt Turundir den Vorschlaghammer ein, eine Art Talisman, den er wie einen Kriegshammer zu führen versteht.

25 Facharbeiter(innen)

Bei der Hälfte der 50 Arbeiter handelt es sich um ausgebildete Handwerker, Männer und Frauen aus Rommilys, Gareth und anderen Ortschaften des zentralen Mittelreiches, z. B. Maurer, Steinmetze, Schreiner, Fuhrleute, einen Schmied, zwei Dachdecker, zwei Maler, einen Graveur u. a. Sie alle haben sich freiwillig für dieses Abenteuer gemeldet; fast alle sind dementsprechend gläubig oder zumindest ehrgeizig und fleißig.

Die Werte für einen Facharbeiter, Bürger der 5. Stufe:

MU: 11; KL: 12; CH: 10; GE: 15; KK: 12; AG: 6; HA: 3; RA: 3; GG: 5; TA: 8; LE: 45; RS: 1; AT: 9; PA: 7; TP: 1W+1 GST1; AU: 45; MK: 15; TAW: Hieb Waffen, stumpf: 4; Klettern: 5; Fahrzeuglenken: 4; Glücksspiel: 1; Holzbearbeitung: 4; Mechanik: 4.

Natürlich sind alle Arbeiter unterschiedlich begabt und erfahren, manche sind Meister, manche nur Gesellen, und dies in unterschiedlichen Fachgebieten, aber der Einfachheit halber geben wir hier die Werte eines Durchschnitts-Facharbeiters an.

Im Kampf setzen Facharbeiter zu ihrer Verteidigung herumliegende Bretter und andere improvisierte stumpfe Hieb Waffen ein. Denken Sie aber immer daran, daß der Anblick blutiger Kämpfe, unheimlicher Wesen (was durchaus auch Wölfe und Goblins einschließt) und von Zauberei für einen normalen Aventurier höchst nervenaufreibend und erschreckend ist.

25 Hilfsarbeiter

Die andere Hälfte der Arbeiter sind einfache Hilfskräfte aus dem Mittelreich, darunter sieben Zwerge, die von Turundir zusätzlich angeworben wurden.

Die Werte für einen Hilfsarbeiter, Bürger der 2. Stufe:

MU: 12; KL: 10; CH: 10; GE: 11; KK: 13; AG: 7; HA: 3; RA: 3; GG: 6; TA: 8; LE: 35; RS: 1; AT: 8; PA: 7; TP: 1W+3 GST1; AU: 45; MK: 15; TAW: Hieb Waffen, stumpf: 5; Klettern: 2; Fahrzeuglenken: 3; Glücksspiel: 2.

Zehn schwere Wagen

Die schweren Expeditionswagen, etwa fünf Meter lang und zwei Meter breit, sind eigens für Reisen durch wenig zivilisierte Gegenden konstruiert: Ihre vier großen Räder sind mit Eisen beschlagen und durch viele Speichen besonders stabil, die fast 80 Zentimeter hoch gelagerten Achsen bieten Bodfreiheit bei schlechter Straße. Der leicht erhöhte Kutschbock und die bis in Brusthöhe hochgezogenen Bordwände schützen Fahrer, Passagiere und Last und erlauben trotzdem Überblick. Natürlich sind die Wagen dementsprechend schwer, daher werden sie von je zwei Darpatbullen gezogen, einer besonders kräftigen Viehsorte.

Die Wagen legen unbeladen (d. h. mit nicht mehr als zwei Personen und ihrer Ausrüstung) bis zu 40 Kilometer am Tag zurück, beladen nur 20 Kilometer pro Tag. Das gelingt allerdings nur bei etwa zwölf Stunden reiner Marschzeit und kann den Tieren nicht länger als einige Tage hintereinander zugemutet werden.

Der erste Wagen wird von Herdgard gelenkt. Er transportiert Turundir und seine Ausrüstung, die zehn Heiligen Gänse, die Schale des Ewigen Feuers mit den Öl-Vorräten und andere Tempelschätze.

Der zweite Wagen hat ebenfalls nur zwei Mann Besatzung und hat die Vorräte für zehn Tage (insgesamt 600 Rationen) geladen.

Auf dem dritten Wagen sind drei Mann und das Futter für die Zugtiere, die ja während der Reise keine Zeit bzw. Möglichkeiten zum Gras haben.

Die restlichen Wagen transportierten Baumaterial, vor allem vorbehauene Steinblöcke, und jeweils sechs bis sieben Arbeiter mit ihrem Werkzeug.

20 Darpatbullen

Diese Viehsorte stammt, wie der Name sagt, ursprünglich aus dem Fürstentum Darpatien, aus dessen Hauptstadt Rommilys die Expedition kommt. Inzwischen sind Darpatbullen aber eine der beliebtesten Vieharten Aventuriens und zumindest im Mittelreich die vorherrschende Sorte: kräftig, ausdauernd, gutartig, wenn auch mit recht großem Appetit.

Die Werte für einen Darpatbullen:

MUT:	17	ATTACKE:	6
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	* 1W+4/ 3W+3
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 13			

* Hornstoß/Niederrennen

Darpatbullen kämpfen nur, wenn sie bis aufs Blut gereizt oder in die Enge getrieben werden.

Zehn Heilige Gänse

Es ist nicht auszuschließen, daß eine oder mehrere der Heiligen Gänse während der Expedition bei Überfällen

oder durch Raubtiere getötet werden. Herdgard wird die Tiere natürlich erbittert, aber nicht mit ihrem Leben verteidigen. Solange einige der Gänse überle-

ben, ist der Tradition und dem Ritus Genüge getan, die verlangen, daß in einem Travia-Tempel lebende Gänse gehalten werden.

Die Vorgeschichte

(Kann den Spielern vorgelesen, aber – je nach gewünschter Spieldauer – auch ausgespielt werden.)

»Noch eine Stunde bis Uhdenberg! Beeilt euch, bald wird es dunkel!« Die Stimme der Hohen Geweihten der Travia treibt wieder einmal die ganze Expedition an. Die Fuhrleute lassen ihre Peitschen knallen, die Darpatbullen legen sich erneut ins Zeug, und die schweren Wagen rollen weiter bergauf, auf die rötlichen Felszacken der Roten Sichel zu. Bald werdet ihr die alte Freihandelsstadt erreicht haben, die letzte zivilisierte Siedlung vor der unerforschten Wildnis jenseits der Berge.

Ihr blickt euch gegenseitig an, dann die Arbeiter und die Zugtiere, und bemerkt, wie sehr man euch die lange Reise ansieht. Ihr seid nun schon über eineinhalb Monate unterwegs, aber die Anstrengungen wirken sich ganz unterschiedlich aus: Die Arbeiter sind erschöpft, die Zugtiere haben deutlich abgenommen, aber euch ist vor allem langweilig.

Es war zu Beginn des Phexmondes gewesen. Die letzten Schneereste zerschmolzen in der Frühlingssonne, und ihr wart euch einig, daß euch nichts mehr in den Städten des Mittelreiches halten konnte. Es war an der Zeit, wieder einmal in die unbekannten Wildnis-Gebiete des Kontinentes aufzubrechen. Da kam euch genau recht, was ihr in Rommilys zu hören bekommt.

Der Travia-Tempel suchte Geleitschutz für eine Expedition in den Norden, um jenseits der Grenze des Mittelreiches einen neuen Tempel zu errichten. Das schien eine gute Gelegenheit, um einen neuen Teil Aventuriens kennenzulernen und gleichzeitig die Gunst der Zwölfgötter zu gewinnen. Bei einem Lebenslauf wie dem euren ist es immer ratsam, den Göttern hin und wieder einen Dienst zu erweisen. Es dauerte nicht lange, und ihr lerntet die Hohe Geweihte Herdgard kennen, die treibende Kraft hinter der Expedition, eine energische und zugleich mütterliche Frau. Sie betrachtete jeden von euch genau und schien zufrieden zu sein, denn sie erklärte, daß sie die Verantwortung für die Sicherheit der Expedition und ihre Versorgung mit Jagdbeute ganz in eure Hände legte. Ihr bekommt noch eine Woche Zeit, um eure Angelegenheiten zu regeln und eure Ausrüstung anzupassen – immerhin würdet ihr ein halbes Jahr mit der Expedition unterwegs sein.

Schließlich war es soweit: Die Expedition, bestehend aus Herdgard, dem Zwergen-Baumeister Turundir, 50 Arbeitern, zehn Wagen und euch, fand sich auf dem großen Platz von Rommilys ein, zwischen dem Fürstenschloß und dem Travia-Tempel. Fürstin Hildelind persönlich hielt eine Abschiedsrede, stieg dann auf den Platz herab und drückte jedem Teilnehmer die Hand,

gefolgt von der Hohen Geweihten des örtlichen Tempels und anderen Würdenträgern. Dann bracht ihr unter großem Jubel der Gläubigen auf.

Nach einer Woche kam der Wagenzug durch Wehrheim, und der kaiserliche General Graf Haffax ließ euch durch seinen Minister die besten Wünsche überbringen. Auch in Baliho wurdet ihr als eine Expedition im göttlichen Dienst mit Ehrfurcht begrüßt und mit Glückwünschen überhäuft.

Etwa einen Monat nach eurem Aufbruch erreichtet ihr Trallop, die nördlichste Stadt des Mittelreiches, in der Herzog Waldemar seit Jahrzehnten die Grenze sichert. Seine Gattin Yullina empfing Herdgard im Palast und versicherte sie ihrer Unterstützung. So konntet ihr dank zahlreicher Spenden Vorräte und Futter erneuern. Der Kaufmann Trallop Gorge, genannt »Der Mann mit den 100 Wagen«, einer der reichsten Händler Aventuriens, ließ es sich nicht nehmen, den Transport der Expedition von Trallop nach Uhdenberg zu organisieren und zu sichern – »als persönlichen Dienst für die Zwölfgötter«, wie er nicht müde wurde zu erklären. Tatsächlich wart ihr für seine Hilfe recht dankbar: Von Trallop führen bekanntlich drei gleichermaßen unerfreuliche Routen nach Norden aus dem Mittelreich, und Trallop Gorge hat sich sein Vermögen mit seinem Wissen darüber verdient.

Der nordwestliche Weg durch die Nebensümpfe nach Donnerbach ist wegen des Gewichtes der Wagen unbrauchbar; selbst Gorge verliert noch immer pro Jahr ein oder zwei seiner Wagen auf dieser Route. Der direkte Weg über den Neunaugensee wäre wegen den vielen Beteiligten zu gefährlich gewesen: Die Neunaugen sind berüchtigt dafür, vor allem vollbesetzte Schiffe anzuhalten und zu versenken.

So blieb nur die wenig befahrene nordöstliche Strecke an der Grenze entlang nach Uhdenberg, die trotz der Bemühungen Herzog Waldemars noch immer von Goblinbanden und anderen Wegelagerern unsicher gemacht wird. Doch eure Reise verlief recht ereignislos. Nach zwei Wochen in der Wildnis habt ihr nun endlich Uhdenberg erreicht, den berühmten Freihandelsmarkt jenseits der Grenze des Mittelreiches. Diese Lage und die Eisenbergwerke der Roten Sichel haben den Ort ziemlich wohlhabend gemacht und zugleich ein buntes Völkergemisch angelockt: Ihr seht Nivesen, Südaventurier, Norbarden, Zwerge und selbst Goblins und Elfen.

Uhdenberg

Die Expedition lädt erst hier den Großteil der Baumaterialien, vor allem Bruchstein und etwas Eisenerz, ein. Herdgard benötigt etwa einen Tag, um die Steine zu

verladen und noch zwei Hilfsarbeiter anzuwerben. Währenddessen haben die Helden Zeit, sich die Stadt anzuschauen. Die Preise für Ausrüstung reichen in dieser Bergwerksstadt allerdings bis zum Doppelten. Schließlich bricht die Expedition wieder auf und macht sich an den Aufstieg auf den Roten Paß. Herdgard ist sich ihrer Fähigkeiten als Geweihte und als Expeditionsleiterin bewußt, akzeptiert aber zugleich die kämpferische Erfahrung der Helden. Daher überläßt sie ihnen die Bewachung der Expedition völlig und damit auch die Entscheidung, welcher Held wo geht, reitet oder mitfährt, ob Späher, Vorhut oder Nachhut ausgeschiedt werden und welche Verteidigungsmaßnahmen sonst getroffen werden. Sie ist auch durchaus bereit, die Reihenfolge der Wagen umzustellen, gibt selber die erste Position aber nur bei guten Argumenten ab.

Der Hinterhalt

Allgemeine Informationen:

Es ist vier Tage her, daß ihr Uhdenberg verlassen habt. Langsam quälen sich die schweren Wagen die alte Bergwerksstraße zum Roten Paß hinauf. Rings um euch ragen spitze, rötliche Felszacken auf, und dazwischen bildet ebenfalls rötlicher Schutt große steile Halden, die jeden Moment ins Rutschen geraten können. Herdgard treibt euch an: Es ist nur noch eine halbe Stunde bis zur Dunkelheit, und der höchste Punkt des Roten Passes, wo ihr bei der alten Zollstation lagern wollt, ist noch ein ganzes Stück entfernt. Plötzlich schlägt am vordersten Wagen krachend ein rotes Felsstück auf den Kutschbock, und Herdgard stürzt nach hinten auf die Ladefläche. Weiter hinten schreien mehrere Arbeiter auf, als schwere Steinbrocken rings um sie aufschlagen.

Spezielle Informationen:

Oberhalb der Wände links und rechts des Hohlweges, etwa 15 Meter entfernt, ist ein halbes Dutzend Oger zu sehen, das bereits die nächste Ladung Steine hochstemmt und in den Paß schleudert.

Meisterinformationen:

Die Oger treffen angesichts der Größe der Expedition und ihrer Stellung immer irgend etwas; allerdings hat jedes intelligente Wesen das Recht auf eine GE-Probe, um auszuweichen. Lebende Wesen und Wagenteile erleiden bei einem Treffer gleichermaßen 4W TP.

- 1– 3 Held (zufallsmäßig bestimmen)
- 4 1–2: Herdgard; 3–4: Turundir;
- 5–6: Gänse
- 5– 6 Ochse Nr. 1–20 (1W20: z. B. 7 ist 4. Gespann, linkes Tier)
- 7– 9 Wagen Nr. 1–10 (1W20/2)
- 10–14 Facharbeiter
- 15–19 Hilfsarbeiter
- 20 doch daneben (dumme Oger!)

Bei Fernkampf-Attacken ist zu beachten, daß die Oger zwar nur 15 Meter entfernt sind, aber deutlich höher stehen: Alle Angriffe werden daher mit der nächsthöheren Entfernungsklasse berechnet, d. h. zunächst »mittel« statt »nah« und, wenn die Helden den Hang stürmen und von dort aus schießen, »nah« statt »sehr nah«.

Um die Oger direkt anzugreifen, müssen die Helden eine beträchtliche Wegstrecke zurücklegen, während der jeder Held von einem Oger gezielt beworfen wird. Der Held muß zumindest folgende Wegstrecken bewältigen: 1. KR: Wegrand; 2. KR: Böschung (GE-Probe); 3. KR: Wand (TAW-Probe »Klettern«). Bei Mißlingen der angegebenen Probe wurde die Strecke nicht überwunden. Während jeder KR, die sich der Held nähert, kann ein Oger eine Attacke würfeln, der der Held noch mit einer GE-Probe+4 ausweichen darf. Ein Treffer beim Klettern erfordert eine weitere Talent-Probe, diesmal +5, um nicht wieder zurückzustürzen.

Statt dieses direkten, eventuell sehr blutigen Ansturms kann ein Held im Paß 30 Meter vorwärts oder zurück laufen, dort die Wand ohne Probleme erklimmen und dann zurückstürmen. Dabei wird er noch einmal mit einem Stein beworfen.

Jeder Oger, der von einem Helden gestellt wird, hebt eine schwere Steinkeule auf und geht damit in den Nahkampf. Wenn die Helden Probleme bekommen, kommt ihnen Herdgard, die sich indes erholt hat, mit »Göttlichem Zorn« zu Hilfe, und im schlimmsten Fall führt Turundir ein Entsatzheer von zwei Dutzend Arbeitern mit Werkzeug über den Umweg heran, was allerdings 9 KR dauert.

Die Werte für einen Oger:

MUT:	22	ATTACKE:*	11/9
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:*	4W/
GESCHWINDIGKEIT:	10		2W+6
		AUSDAUER:	60
		Monsterklasse:	20

* Würfe mit den Felsbrocken/Schläge mit der Keule

Verletzte müssen geborgen und versorgt werden (Bürger sind nicht wie Helden gewohnt, mit offenen Wunden herumzusitzen). Jeder Wagen, der drei Treffer abbekommen hat, muß repariert werden, was je Treffer 2 SR dauert; jede Besatzung repariert ihren Wagen unabhängig von den anderen.

Die verletzten Arbeiter sind dank Herdgards wunderbarer Hilfe innerhalb von zwei Tagen wieder gesund; während dieser Zeit muß das Bewegungstempo aber nochmals halbiert werden.

Die alte Zollstation

Meisterinformationen:

In jedem Fall wird die Expedition von der Dunkelheit überrascht, und so erreicht sie die alte Zollsta-

tion erst in der Nacht. Die Ruine ist der Rest eines Bauwerkes aus der Zeit der »Klugen Kaiser« vor 1000 Jahren, als sich das Mittelreich immer weiter ausdehnte und eine Zeitlang hier die Grenze verlief. Die Ruine hat keinerlei Bedeutung für dieses Abenteuer, aber wenn Sie möchten, können Sie sie ohne weiteres ausarbeiten und für ein beliebiges Zwischenspiel verwenden.

Die Grüne Ebene

Allgemeine Informationen:

Erst am nächsten Morgen erblickt ihr die Grüne Ebene, die man vom Paß aus weithin überblicken kann. Vor euch führt die Straße durch rötliches Geröll. Einen Kilometer tiefer und fast zehn Kilometer weiter nördlich beginnt dann die Ebene. Krüppelkiefern weichen Nadelbäumen, rötliches Gestein geht in grüne Hänge über, und trockener Fels macht fruchtbarem Boden Platz.

Ihr braucht einen weiteren Tag, um dorthin zu gelangen, und je tiefer ihr kommt, desto mehr könnt ihr Herdgards Wunsch verstehen, sich in dieser fruchtbaren Gegend niederzulassen. Es ist kurz nach Beginn des Peraine-Monats. Überall wachsen große, gelbe Trollblumen, die bekanntlich ihren Namen davon haben, daß die naschhaften Trolle sie so gerne essen, wenn sie keine anderen Süßigkeiten finden.

Die Ankunft

Spezielle Informationen:

Herdgard führt die Expedition mit erstaunlicher Zielsicherheit durch die Hügel. Am dritten Tag gegen Abend springt Herdgard vom Kutschbock auf und ruft: »Dies ist die Stelle, die mir Travia in meinen Träumen gewiesen hat!«

Vor euch liegt ein Hügel, sanft gewölbt, aber weithin sichtbar. Ein kleiner Bach daneben verspricht Wasser, und ein naher Wald bietet das nötige Bauholz.

Der Bauplatz und seine Umgebung

Das Wetter

Bestimmen Sie für jeden Tag, den Sie ausführlicher durchspielen möchten, das Wetter zufallsmäßig mit folgender Tabelle (im Frühling würfeln Sie mit 1W+1, im Sommer mit 1W, im Herbst mit 1W+2):

1–2 Hitze

Allgemeine Informationen:

Brütende Hitze liegt über der Grünen Ebene. Die Sonne brennt heiß und grell vom wolkenleeren Himmel. Da und dort hört ihr Bienen summen, Grillen zirpen oder Frösche quaken. Eure Kleidung ist vom Schweiß durchnäßt, eure Rüstungen drücken und jucken an den unmöglichsten Stellen.

Meisterinformationen:

Während der zwei Mittagsstunden ist weder an Arbeit noch an Marschieren zu denken: Jedes vernünftige Wesen, ob Arbeiter, Held oder Fuchs, zieht sich in den Schatten eines Baumes oder einer überhängenden Mauer zurück. Wer sich der prallen Hitze aussetzt, verliert einen AU-Punkt je Spielrunde, wer sich dabei sogar anstrengt, das Doppelte.

3–5 Schönes Wetter

Allgemeine Informationen:

Die Grüne Ebene liegt im Sonnenschein um euch und entfaltet ihre volle Schönheit in einem Meer von Blumen. Irgendwo plätschert einer der zahlreichen Bäche.

Die Vögel zwitschern, und dann und wann hört man das Brüllen eines Elches oder anderen großen Tieres, doch sonst herrscht Frieden und Leben um euch.

Meisterinformationen:

Das sind die Umstände, wie sie die meisten Spieler für normal und daher für selbstverständlich halten.

6–7 Regen

Allgemeine Informationen:

Seit dem frühen Morgen ist der Himmel von dunklen Wolken verhangen, und die Sonne scheint nur dann und wann hindurch. Die meiste Zeit fällt kalter Nieselregen vom Himmel, von gelegentlichen kräftigen Schauern unterbrochen. Die Sicht ist mäßig, die Stimmung gedrückt. Das Wasser rinnt euch von den Haaren und Bärten in die Kragen, sickert durch die Schichten eurer Kleidung und Rüstungen bis auf die bloße Haut und sammelt sich glucksend in euren Stiefeln. Auch in den Tornistern, Köchern und Schwertscheiden hört ihr bei jedem Schritt das Wasser plätschern.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Spieler selbst herausfinden, daß Fernkampf und Magie unter diesen Umständen erheblich beeinträchtigt werden: Die Feuchtigkeit läßt alle Bogensehnen erschlaffen. Unsichtbarkeitszauber werden sinnlos, wenn abprallende Tropfen die Position des Verschwundenen verraten.

8 Nebel

Allgemeine Informationen:

Dichter Nebel hängt über der Ebene, und von eurer Umgebung ist kaum etwas zu sehen. Alles, was weiter als ein Dutzend Schritte entfernt ist, verschwimmt zu schemenhaften Umrissen.

Meisterinformationen:

Unter diesen Umständen können die überraschendsten Begegnungen geschehen: Ganze Gruppen können im Nebel durcheinandergeraten und sich plötzlich Gegnern gegenüber sehen, wo eben noch ein Freund stand.

Erkundungen

Karte 1 zeigt den Hauptteil der Grünen Ebene, ein Gebiet, das auf der Aventurienkarte nördlich von Uhdenberg zu suchen ist.

Druidenwald

Der Druidenwald birgt die Grotte des Druiden Darion, einer düsteren Gestalt, in unserem Abenteuer aber keine Rolle spielt.

Stein des Verbannten

Dieser über 20 Meter hohe Monolith steht auf einer kleinen Anhöhe. Alle Legenden sind sich einig darüber, daß hier ein Verbannter gestorben ist und nun als Geist umgeht (mit dem Wunsch, begraben, heimgerufen und rehabilitiert zu werden).

Tal der Feuernesseln

Dieses Tal wird von den meisten intelligenteren Wesen und höheren Tieren aus offensichtlichen Gründen ge-

mieden: Auf einem Durchmesser von etwa vier Kilometern ist die vorherrschende Vegetation die Gemeine Feuernessel, ein harmlos wirkendes grünes Kraut mit rötlichen Pünktchen auf den Blättern, das hier bis zu Mannshöhe erreicht. Jedes Wesen erleidet jede Spielrunde, die es sich im Tal aufhält, 1 W Trefferpunkte, und außer einer guten Rüstung oder Naturmagie gibt es nichts, was dagegen schützen kann.

Das Tal bietet nichts von Interesse, außer dem auffälligen Fehlen von Leben und einem einzigen abgestorbenen, knorrigen Eibenstamm in der Mitte, der aus der Ferne äußerst merkwürdig wirkt.

Jagdgründe der Steppenelfen

In dieser Gegend lebt eine kleinere Volksgruppe von Elfen, die sich, aus den ewigen Wäldern der Salamandersteine kommend, an das Leben in der Steppe gewöhnt haben. Sie leben fast ausschließlich von der Jagd und bedienen sich dazu schlanker Pferde, mit denen sie eine geradezu magische Beziehung verbindet.

Begegnungen

Bestimmen Sie zweimal pro Tag zufällige Begegnungen, indem Sie mit 1W20 würfeln, dabei ist es gleich, ob Tag oder Nacht ist, ob die Helden sich beim Tempel oder im Gelände aufhalten.

1 Norbarden-Karawane

Spezielle Informationen:

Durch die Hügel seht ihr eine typische Norbarden-Karawane auf euch zukommen.

Die Händler haben eine rötliche Haut und blauglänzende Kopf- und Barthaare.

Sie tragen dicke Kleidung und sind mit je einem Kampfstab bewaffnet. Ihre Maultiere sind schwer mit Fellen, Töpferei und anderen einfachen Handelswaren beladen.

Meisterinformationen:

Die Händler des Nordens sprechen Norbardisch, Nivesisch und leidlich Neu-Aventurisch und sind generell sehr gastfreundlich. Die Helden werden fast immer zu Dörrfleisch und Tee ans Feuer eingeladen, und die Norbarden erwarten als Gegenleistung nur einige interessante Geschichten oder Informationen.

Die Werte für einen Norbarden, Händler der 3. Stufe:

MU: 11; KL: 12; CH: 11; GE: 11; KK: 10; AG: 6; HA: 3; RA: 2; GG: 7; TA: 5; LE: 36; RS: 2; AT: 9; PA: 7; TP: 1W+1; GST1; AU: 46; MK: 18;
TAW: Hieb Waffen, stumpf: 4; Feilschen: 6; Glücksspiel: 3; Schätzen: 6; Sprachen kennen: 7.

2-3 1W20 Wölfe

Spezielle Informationen:

Die Wölfe der Grünen Ebene sind vermutlich eine Mischrasse aus Firn- und Waldwölfen, mit längerem, silbrig-hellem Fell und gedrungenerem Körperbau.

Meisterinformationen:

Die Werte für einen Wolf:

MUT:	12	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	2W+2
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 20			

Wölfe nähern sich dem Lagerfeuer zunächst nicht weiter als auf 40 Meter. Je näher der Winter kommt,

desto mehr Wölfe werden sich zusammenrotten, und je länger sie die Menschen beobachten, desto kecker werden sie.

4 Bär

Spezielle Informationen:

Der Bär streift meist auf Nahrungssuche durch die Wälder, wobei er auf Bäume klettert, Steine umwälzt oder in Erdlöchern gräbt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen der seltenen Grimmbären, die über drei Meter groß werden.

Die Werte des Bären:

MUT:	14	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	65	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	2 ×
GESCHWINDIGKEIT:	9		2W+2
		AUSDAUER:	70
		Monsterklasse:	28

Bärenschinken ist bekanntlich eine Delikatesse: Falls der Bär selbst zur Beute wird, kann man aus ihm 1W20+20 Rationen gewinnen.

5–6 Silberlöwe

Spezielle Informationen:

Die wallende Mähne der über drei Meter langen männlichen Tiere hat eine silbrig glänzende Farbe. Der aventurische Silberlöwe ist ein Waldbewohner, mit dem irdischen Silberlöwen (Puma) hat er wenig gemein.

Meisterinformationen:

Die Werte des Silberlöwen:

MUT:	20	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	65	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	*3W+2/
GESCHWINDIGKEIT:	13		1W+5
		AUSDAUER:	50
		Monsterklasse:	40

* Rachen/Pranken

7–9 Giftschlangen

Spezielle Informationen:

Es gibt zahlreiche Arten, uns braucht hier nur die giftige, grüngelb gesprenkelte Kvillotter zu interessieren, die einem Menschen durchaus gefährlich werden kann.

Meisterinformationen:

Die Werte einer Kvillotter:

MUT:	7	ATTACKE:	14
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	15
		Monsterklasse:	20

Wenn der Biß der Schlange den Rüstungsschutz durchschlagen hat, wird das Opfer unter Umständen vergiftet.

Der Meister würfelt mit 1W6: Das Gift dringt bei 1–3 ins Blut und verursacht 3W6 Kampfrunden lang je 2 SP, wenn es nicht gelingt, das Gift zu neutralisieren.

10 Naturgeist

Meisterinformationen:

Je nach Gegend handelt es sich um einen Wald-, Hügel- oder Sumpfgeist.

Meistens nimmt der Geist die Form eines kleinen Gnoms in der Kleidung eines Nivesen an, aber er kann auch bloß als großes Gesicht in einem Baumstamm, einer Hügelseite oder auch im Wasser erscheinen.

Der Geist betrachtet den Tempelbau als Einmischung in seine Angelegenheiten und wird die finsternen Drohungen und Verwünschungen ausstoßen (sie aber nicht in die Tat umsetzen, da er die Macht der Zwölfgötter fürchtet).

11 Vampir (nur nachts)

Spezielle Informationen:

Du hörst im Dunkel hinter dir ein gequältes Atemholen, und als du dich umwendest, springt dich bereits eine Schreckenskreatur an:

Schwarzglänzendes, zerzaustes Haar umrahmt ein hageres, bleiches Gesicht mit nadelspitzen Zähnen und elfischen Ohren, knochige Arme stoßen blitzschnell nach deinem Hals, und ein dürrer, aber beängstigend kräftiger Körper, nackt bis auf einen Fellschurz, wirft dich brutal zu Boden.

Meisterinformationen:

Die Werte für den Vampir:

MUT:	20	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W
GESCHWINDIGKEIT:	9		(Zähne)
		AUSDAUER:	100
		Monsterklasse:	30

Die Attacken des Vampirs werden nach den Ringkampf-Regeln abgewickelt:

Nach einer gelungenen Attacke nimmt der Vampir sein Opfer in den Würgegriff, würfelt eine AT–2 gegen eine PA+2, fügt dann allerdings mehr als den üblichen Schaden zu und setzt dann mit AT–3 gegen PA+4 usw. fort.

Die Attacken richten sich gegen den ungeschützten Hals und fügen daher sofort 2W Schadenspunkte zu.

Der Vampir versucht, seinem Opfer zunächst zehn Lebenspunkte zu rauben, dann flüchtet er, um bei Gelegenheit wieder zuzuschlagen.

Jagd

Die Jagd spielt in diesem Abenteuer eine besondere Rolle. Die Helden müssen über einige Monate hinweg für etwa 60 Personen Beutetiere erlegen und heim-schaffen.

Geben Sie den Helden etwa zweimal am Tag Gelegen-heit, Beutetiere zu entdecken, bestimmen Sie die Art je nach Gegend mit 2W, wenn nötig auch die Anzahl, und geben Sie jeweils an, wo sich die Helden zu dem Zeit-punkt der Entdeckung befinden.

In den Meisterinformationen wird das jeweilige Tier, sein Verhalten und seine Besonderheiten, beschrieben. Hierbei finden sich jeweils vier spezielle Werte:

Entdecken: Dieser Wert besagt, ab welcher Distanz ein Held das Tier frühestens bemerken kann. Dazu muß ihm eine Talentprobe auf »Sinnesschärfe« gelin-gen.

Beschleichen: Ab dieser Distanz bemerkt das Tier die Jäger, sofern sie sich nicht erfolgreich anschleichen.

Um sich dem Tier zu nähern, muß jeder Held für je zehn Meter Wegstrecke eine Talentprobe »Schleichen« bestehen. Diese Probe kann der Meister je nach Um-ständen erleichtern oder erschweren.

Flucht: Ab dieser Distanz flieht das Tier auf jeden Fall. Wenn hier kein Wert angegeben wird, handelt es sich um ein aggressiveres Tier, das die Annäherung der Jäger abwartet und unter gewissen, eigens beschriebe-nen Umständen angreift.

Ration: Aus jedem erlegten Tier kann eine gewisse Nahrungsmenge gewonnen werden. Eine Ration wiegt etwa 40 Unzen und reicht aus, um ein Mitglied der Expedition einen Tag lang zu ernähren.

Grasland

2-4 1 Hase

Spezielle Informationen:

Kaum 30 Meter von dir entfernt kannst du im grünen Heidekraut einen grauen Hasen sehen, der genüßlich an einigen Sprossen knabbert. Doch schon erhebt er sich auf die Hinterbeine, spitzt die Löffel und blickt lau-schend in eure Richtung.

Meisterinformationen:

MU: 15; LE: 4; RS: 0; AT: —; PA: —; TP: —; GS: 12; AU: 30; MK: 1;
Entdecken: 30 m; Beschleichen: 30 m; Flucht: 5 m;
2 Rationen

Bei einem Schuß oder Wurf auf einen flüchtenden, hakenschlagenden Hasen muß der Held einen zu-sätzlichen Malus von 3 akzeptieren.

5-6 1W Steppenhühner

Spezielle Informationen:

Etwa 50 Meter vor dir bemerkst du im Grün der Ebene eine braun-rötliche Bewegung, und nach kurzer Beob-achtung erkennst du einige Steppenhühner, eine einhei-mische Wildvogelart mit buntem Gefieder und schmackhaftem Fleisch.

Meisterinformationen:

MU: 14; LE: 3; RS: 0; AT: —; PA: —; TP: —; GS: 12/1; AU: 20; MK: 1;
Entdecken: 50 m; Beschleichen: 40 m; Flucht: 10 m;
1 Ration

Flüchtende Hühner sind während der ersten Runde beim Aufsteigen mit einem Malus von 1 zu treffen, später im Flug mit einem Malus von 2.

7-11 1W20 Karens

Spezielle Informationen:

Etwa 200 Meter von euch entfernt siehst du einige graue Karens, die seelenruhig an einem sanften Hügel grasen. Die Männchen stellen rings um die Herde stolz ihre vielfach gegabelten Geweihe zur Schau, die Weib-chen führen ihre Jungen vorsichtig zu den saftigsten Gräsern, und die Jüngsten nuckeln fröhlich an den Eu-tern ihrer Mutter.

Meisterinformationen:

MU: 10; LE: 1W+4(7); RS: 0; AT: —; PA: —; TP: —; GS: 9; AU: 30; MK: 3;
Entdecken: 200 m; Beschleichen: 60 m; Flucht: 10 m;
2 × W20+30 Rationen

Diese Horntiere sind meist wildlebende Exemplare, können aber auch eine versprengte nivesische Herde sein, was aber nur ein Einheimischer oder ein erfah-rener Jäger an den gepflegten Fellen erkennen kann. In letzterem Fall tauchen innerhalb von 1W20 Stun-den die Besitzer auf. Eventuell können sie die Spur der »Wilderer« bis zur Baustelle verfolgen und for-dern dann Schadenersatz.

Die Werte für einen Nivesen der 3. Stufe:

MU: 12; KL: 10; CH: 10; GE: 12; KK: 12; AG: 7; HA: 3; RA: 2; GG: 4; TA: 7; LE: 37; RS: 3; AT: 11; PA: 9; TP: 1W+2; GST1; AU: 49; MK: 16;
TAW: Schwerter: 7; Schußwaffen: 8; Fährtensuchen: 7; Feilschen: 1; Schätzen: 1; Sprachen kennen: —2.

12 1W20 Mammuts

Spezielle Informationen:

Fast einen Kilometer entfernt entdeckst du einige mächtige Gestalten, die gemächlich durch die Steppe

stampfen: Mammuts, vier Meter große Urelefanten mit mächtigen Stoßzähnen und dichtem Pelz.

Meisterinformationen:

MU: 14; LE: 3W20+70(101); RS: 5; AT: 10; PA: 8; TP: 4W+4; GS: 9; AU: 50; MK: 70;
Entdecken: 1000 m; Beschleichen: 100 m; Flucht: —;
20 × W20+500 Rationen

Diesen größten aller Wildtiere mit ihrer Masse, ihren Waffen und ihrem Fell können tatsächlich höchstens Drachen und organisierte Jagdtrupps gefährlich werden. Wenn man sich ihnen auf 20 Meter nähert oder sie verletzt, attackieren sie wild trompetend. Das Opfer wird entweder mit dem Rüssel gepackt und fortgeschleudert oder einfach überrannt; gegen beide Attacken hilft nur eine GE-Probe.

Wald

2–5 1W/3 Auerhähne

Spezielle Informationen:

Schon mehrmals hast du ein kollerndes Geräusch gehört, und nun siehst du plötzlich den Verursacher: Etwa 40 Meter vor euch stolziert ein schwarzer Auerhahn auf und ab, spreizt sein Gefieder und wirft sich in die Brust. Angesichts dieses Balzverhaltens kann eine Henne nicht weit sein.

Meisterinformationen:

MU: 9; LE: 3; RS: 0; AT: —; PA: —; TP: —; GS: 10/1; AU: 25; MK: 1;
Entdecken: 40 m; Beschleichen: 30 m; Flucht: 5 m;
W/2+2 Rationen

Flüchtende Auerhähne sind im Flug mit einem Malus von 1 zu treffen.

6–8 1W20 Wildschweine

Spezielle Informationen:

In einer Senke etwa 40 Meter vor euch kannst du durch das Unterholz ein Rudel schwarzer Wildschweine sehen. Du hast den Eindruck, daß die berühmten aventurischen Wildschweine hier im Norden etwas dichter behaart, aber genauso angriffslustig sind. Euch am nächsten steht ein mächtiger Eber mit dolchlangen Hauern und böartigen kleinen Augen, dessen Ringelschwanz nervös zuckt, und auch einige der dicken Sauen schauen recht wehrhaft aus.

Meisterinformationen:

MU: 13; LE: 2W+13(20); RS: 3; AT: 8; PA: 2; TP: 1W+2; GS: 10; AU: 40; MK: 8;
Entdecken: 40 m; Beschleichen: 40 m; Flucht: —;
W20+30 Rationen

9–11 1W6 Rehe

Spezielle Informationen:

Etwa 50 Meter von euch entfernt treten einige Rehe aus dem Gehölz. Ihr braunes Fell hebt sich nur undeutlich

vom Holz der Bäume ab, und ihre kleinen Geweihe wirken wie Äste, wenn sie auch viel schärfer sind. Unruhig beginnen sie zu äsen, blicken jedoch immer wieder hastig auf.

Noch scheinen sie euch nicht bemerkt zu haben, aber wie lange noch ...

Meisterinformationen:

MU: 14; LE: 1W+5(8); RS: 1; AT: 6; PA: 2; TP: 1W; GS: 10; AU: 30; MK: 4;
Entdecken: 50 m; Beschleichen: 50 m; Flucht: 10 m;
3W+25 Rationen

Wenn der Meister eine hohe Lebensenergie auswürfelt (LE: 10–11), handelt es sich um einen Rehbock, der bei Annäherung auf 30 Meter und Gelingen einer MU-Probe angreift.

12 1W/3 Elche

Spezielle Informationen:

Urplötzlich schiebt sich eine mächtige Gestalt aus dem Wald und verharrt unbeweglich: ein Elch. Seine über zwei Meter weit ausladenden Schaufeln sind tödliche Waffen und eine verlockende Trophäe zugleich. Sein fast schwarzes Fell glänzt im Licht, das durch die Bäume fällt, und seine massiven Schultermuskeln zucken erwartungsvoll.

Witternd hebt er die mächtige Schnauze in die Höhe und blickt fast in eure Richtung.

Meisterinformationen:

MU: 12; LE: 3W+25(35); RS: 2; AT: 11; PA: 9; TP: 2W+1; GS: 10/1; AU: 35; MK: 20;
Entdecken: 50 m; Beschleichen: 40 m; Flucht: —;
3 × W20+80 Rationen

Der Elch reagiert auf jede Annäherung (die er bemerkt) mit drohend gesenktem Geweih, Scharren der Hufe und kehligem Schnauben. Wenn sich der Eindringling nicht sofort zurückzieht, greift der Elch wutschnaubend an.

Die Goblins

Es gibt zwei Gründe, warum für dieses Abenteuer Goblins als Hauptgegner ausgewählt wurden. Erstens sollen sie einmal in heimatlicher Umgebung gezeigt werden, nicht als verkommene Wegelagerer-Bande unter der Erde, sondern im Zusammenhang mit ihren Frauen, Reittieren, Göttern, Bräuchen – kurz: ihrer Kultur, auch wenn die Goblins etwas eigenartige Ansichten zu diesem Thema haben. Der zweite, viel einfachere Grund ist, daß Goblins die einzigen annähernd intelligenten Monster sind, die in klassischer Weise mit einem Schuß vom Reittier geholt werden können und dann wirklich tot sind.

Dem Meister und damit auch den Spielern sollte klar werden, daß Goblins nicht unbedingt böse sind, sondern eben etwas anders. Die primitive Gesellschaft der Goblins ist auf dem Recht des Stärkeren aufgebaut oder, besser gesagt, da im Zweifelsfall ein Goblin meist der Schwächere ist, auf dem Recht dessen, der zuerst oder von hinten angreift. Kurz: Der Sieger hat recht. Der einzelne zählt wenig bis nichts in einer Rasse, wo er binnen zehn Jahren durch ein Dutzend Nachkommen ersetzt werden kann. Dieser Hintergrund mag die besondere Aggressivität klarmachen, mit der Goblins den Helden wohl immer entgegengetreten sind.

Hinzu kommt, daß die Gesellschaft der Goblins eigentlich matriarchalisch ist, d. h. von den weiblichen Vertretern kontrolliert wird. Goblin-Männer sind nur für die Jagd, für Raub und Krieg zuständig. Nur Goblin-Frauen sind imstande, Nachwuchs zu produzieren; ein Wunder, das für die primitiven Goblins von den Göttern kommt und damit auch ihre Frauen zu fast überirdischen Wesen macht.

Das Lager

Allgemeine Informationen:

Auf dem zentralen Platz des Lagers brennt in der Nacht ein großes Feuer, tagsüber befinden sich dort nur die schwelenden Überreste davon. Der beherrschende Anblick sind jedoch die zwei Standbilder der Götter des Stammes, die, roh aus dem Holz einer mächtigen Fichte geschnitzt, zwei Wildschweinwesen mit einem annähernd humanoiden Leib darstellen. Die männliche Jagd- und Kriegsgottheit verkörpert Kraft und Wildheit durch grimmige Hauer (aus Elfenbein eingesetzt), schwellende Muskeln und borstige Behaarung. Die weibliche Gottheit repräsentiert die Fruchtbarkeit in Form üppiger weiblicher Rundungen und mütterlich ausgestreckter Arme.

Um den Platz herum haben die Goblins etwa 100 primitive Behausungen errichtet, von simplen Windschilden aus Ästen über abgedeckte Erdlöcher bis zu zerlumpten Fell-Zelten. Allerorten sieht man häßliche Goblinfrauen, die überraschend fleißig Jagdbeute und gesammelte Nahrung verarbeiten, Lederstücke grob zusammennähen und gleichzeitig große Mengen brüllenden Nachwuchses versorgen. Denn zwischen den Be-

hausungen laufen an die 100 Wildschweine mit ihren Ferkeln, ab und zu auch struppige Hunde und vor allem unübersehbare Mengen kleiner, behaarter Goblinkinder, von rotznasigen Krabblern bis zu verblüffend kräftigen Halbstarken.

Spezielle Informationen:

Die echte Kampfstärke der Goblins ist schwer abzuschätzen: Tagsüber sind die meisten Männer unterwegs, und nächtens liegen sie schnarchend in ihren Unterkünften. Alles in allem scheint der Wildsau-Clan aber ungefähr 100 Krieger zu haben. Auf jeden Fall sind es zu viele, als daß die Helden das Lager angreifen oder sich auch nur offen nähern könnten.

Gruum Grollfang, Kriegerhäuptling der Wildsau-Goblins

Meisterinformationen:

Gruum trägt ein unglaublich verschmutztes Kettenhemd und einen Lederschild, auf den ziemlich simpel ein gespaltenen Stierschädel gemalt ist, und einen schweren Reitersäbel.

Er spricht fließend orkisch und genug Neu-Aventurisch, um einen Unterlegenen zu verhöhnen und einen Stärkeren um Gnade zu bitten. Typische Sätze sind etwa: »Komm, laß mik schnaiden Orren ap!« oder »Wird dok grosse Krigger nix schnaiden klainen Goblin?« Für größere Verhandlungen reichen weder sein Wortschatz noch seine Erfahrung aus.

Die Werte für Gruum Grollfang, Goblin der 9. Stufe:

MU: 10; KL: 9; CH: 6; GE: 13; KK: 11; AG: 16; HA: 6; RA: 9; GG: 17; TA: 6; LE: 32; RS: 5; AT: 14; PA: 10; TP: 1W+4; GST1; AU: 43; MK: 18;
TAW: Hieb Waffen, scharf: 10; Gefahreninstinkt: 8; Akrobatik: 7; Reiten: 12; Sprachen kennen: 2.

Der Meister sollte sich die Mühe machen, Gruum als interessante Figur darzustellen, einerseits von erschreckender Primitivität, andererseits aber auch ein erfahrener Krieger und respektierter Anführer.

Mit seinem Reitersäbel, den er einem einsamen Edelmann aus dem Mittelreich abgenommen hat, kann er (für einen Goblin) perfekt umgehen. Zudem ist er geradezu akrobatisch veranlagt: Besonders berühmt ist er für seine Abstiegsrolle vom Reitschwein mit anschließender Attacke, eine Aktion, mit der Sie Gruum vorstellen sollten, so daß die Spieler merken, daß sie es hier nicht mit einem normalen Goblin zu tun haben.

Falls Sie an der Rolle Gruums Gefallen finden, können Sie ihn mit (fast) allen Mitteln am Leben erhalten. In einem Kampf kann er sich feige hinter die Reihen anderer Goblins zurückziehen, oder er kann durch akrobatische Aktionen oder sein Reitschwein entkommen, selbst wenn seine ganze Horde niedergemacht wird.



Tschiiba Yakcha, Schamanin der Wildsau-Goblins

Meisterinformationen:

Die Schamanin, eine alte Goblin-Frau, trägt praktisch nichts außer einem Baströckchen und Unmen- gen von scheppernden Knochen am Leib. Sie besitzt einige Menschenkenntnis (besser: Goblinkenntnis), und obwohl das glatte, »zahnlose« Gesicht eines Menschen ihr so fremd ist wie diesem ihres, kann sie einiges darin lesen. Sie spricht Neu-Aventurisch mit einem gurgelnden Akzent, aber fast völlig verständ- lich. Ein typischer Satz wäre etwa: »Chichi, glaubst woll, Tschiiba hat Schwainmist in Kopf?«

Die Werte für Tschiiba Yakcha, Goblin-Druidin der 8. Stufe:

MU: 10; KL: 12; CH: 8; GE: 11; KK: 6; AG: 12; HA: 7; RA: 8; GG: 8; TA: 4; LE: 15; AE: 20; RS: 2; AT: 5; PA: 5; GST1: AU: 21; MK: 20

TAW: Pflanzenkunde: 5; Wettervorhersage: 11; Be- kehren: 3; Heilkunde, Gift: 2; Heilkunde, Krankhei- ten: 7; Heilkunde, Seele: 5; Heilkunde, Wunden: 8; Menschenkenntnis: 6; Prophezeien: 6; Sprachen kennen: 4.

Eventuelle Verhandlungen wird sie, den Bräuchen bei den Goblins entsprechend, durchführen. Sollte sie angegriffen werden (was in diesem Abenteuer aber nicht vorgesehen ist) – oder zur Unterstützung ihrer Krieger –, kann sie ihre Astralenergie in Form der bekannten Druidenzauber einsetzen.

Die typischen Goblin-Krieger

Meisterinformationen:

Die Goblins, die hier in ihrem Stammesverband leben, wirken bei genauer Betrachtung deutlich zivi- lisierte als jene verwilderten Söldner und Wegelager- er, die die Helden in ihrem bisherigen Leben ken- nengelernt haben (Neusteinzeit statt Altsteinzeit). Ihre Kleidung besteht aus lose zusammengenähten Lederlappen, ihre Bewaffnung aus einem Holzspeer mit Steinspitze, dazu einem größeren Steinmesser und eventuell einem leichten Schild.

Die Werte für einen Goblin:

MUT:	6	ATTACHE:	8
LEBENSENERGIE:	12	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	GST1	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 7			

Goblins, die im Stammesverband leben, sind üb- licherweise deutlich weniger aggressiv als die be- kannten Streuner. Diese Goblins greifen daher nur an, wenn sie sich überlegen fühlen, und dafür gibt es nur wenige Gründe:

- wenn sie entweder mindestens doppelt so viele Kämpfer sind (womit sie Magier, Geweihte und

erfahrene Krieger selbstverständlich noch immer unterschätzen),

- wenn die Helden offensichtlich verwundet, schwer beladen oder anderweitig behindert sind (wobei sie sich natürlich noch immer von bluti- ger, zeretzter Kleidung über magisch geheilten Wunden täuschen lassen können)
- oder wenn zumindest eine sichere Attacke aus dem Hinterhalt möglich ist (eine Möglichkeit, die in diesem Abenteuer praktisch ausfällt: Kein Goblin entdeckt auf freiem Feld einen Helden früher als dieser ihn, und um sich stunden- oder tagelang in einen Hinterhalt zu legen, haben die Goblins zu wenig Zeit und zu viel Hunger).

Das übliche Verhalten bei einer Begegnung wird also zögerndes Abwarten sein, begleitet von dro- hend gezückten Waffen und eventuell goblinischen Schimpfwörtern; letztere sollen den Helden entwe- der klarmachen, daß sie sich auf Goblinland befin- den, oder sie zu einem Angriff motivieren, so daß die Goblins im Vorteil der Verteidigungsposition sind (siehe »Aktivitäten über größere Entfernun- gen«). Falls kein Angriff stattfindet, wird zumindest den Goblins nach ein oder zwei Spielrunden lang- weilig, und sie ziehen sich langsam zurück oder set- zen einfach ihren Marsch fort.

Die Reitwildschweine der Goblins

Meisterinformationen:

Bei den Wildschweinen des Clanes handelt es sich um Abkömmlinge der in der Grünen Ebene übli- chen Art, vielleicht eine Spur besser ernährt und durch eine Jahrhunderte währende Auslese (Zucht wäre übertrieben) auch etwas kräftiger. Die Schweine sind keineswegs das, was ein Aventurier als gezähmt bezeichnet; Goblins und Schweine leben eher in einer Art Symbiose zusammen, wo die Goblins Schutz und Futter bieten und die Schweine ihre Kraft, Wildheit und ihr Fleisch beisteuern.

Die Werte für ein Wildschwein:

MUT:	7	ATTACHE:	4
LEBENSENERGIE:	22	PARADE:	1
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	5 (10)	(Hauer)	
		AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 5			

Die angegebenen Werte sind bereits der Tatsache an- gepaßt, daß ein Reitwildschwein, wann immer ihm die Helden begegnen werden, von einem Goblin ge- ritten wird oder gar einen Sturmangriff hinter sich hat: Daher wurde die Ausdauer und fast alle Kampf- werte halbiert. Der Geschwindigkeitswert in Klam- mern gilt für die Tiere, die ihren Reiter verloren haben.

Nur ein Teil der Wildschweine beteiligt sich an Kämpfen der Goblins. Eine MU-Probe bestimmt

diesen Anteil recht genau, bei deren Gelingen attackiert ein gerittenes Schwein gleichzeitig mit seinem Reiter (der Gegner darf nur eine der Attacken parieren) bzw. greift ein herrenloses Schwein in den Kampf ringsum ein.

Wenn die Probe doppelt mißlingt (Wurf über 14), ergreift das Schwein die Flucht in Richtung des Lagers oder von diesem weg, andernfalls interessiert sich das Tier mehr für den Boden und schnüffelt interessiert zwischen Toten und ihrer Ausrüstung umher.

Der Händler Senta

In klassischer Manier muß der Bösewicht eines Abenteuers ein Mensch sein, damit sein mieser Charakter richtig zur Geltung kommt.

Spezielle Informationen:

Senta hat einen schwarzen Schnurr- und Kinnbart, kleidet sich prinzipiell in Purpur und Weiß und ist ein prunksüchtiger Geck. Er trägt einen Degen, einen Dolch und eine schwarze Lederpeitsche. Er reitet einen Elenviner Fuchs, ein prachtvolles Schlachtroß. Auffallend an ihm ist weiterhin, daß er penetrant nach einem süßlichen Parfüm duftet. Senta spricht fließend Zwergisch, Nivesisch und Goblinisch.

Meisterinformationen:

Die Werte für Senta, Händler der 10. Stufe:

MU: 13; KL: 16; CH: 14; GE: 11; KK: 12; AG: 2; HA: 5; RA: 4; GG: 6; TA: 3; LE: 57; RS: 4; AT: 10; PA: 12; TP: 1W+3; GST1; AU: 69; MK: 36;
TAW: Stichwaffen: 9; Fesseln/Entfesseln: 3; Reiten: 8; Sich verstecken: 4; Bekehren: 7; Feilschen: 12; Lügen: 12; Menschenkenntnis: 10; Schätzen: 14; Sprachen kennen: 7.

Senta hat sein Leben lang unter seinem Frauennamen gelitten, und so blieb ihm gar nichts anderes übrig, als sich als Bösewicht eine gewisse Geltung zu verschaffen.

Senta kämpft mit seinem Degen (Werte bereits angepaßt) und zur Not auch mit dem Dolch. Weiter trägt er eine lange schwarze Lederpeitsche, die er zur Unterstützung seines Charismas gerne etwas knallen läßt, aber niemals als Waffe einsetzt.

Seine Hauptwaffe ist aber sein Mund: So wird er versuchen, Zwerge und Händler mit verlockenden Angeboten zu einem Überlaufen zu bewegen (der Meister kann hier durchaus Klugheits- oder Goldgier-Proben von den Helden verlangen).

Sentas Plan: Senta hat sich nach einigen gescheiterten Versuchen als Schmuggler im Lieblichen Feld und als Antiquitätenhändler in Zorgan die Grüne Ebene als neues Betätigungsfeld gesucht. Er sieht seine Pläne durch den Bau des Tempels bedroht und hat vor, diesen zu verhindern.

Daher startet er zunächst durch seine Handlanger, die Goblins, einige Sabotage-Versuche, wozu er als Oberbösewicht des Abenteuers verpflichtet ist, obwohl er sich ausrechnen kann, daß sich eine Hohe

Geweihte von so etwas nicht abhalten lassen wird. Seine Hauptmaßnahme ist es aber, die Wildschwein-Goblins aufzuhetzen und zu einem massierten Angriff auf die Baustelle anzustacheln.

Für den Fall, daß diese Attacke scheitert, bleibt ihm noch die Möglichkeit, die Karawane mit dem Heiligen Standbild der Travia zu überfallen und das geraubte Heiligtum als Druckmittel zu verwenden.

Während des Abenteuers bietet sich ihm eine Gelegenheit, sich den Helden und der Baustelle als vermeintlicher Verbündeter zu nähern, um sie auszuspiionieren. Diese Chance wird er bis zum letzten ausnützen, um der Expedition zu schaden, ohne selber in Gefahr zu geraten.

Die Dogge Raffzahn

Meisterinformationen:

In Sentas Begleitung ist immer eine riesige schwarze Wehrheimer Dogge mit einem böartigen Gesichtsausdruck und einem Stachelhalsband.

Die Werte für Raffzahn, Wehrheimer Dogge der 3. Stufe:

MU: 16; GE: 15; KK: 18; LE: 30; RS: 2; AT: 14; PA: 6; TP: 2W+2; GS: 11; AU: 70; MK: 20.

Raffzahn ist seinem Herren treu ergeben und kämpft bis zum Tod. Das Untier kann vor allem Elfen nicht ausstehen: Im Zweifelsfall attackiert es immer den Elfen mit dem höchsten Charisma-Wert.

Das Schlachtroß Rotsturm

Meisterinformationen:

Sentas Reittier ist ein hervorragendes Schlachtroß namens »Rotsturm«, mit dem er 3 von allen Talentproben »Reiten« abziehen darf. Es hat eine Lebensenergie von 50 LP, und seine Schabracke (natürlich ebenfalls purpur-weiß) gibt ihm einen Rüstungsschutz von 2. Es legt mit Reiter und Schabracke im Trab 10 m/s zurück und hält dies drei Spielrunden lang durch, im Galopp eine Spielrunde lang 14 m/s.

Die drei Leibwächter

Meisterinformationen:

Sentas Leibwächter sind Söldner aus dem Mittelreich und heißen Armin, Herrmann und Irma. Sie tragen einen Schuppenpanzer und einen pelzverzierten Helm, sind mit einem Schwert bewaffnet und reiten jeder ein erprobtes Pferd.

Die Werte für Armin, Herrmann und Irma, Krieger der 9. Stufe:

MU: 15; KL: 11; CH: 9; GE: 14; KK: 13; AG: 4; HA: 3; RA: 4; GG: 7; TA: 2; LE: 50; RS: 4; AT: 14; PA: 14; TP: 1W+4; GST1; AU: 63; MK: 23; TAW: Schwerter: 12; Reiten: 8.

Wenn Senta flieht, legt jeder Leibwächter jede Runde eine MU-Probe ab, bei deren Mißlingen er flieht oder sich ergibt. Ihre Aufgabe ist, ihren Dienstherrn zu beschützen, aber nicht, sich für ihn umbringen zu lassen. Typische Fluchtversuche sind etwa der Sprung auf das Pferd (Talentproben »Springen« und »Reiten«) oder das Fällen der Zeltmasten, um die Helden aufzuhalten. Die Treue der Söldner untereinander ist mäßig: Wenn ihnen keine Lebensgefahr droht, kommen sie einander zu Hilfe, sonst kümmern sie sich um sich selbst.

Sentas Zeltlager

Allgemeine Informationen:

Ungefähr 500 Meter von euch entfernt könnt ihr auf einer kleinen Anhöhe ein mächtiges weißes Rundzelt sehen, dessen Ränder und Halteseile rundum mit purpurnen Wimpeln behängt sind. Es durchmißt etwa acht Meter und ist im Zentrum vier Meter und an den Rändern immerhin noch zwei Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Der zentrale Mast des Zeltes ragt noch um weitere zwei Meter hervor und trägt eine große purpurne Flagge. Neben dem Zelt steht ein improvisierter Holm, um schätzungsweise sieben Pferde anzubinden. Tagsüber befindet sich hier meist nur ein Pferd, nächtens alle vier. Drei kräftige Maultiere sind hier in jedem Fall angepflocht. Nicht weit daneben liegen die Sättel und die Packtaschen der abgestellten Tiere.

Zumindest einer der drei Leibwächter bewacht immer das Zelt, wobei er sich aber, gerade wenn er alleine ist, zuweilen bis zu 50 Meter entfernt und sich dort mit Steinchenwerfen oder ähnlichem die Zeit vertreibt.

Der äußere Zeltraum

Allgemeine Informationen:

Im Inneren des Zeltes ist ein kreisförmiger Raum von vier Metern Durchmesser durch weitere Zeltbahnen abgetrennt. Der äußere Zeltraum hat also die Form eines Ringes von acht Meter Außen- und vier Meter Innendurchmesser. Die Decke hängt zwischen zwei und drei Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Im äußeren Zeltraum haben sich die drei Leibwächter niedergelassen, die allerdings kaum Gepäck haben: einige Decken, ein Seidenpolster, ein Bärenfell, ein tönerner Weinkrug, einige Knochenwürfel mit einer Würfelwiese, zwei überzählige Dolche und etliche An-

denken eines Söldnerlebens, wie ein abgeschnittener Ogerdaumen, ein Bronzeamulett und ein kristallenes Fischchen. Weiter hinten liegen noch etliche Stoffhüllen, in denen anscheinend Teile des Zeltes transportiert werden.

Drei Öllampen sind so im Raum verteilt, daß das Licht zumindest einer an jeden Punkt fällt. Bis etwa zwei Stunden vor Mitternacht brennen eine oder mehrere dieser Lampen (was man von außen undeutlich sehen kann).

Der innere Zeltraum

Allgemeine Informationen:

Der innere Zeltraum durchmißt vier Meter und ist auch so hoch.

Spezielle Informationen:

Hier wohnt Senta mit Raffzahn und der Sklavin Myrta. In der Mitte des Raumes liegt ein mächtiges Eisbärenfell mit zahlreichen Seidenkissen in Weiß und Purpur. Dahinter stehen ein Koffer mit vornehmen Kleidungsstücken, von denen einige an Pfosten aufgehängt sind, eine kleine Schatulle, ein in Birkenrinde gebundenes Buch und eine Elfenbeinpfeife in protziger Halterung. Etwas abseits stehen Vorräte, ein Sack Mehl, ein Sack Zwiebeln, Speck und Salz, und Kochgeschirr.

Meisterinformationen:

Myrta hat die Aufgabe, sich um Sentas Heim und Garderobe zu kümmern, für ihn und die Leibwächter zu kochen und auch sonst auf sein leibliches Wohl zu achten.

Die Werte für Myrta, Bürgerin der 1. Stufe:

MU: 9; KL: 8; CH: 13; GE: 12; KK: 10; AG: 6; HA: 4; RA: 3; GG: 5; TA: 7; LE: 20; RS: 0; AT: 6; PA: 6; TP: 1W; GST1; AU: 30; MK: 10; TAW: Betören: 8; Heilkunde, Seele: 3; Kochen: 7; Tanzen: 8.

Sie wird den ersten Helden (nur einen menschlichen Mann), den sie sieht, als ihren Befreier betrachten und ihm für den Rest ihres Lebens dankbar sein. Das bedeutet, daß sie sich nie mehr weiter als drei Meter von ihm entfernt, außer bei Kämpfen, wo sie ihn mit dauernden Rufen wie »Achtung, Meister! Paß' auf!« ablenkt. Sie wird alle ihre Talente für ihn einsetzen und doch eine entzückende Plage sein.

Die kleine Schatulle enthält Sentas Reisekasse: 313 Dukaten, 92 Silbertaler, Kleingeld, einen Kusliker Goldbarren (Wert: 100 Dukaten), ein Säckchen Perlen (Wert: 40 Dukaten), ein Säckchen Glasperlen (für Goblins und Helden mit KL : 8) und einen fast wertlos scheinenden Kupfering – ein Andenken an Sentas Mutter, die ihm immer prophezeit hatte, daß es mit ihm ein schlimmes Ende nehmen würde. Außerdem findet sich hier eine halbleere Riesenflasche des Damenparfüms »Kanäle von Grangor Nr. 5«.

Weniger wertvoll, aber besonders aufschlußreich ist das Buch, Sentas Geschäftsmappe. Unter den Dokumenten finden sich:

- ein Bericht von einem jungen Händler, der besagt, daß Kaufmann Stoerrebrandt jährlich etwa 5000 Dukaten Gewinn in der Grünen Ebene macht;
- zwei Antwortbriefe von Geldverleihern, die es ablehnen, Senta einen Kredit über 500 Dukaten zu geben;
- die Bestätigung einer Bestellung von 50 Armbrüsten bei der Bogner-Gilde von Gareth, lieferbar im kommenden Frühjahr;
- ein Brief von Trallop Gorge, in dem er die Bereitstellung von drei Wagen zusagt;
- ein Schreiben von König Mizirion III. von Brabak, in dem er die hohe Qualität der gelieferten Proben von Knochenschnitzereien lobt, sich aber außerstande sieht, für mehr als 50 Dukaten zu bestellen;
- ein Angebot von einem Händler in Kunchom, der bereit ist, gezähmte Wildschweine gegen Mehl zu tauschen;

- einen in primitivstem Neu-Aventurisch gekritzten Brief, in dem ein »Mustapha der Schreckliche, rechtmäßiger Erbe des Thrones zu Unau« für jeden vermittelten Goblin-Söldner eine Kopfprämie von fünf Dukaten bietet;
- ein offensichtlich von Senta aufgesetztes Antwortschreiben an Mustapha, in dem er von »100 auf mein Kommando bereitstehenden Goblins« und einem »kleinen Problem, das ich vorher lösen muß« spricht.

Sentas Garderobe hat einen Gesamtwert von etwa 80 Dukaten. Sie ist für einen schlanken Mann von 1,70 m Größe geschneidert, bevorzugt Weiß und Purpur und ist generell eher protzig gehalten. Die Elfenbeinpfeife ist etwa zwei Dukaten wert und läßt den Benutzer extrem geckenhaft wirken. Der zugehörige Methumis-Tabak ist leicht und mild.

Wenn die Helden auch noch das Bett zerwühlen: Unter dem vorletzten Kissen befindet sich ein Pergamentfetzen mit der handgeschriebenen Notiz: »Loch Harodrol Schatzfund!« (Senta ist ebenso gierig wie die Helden und sammelt derartige Gerüchte.)

Zeitplan: Der Verlauf des Abenteuers

Frühling

Zweite Woche der Peraine

Spezielle Informationen:

Die Leiter und Fachleute der Expedition beginnen mit der Planung des Tempels: Drei Tage lang schreiten Herdgard und Turundir, gefolgt von einem halben Dutzend erfahrener Facharbeiter, den Hügel ab, diskutieren über Flächen, Winkel, Höhen und Gewichte und besprechen langwierige Einzelheiten.

Am vierten Tag beginnen die Hilfsarbeiter gemeinsam, den Hügel zu planieren und das oben abgetragene Erdreich rings um diesen zu verteilen. Am Abend des fünften Tages ist der Hügel zu einer tischartigen Erhebung mit steil abfallenden Flanken geworden. Nach Sonnenuntergang läßt Herdgard während eines feierlichen Rituals in der Mitte die Heilige Schale aufstellen, mit Öl füllen und entzünden. »Das Feuer eines neuen Tempels ist entzündet. Möge es ewig brennen und den Gläubigen Licht und Wärme spenden!«

Während der folgenden Tage werden die von Turundir abgesteckten Fundamente gegraben; der Aushub wird dazu verwendet, die Flanken des Erdhügels weiter zu befestigen.

Meisterinformationen:

Vermitteln Sie zu allererst den Spielern Interesse an dem Fortgang des Tempelbaus und das Gefühl dazu-

zugehören, auch wenn die Helden nicht direkt mitarbeiten.

Beschreiben Sie die abendliche Lagerfeuerromantik, wenn die Helden hoffentlich mit Beute heimkehren und Arbeiter und Helden gemeinsam, müde von des Tages Arbeit, aber zufrieden damit, zu Abend essen.

Spezielle Informationen:

In diesen ersten Nächten steht Phexens Vollmond hell und rund am Himmel, macht für euch das Wachestehen einfach und hilft euch, mit der Umgebung der Grünen Ebene vertraut zu werden.

Meisterinformationen:

Die aus Trallop mitgebrachten Vorräte reichen noch etwa zwei Tage, so daß den Helden noch etwas Spielraum bleibt, ehe sie auf die Jagd gehen. Herdgard wird allerdings unruhig, wenn keine Vorräte mehr da sind, um so mehr, da die Helden in der kommenden Woche weniger Zeit zur Jagd haben werden.

Sollten die Arbeiter tatsächlich durch Unachtsamkeit der Helden hungern müssen, werden sie und Herdgard äußerst ungemütlich reagieren.

Falls es sich nicht von selber ergibt, wird Herdgard Magier, Druiden, Hexen und dergleichen direkt an-



sprechen und ihnen klarmachen, daß sie Magieeinsatz im Bereich des zukünftigen Tempels grundsätzlich ablehnt und auf der Baustelle ebenfalls nicht gerne sieht.

Dritte Woche der Peraine

Spezielle Informationen:

Während einige wenige Arbeiter die Arbeit an den Fundamenten fortsetzen, beginnt der Hauptteil der Expedition mit der Konstruktion von Hebebäumen, Gleitschienen, Rollen und anderen Geräten zum Transport der Bauelemente. Gemeinsam brechen Turundir, die Facharbeiter und ihre Helfer zum nahen Wald auf, und Herdgard bittet euch, sie zu begleiten und die Arbeiter beim Holzfällen zu bewachen. Schnell verteilen sich die Arbeiter in kleinen Gruppen um die schönsten Fichten und Tannen, und bald klingt der helle und rhythmische Klang der Äxte an euer Ohr. Immer wieder schallt der Ruf: »Baum, da geht er!«, aber ihr braucht eine Weile, bis ihr gelernt habt, sicher aus dem Weg der mit lautem Splittern umstürzenden Stämme und der herniederprasselnden Äste zu bleiben.

Meisterinformationen:

Zunächst bleiben die Holzfäller auf etwa 50 Meter Distanz zusammen, und die einzige Gefahr geht von

den regelmäßig stürzenden Bäumen aus. Fragen Sie die Helden nach ihrer ursprünglichen Aufstellung, und zeigen Sie den weniger klugen Helden mit einigen Eigenschafts-Proben, daß Zuschauen beim Holzfällen nicht ganz ungefährlich ist – und vor allem den besonders »Klugen«, die sich auf Bäume setzen oder im Gebüsch verstecken.

Nach und nach dringen die einzelnen Gruppen von der sich bildenden Lichtung in verschiedene Richtungen vor, und die Holzfäller-Meister haben nur wenig für die Beschwerden und Warnungen besorgter Helden übrig.

Überlassen Sie wieder den Spielern die Entscheidung, ob die Helden von Gruppe zu Gruppe patrouillieren, sich verteilen oder was sie sonst zu deren Schutz tun wollen.

Bis zur Mittagspause geht dann auch alles gut. Gegen Nachmittag jedoch wird ein Walddraubtier versuchen, einen etwas abseits der Gruppe Arbeitenden zu überfallen.

Der Meister kann das Tier auf der Tabelle »Begegnungen« auswürfeln (und unpassende Ergebnisse ignorieren) oder es besser frei auswählen. Die Helden haben, von allen Seiten durch das Fichtengehölz stürmend, nur kurz Zeit, das Opfer anhand seiner Schreie zu finden; wenn möglich, sollte es zwar verletzt, aber nicht getötet werden.

Vierte Woche der Peraine

Spezielle Informationen:

Auf der eingeebneten Hügelfläche montieren die Arbeiter mächtige Hebebäume, Hebel und Rampen und schaffen den Großteil der bereits in Rommilys vorgefertigten Blöcke hinauf. Eine erste Reihe dieser Blöcke wird als Grundsteine in die Fundamente gelegt, und dann werden, eine Reihe nach der anderen darauf aufbauend, die Mauern des Inneren Tempels rings um das Ewige Feuer hochgezogen.

Meisterinformationen:

Die Arbeiter haben sich nun an die Wildnis, ihre Arbeit und ihre Mitarbeiter gewöhnt und sind voller Begeisterung dabei. Eventuelle Eingewöhnungsprobleme der Helden sowie die oberflächliche Erkundung der näheren Umgebung sollten ebenfalls beendet sein.

1. Tag des Ingerimm

Spezielle Informationen:

Baumeister Turundir besteht darauf, den Tag des Feuers, den höchsten Feiertag der Zwerge, zu begehen, und nimmt sich frei. Jeder anständige Zwerg unter den Helden wird sich ihm anschließen. In diesem Fall lassen sich auch noch der Schmied und sein Gehilfe überreden. Dementsprechend lasch laufen die Bauarbeiten ab. Die Feiernden errichten einen kleinen Scheiterhaufen – Schnittholz liegt ja genug umher –, und Turundir weiht seinen Vorschlaghammer, indem er ihn ins Feuer hält und mehrmals feierlich um die Baustelle stetzt, wobei er die überlieferten alten Beschwörungen und Gebete murmelt.

Meisterinformationen:

Wenn der Meister möchte, kann er einen Streit zwischen einigen Arbeitern, die sich über den kurzweiligen Baumeister amüsieren, und dem gekränkten Zwerg inszenieren; eine Gelegenheit für charismatische Helden, die Streithähne zu beruhigen.

Erste Woche des Ingerimm

Spezielle Informationen:

Mit beeindruckender Geschwindigkeit wächst die innere Mauer bis auf drei Meter Höhe an, wobei für die obere Hälfte die Hebebäume eingesetzt werden, die die viele Mehlsäcke schweren Steinblöcke mit wenigen eleganten Hebelbewegungen an ihren Platz setzen.

8. Tag des Ingerimm

Allgemeine Informationen:

Ihr hört plötzlich japsende Hilfeschreie in einer ungewöhnlich hohen Stimmlage sowie dumpf dröhnende Schritte.

Eine kleine Erhebung und einige kräftige Weiden versperren euch die Sicht.

Spezielle Informationen:

Als ihr den Hügel und die Bäume umgeht, seht ihr einen besonders kräftigen Oger, der in ungegerbte Felle gekleidet ist, seine hölzerne Keule nach oben streckt und auf einen der Bäume starrt. Dort oben klammert sich ein kleiner Gnom in die Äste und versucht verzweifelt, der enormen Reichweite des Ogers, seines Armes und seiner Keule zu entgehen.

Meisterinformationen:

Diese Begegnung ereignet sich irgendwo in der Grünen Ebene, kann aber notfalls auch von der Baustelle aus beobachtet werden. Die Helden haben, wenn sie nicht zögern, eine Fern- oder Nahkampfattacke zur Verfügung, ehe der Oger sie bemerkt und aufgrund seines Mutwertes und seiner prinzipiellen Aggressivität als erster angreift.

Die Werte für den Oger:

MUT:	25	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	44	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	3W+5
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	65
Monsterklasse: 27			

Die Werte für den Gnom:

MUT:	15	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+1
GESCHWINDIGKEIT:	10	AUSDAUER:	35
Monsterklasse: 8			

Während die Helden mit dem Oger kämpfen, macht der Gnom es sich auf seinem Baum gemütlich. Dann beginnt er die Helden anzufeuern und den Oger mit Rindenstücken zu bewerfen.

Als Dank für seine Rettung führt der Gnom die Helden einige hundert Schritte weit und schenkt ihnen sein Körbchen voll Gnomenpilzen, das er dort verloren hat, mit den Worten: »Jetzt ist mir der Appetit ohnehin vergangen!« Ein Held, dem eine Talentprobe »Pflanzenkunde« gelingt, weiß, daß man aus Gnomenpilzen eine Paste erzeugen kann, die beschädigte Augen und Ohren und starke Brandwunden heilen kann.

Zweite und dritte Woche des Ingerimm

Spezielle Informationen:

Die Arbeiter schaffen die zweite Hälfte der Ladung, ebenfalls bereits vorbereitete zylindrische Säulenstücke, auf den Hügel. Rings um die innere Mauer werden sie in kleinen Gruben fundamentierte und dann nach und nach zu Säulen von ebenfalls drei Meter Höhe zusammengebaut.

11. Tag des Ingerimm

Spezielle Informationen:

Wie erwartet, treffen zehn Wagen von Trallop Gorge

mit neuem Material aus Uhdenberg ein. Es handelt sich um kleinere Stücke aus den dortigen Steinbrüchen, vor allem steinerne, rötliche Platten von etwa einer Elle Kantenlänge.

Vierte Woche des Ingerimm

Spezielle Informationen:

Innerhalb der Mauern des Inneren Tempels werden die rötlichen Platten als Bodenbelag verlegt. Nur in der hinteren Hälfte bleibt ein schmaler Quergraben frei, in den eine dünnere Trennmauer gesetzt werden wird.

Sommer

Der Sommer ist gekommen. Die Wiesen der Grünen Ebene haben sich in ein Meer von Blüten verwandelt. Die Tage sind warm und mild, zuweilen sogar stechend heiß. In den klaren Nächten stehen die Sternbilder Stute, Greif und Schwert prächtig und hell am Himmel. Der Tempel ist in seinen Grundfesten zu erkennen, doch obwohl die Arbeiter fleißig waren, treibt Herdgard sie an: Sie müssen an allen sieben Tagen der Woche, auch am Praios-Tag, arbeiten, und das, obwohl der fröhliche Rahja-Monat, der letzte des Jahres, begonnen hat.

Erste und zweite Woche der Rahja

Spezielle Informationen:

Nun wird der Boden zwischen der Mauer und der Säulenreihe, den die Baugeräte aufgewühlt haben, eingeebnet und wie der Innere Tempel mit Steinplatten abgedeckt.

Meisterinformationen:

In den Vollmondnächten der ersten Woche können von den Helden oder auch von anderen Expeditionsteilnehmern außerhalb der Baustelle Wesen gesehen werden, die sie beobachten. Bei Gelingen einer Talentprobe »Sinnesschärfe« glaubt ein Held, die Wesen als Goblins zu erkennen. Was auch immer die Helden unternehmen: Sie sollten die Beobachter nicht erwischen, was ruhig auch geheimnisvoll wirken kann.

Dritte und vierte Woche der Rahja

Spezielle Informationen:

Die Mauern des Inneren Tempels werden bis auf über vier Meter Höhe ausgebaut. In der hinteren Hälfte wird die geplante kleine Trennmauer ebenfalls vier Meter hoch gebaut. Die dadurch abgetrennten Priester-räume werden durch das Einziehen einer Zwischendecke in zwei Stockwerke geteilt.

Aus den umliegenden Wäldern hallen das Gebrüll der Elche und das Krachen ihrer Geweihe beim Paarungskampf wider.

Meisterinformationen:

Die Werte für Elche sind dem Kapitel »Jagd« zu entnehmen, allerdings greifen diese Exemplare, wenn man sie bei ihren Liebeskämpfen stört, Seite an Seite an!

30. Tag der Rahja

Spezielle Informationen:

Das Jahr neigt sich dem Ende zu mit dem Reinigungsfest, dem zweitwichtigsten Festtag der Hesinde-Gläubigen und Magier und auch von Travia-Gläubigen gerne gefeiert. Aller privater Besitz größerer Bedeutung, wie etwa die Werkzeuge der Arbeiter, wird rituell für das neue Jahr gereinigt, und das eintägige Fasten soll auch den Geist reinigen und vorbereiten.

Meisterinformationen:

Von einem Hesinde-Geweihten unter den Helden wird erwartet, daß er die heiligen Handlungen leitet, andernfalls kümmert sich Herdgard darum.

Die Tage ohne Namen (361. – 365. Tag)

Spezielle Informationen:

Die berühmtesten letzten Tage des alten Jahres, die dem Gott ohne Namen gehören, brechen an. Heuer fällt noch dazu der Vollmond in diese Tage, was den Aberglauben noch fördert. Fast alle Arbeiter weigern sich zu arbeiten und sitzen fünf Tage lang leise sprechend im Zentrum der Baustelle zusammen.

Meisterinformationen:

Jeder Held, dem eine Probe auf Aberglauben gelingt, schließt sich ihnen an und weigert sich, in die Wildnis hinauszugehen. Thorwaler müssen ihre Probe mit einem Malus von 6 ablegen. Ein Nivese weigert sich in jedem Fall; bei seinem Heimatstamm werden Kinder, die zu dieser Zeit geboren werden, sogar ausgesetzt. Die Helden, die das Lager verlassen, werden Goblins, Nivesen und Norbarden nur in ihren Lagern versteckt entdecken. Der Meister kann alle Proben mit einem Malus von 1 belegen oder prinzipiell keine Jagdbeute und dafür besonders viele Monster oder überhaupt kein Leben auftauchen lassen, um die beklemmende Atmosphäre zu schildern. In jedem Fall sollten die Spieler den Eindruck bekommen, daß man aventurische Überlieferung nicht als Aberglauben abtun kann.

1. Tag des Praios

Spezielle Informationen:

Die Sommersonnenwende, das Neujahr und damit der höchste Feiertag des Jahres, wird nun von allen gerne

gefeiert. Herdgard ist etwas verdrossen durch die Verzögerung beim Bau und wohl auch, weil sie die Ehrerbietung für den Sonnengott übertrieben findet. Die Arbeiter bauen einen riesigen Scheiterhaufen, und die ganze Nacht hindurch wird gefeiert, getanzt und gesungen. Immer wieder springt jemand auf und wirft unter allgemeinem Beifall alte Kleidung, zerbrochenes Werkzeug oder symbolisch seine Probleme ins Feuer, und immer wieder holt jemand unter noch größerem Jubel seinen geheimen Weinvorrat hervor.

Erste und zweite Woche des Praios

Spezielle Informationen:

Nach fast einer Woche unausgesetzter Feiertage treibt Herdgard die Expedition wieder zur Arbeit an. Mit Hilfe der Hebebäume wird nun auch die Säulenhalle bis auf über vier Meter Höhe aufgestockt. Außerdem werden die Bodenplatten des zweiten Stockwerkes im hinteren Teil des Inneren Tempels verlegt.

15. Tag des Praios

Spezielle Informationen:

Herdgard bittet euch, einen Zug aller zehn Wagen auf der 200 Kilometer langen Strecke nach Uhdenberg zu führen, um neues Baumaterial zu holen. Der Weg über den Roten Paß ist euch nun ja bekannt, aber nach dem Zwischenfall mit den Ogern ist er recht gefährlich, jedenfalls gefährlicher als die Grüne Ebene bisher. Dazu kommt, daß der Bau nur zehn Mann, die Fahrer, entbehren kann, was die Reise noch gefährdeter macht. Die Hohe Geweihte teilt euch auch den Namen des Steinbruchbesitzers mit, den ihr in Uhdenberg kontaktieren sollt.

Meisterinformationen:

Die genaue Organisation der Reise bleibt wieder den Helden überlassen. Die unbeladenen Wagen werden voraussichtlich zwei Tage bis zum Roten Paß und zwei weitere nach Uhdenberg benötigen. In dem angewiesenen Steinbruch können die Helden ohne Zwischenfälle die Ladung – feineren Marmor und Gips – aufnehmen und sich auf den Heimweg machen. Die beladenen Wagen werden wie am Hinweg vier Tage bis zum Paß und weitere vier Tage zum Bauplatz brauchen. Von Kleinigkeiten abgesehen, wie Radbrüchen, die der Meister natürlich durchspielen kann, ereignet sich am Roten Paß der einzige Zwischenfall:

Da wieder einmal Vollmond ist, kann der Überfall – diesmal durch Banditen – wieder bei Einbruch der Dunkelheit stattfinden, wenn die Karawane die letzten Kilometer bis zur Zollstation zurücklegt. Die Banditen sind mit je zwei Holzspeeren bewaffnet und tragen zerfetzte und geflickte Lederkleidung und Pelzmützen.

Die Werte für einen Banditen, Streuner der 6. Stufe:

MU: 13; KL: 11; CH: 10; GE: 12; KK: 13; AG: 6; HA: 3; RA:

7; GG: 7; TA: 3; LE: 47; RS: 3; AT: 8; PA: 8; TP: 1W+3; GST1; AU: 49; MK: 17;
TAW: Stichwaffen: 6; Wurfwaffen: 6; Klettern: 4; Sich verstecken: 8; Springen: 6.

Jeder Bandit wirft einen Speer und geht dann mit dem zweiten in den Nahkampf. Die Wegelagerer sind so ausgehungert, daß sie die Darpatbullen viel mehr interessieren als mögliche Schätze in den Wagen. Wenn sie bemerken, daß sie unterlegen sind, d. h. ein Drittel ihrer gesamten Lebensenergie verloren haben, ergreifen sie die Flucht. Einige Dummere versuchen dabei, an den Schluchtwänden hochzuklettern, wobei sie erstklassige Zielscheiben bieten. Die Banditen haben mit Sentas Verschwörung nichts zu tun, es sei denn, der Meister möchte dies so darstellen.

Dritte und vierte Woche des Praios

Spezielle Informationen:

Die meisten Arbeiter beginnen mit der Errichtung eines hölzernen Dachstuhles über dem Inneren Tempel und der Säulenhalle: Zunächst werden schwere Balken längs darüber gelegt, dann wird darauf ein nur wenig geneigtes Gerüst für das eigentliche Tempeldach gebaut. Eine kleine Gruppe hat inzwischen die Vorderseite des Hügels vorbereitet, und verlegt dort nun die steinernen Stufen der Tempeltreppe. Manche der Arbeiter benützen den Vollmond und arbeiten bis spät in die Nacht hinein.

Erste und zweite Woche der Rondra

Spezielle Informationen:

Auf den Dachstuhl werden nun die letzten Verstreben und die Quersparren für die Dachschindeln genagelt. Einige Facharbeiter haben währenddessen einen einfachen Erdfen errichtet und begonnen, Tonschindeln zu brennen und zu glasieren. In der zweiten Woche bilden die Arbeiter eine lange Kette vom Rand der Baustelle über Gerüste bis zum Dachstuhl, reichen Hunderte von Schindeln von Hand zu Hand und plazieren sie schließlich sorgfältig auf dem Dachstuhl.

3. Tag der Rondra

Spezielle Informationen:

Ringsum erheben sich die Arbeiter zu einem neuen Tag. Herdgard steht schon wie an jedem Morgen am Fuß des Hügels und füttert liebevoll die Heiligen Gänse. Plötzlich stößt ein mächtiger schwarzer Adler herab, direkt auf Herdgard und die Gänse ...

Meisterinformationen:

Jeder Held, dem eine Talentprobe »Sinnesschärfe« und eine MU-Probe gelingt, darf noch eine Aktion durchführen, ehe der Adler seine erste Attacke gegen eine der Gänse durchführt. Ein stürzender Adler ist ein »winziges« Fernkampf-Ziel.

Die Werte für den Adler:

MUT: 20 ATTACKE: 17 (Sturzflug)
7 (Nahkampf)
LEBENSENERGIE: 19 PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 TREFFER- 1W+1 (Schnabel)
GESCHWINDIG- PUNKTE 1W+4 (Klauen)
KEIT: 30/1 AUSDAUER: 60
Monsterklasse: 21

Wie immer der Angriff des Adlers auf die Gänse ausgeht, dieses Ereignis macht eine Eigenschafts-Probe auf Aberglauben bei allen Beteiligten und Zuschauern nötig. Herdgard zeigt sich nur wenig irritiert, aber die meisten Arbeiter sind sich einig, daß es sich um ein schlechtes Omen handelt. Lassen Sie Spieler, deren Probe gelingt, rollenspielerische Vorschläge machen, was der Adler, sein Benehmen und sein Schicksal zu bedeuten haben.

10. Tag der Rondra

Spezielle Informationen:

Ihr wandert durch das feuchte Gras der Grünen Ebene, als sich euch ein interessanter Anblick bietet: Ein mächtiger Troll plagt sich damit ab, ein großes 100-Liter-Faß den Abhang eines Hügels hinaufzurollen, in dem er seine Höhle hat. Der Abhang ist von vorhergehendem Regen schlammig und rutschig, und die Kraft des Trolles hilft ihm angesichts seiner Ungeschicklichkeit kaum.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich nicht aggressiv verhalten, wird sie der Troll einige Zeit anstarren und sich dann wieder mit dem Faß abplagen. Sollten sie ihm mit ihrer Kraft oder einer Idee helfen, lädt er sie in einfachen Worten ein, das Bier in dem Faß mit ihm zu trinken. Krümel Nase – so stellt er sich vor – selbst kann etwa zehn Liter auf einen Sitz trinken und freut sich über Mitbewerber. Nebenbei erzählt er einige horrende Geschichten über eine Riesenschlange, Lindwürmer und andere Monster in der Umgebung; bei genauerem Nachfragen stellt sich allerdings heraus, daß keine der Beobachtungen jünger als 40 Jahre ist. (Krümel Nase selbst ist vermutlich weit über 200 Jahre alt.)

Die Werte für den Troll Krümel Nase:

MUT: 23 ATTACKE: 14
LEBENSENERGIE: 73 PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3 TREFFERPUNKTE: 4W+2
GESCHWINDIGKEIT: 7 AUSDAUER: 30
Monsterklasse: 40

Wenn die Helden das Bierfaß erbeuten und es nach Hause schaffen, machen sie sich natürlich bei den Arbeitern beliebt. Zwei Personen können es über ebenen Boden heimrollen, was allerdings ihre Höchstgeschwindigkeit auf 1 senkt. Mit entspre-

chender Ausrüstung können drei oder vier Personen das Faß auch tragen. Herdgard wird sich beschweren, wenn die Helden einen Wagen ausborgen und dann nur Bier nach Hause bringen.

13. Tag der Rondra

Spezielle Informationen:

Aus Festum trifft ein schwerer Wagen ein, der im Auftrag des Kaufmannes Stoorrebrandt das ganze Bornland durchquert hat und über Norburg in die Grüne Ebene vorgedrungen ist. Der Ochsenkarren, von vier bewaffneten Fuhrknechten bewacht, transportiert nur Spenden von Gläubigen aus dem Bornland, allen voran zwei vergoldete Türflügel von Stoorrebrandt selbst. Ein Fuhrknecht übergibt Herdgard ein Bündel Briefe.

Meisterinformationen:

Kurz darauf tritt Herdgard an jenen Helden heran, dem sie die größte politische Begabung zutraut: entweder einem Händler, einem klugen Krieger, dem Travia-Geweihten oder einfach dem klügsten Helden. Sie fragt ihn, ob er »hiermit etwas anfangen kann«, und zeigt ihm einen Brief Stoorrebrandts an sie selbst, in dem er ihr unter anderem mitteilt:

»Noch eine Warnung: Zuverlässige Informationen aus Norburg, Gerasim und dem Mittelreich weisen mich auf einen gewissen Senta hin, einen Händler der übelsten Art. Anscheinend baut er derzeit Geschäftsbeziehungen zu den Eingeborenen der Gegend auf, wo Ihr, liebe Tempelmutter, Euer Gotteshaus zu bauen gedenkt, und da von Armbrüsten die Rede war, wollte ich Euch zur Vorsicht raten.

In tiefster Ehrfurcht ...« (Der Rest des Briefes bezieht sich nur auf Stoorrebrandts großzügige Spende, die er ohne jede Erwartung einer Gegenleistung aus reiner Gottesfurcht, voller Demut ... usw.)

Dritte und vierte Woche der Rondra

Spezielle Informationen:

Die Arbeiter beginnen mit der Außenverkleidung des Tempels, zunächst mit den schweren Stuckfriesen, die die Giebel des Tempeldaches schmücken werden. Tagelang ist das Hämmern der Facharbeiter zu hören, die nach Herdgards Vorlagen sorgfältig, fast liebevoll Szenen aus der aventurischen Göttergeschichte, allen voran natürlich die Travia betreffenden, aus dem Gips meißeln. Vor allem der Stukatur-Meister nützt die von hellem Vollmondlicht erleuchteten Nächte, um seine Kunstwerke fertigzustellen.

Meisterinformationen:

In einer dieser Nächte startet Senta seinen ersten Sabotageversuch. Einer der Wildschwein-Goblins (Werte siehe »Die Goblins«), mit Geschenken bestochen, schleicht sich in das Lager, um eines der am Hügel liegenden, halbfertigen Friese mit einem Hammer zu zerschlagen. Er wird bei Entdeckung

fliehen, sich aber ergeben, wenn er schwer verletzt wird. Er gesteht nur (in Goblinisch), daß ihn die Schamanin Tschüba dazu beauftragt hat; von Senta erzählt er nichts. Herdgard besteht natürlich darauf, daß der Goblin geheilt und freigelassen wird.

23. Tag der Rondra

Spezielle Informationen:

Auf dem Weg durch die Hügel könnt ihr einen einzelnen Reiter sehen, einen in vornehmes Purpur und Weiß und nach Art des Mittelreiches gekleideten Herren auf einem feurigen Roß, wie es scheint auf der Jagd. An seiner Seite läuft eine mächtige Wehrheimer Dogge vor und zurück. Als euch der Mann sieht, zügelt er sein Pferd, blickt erwartungsvoll in eure Richtung und hebt dann grüßend die Hand.

Meisterinformationen:

Der Mann verhält sich vorsichtig, wie es einer Begegnung in der Wildnis angemessen ist, aber freundlich. Er stellt sich als Melchior von Hucklevoll vor, dritter Sohn des Grafen von Arivor im Lieblichen Feld, »leider nicht der Titelerbe und daher zu einem Abenteuererleben verurteilt«.

Der Reiter ist natürlich in Wirklichkeit Senta, der einen kleinen Jagdausritt zur weiteren Erkundung der Gegend verwenden will. Das Treffen mit dem Geleitschutz der Tempelbau-Expedition kommt ihm aber ganz recht, um die Helden auszuhorchen. Senta lügt den Helden das Blaue vom Himmel herunter, um sich als möglicher Verbündeter – und wenn nur aus Langeweile – anzubieten. Besonders interessieren ihn natürlich die Sicherheitsvorkehrungen (»ist der Tempelbau nicht sehr gefährdet? Die Nivesen mögen doch sowas gar nicht.«) sowie die Moral (»Nun, die meisten werden wohl schon recht Heimweh haben, und manch einer wird an's Aufgeben denken, oder?«).

Versuchen Sie unter allen Umständen zu verhindern, daß die Helden Verdacht schöpfen oder Senta gar töten. Nach Möglichkeit sollte er interessant oder gar zuverlässig wirken. Angebote, sich der Expedition anzuschließen, muß er »vorläufig noch ablehnen«, da er »noch einiges im Norden zu erledigen hat«. (Zumindest hierbei dürfen sich die Helden fragen, was man hier in der Grünen Ebene so dringend erledigen muß.) Besonders reizvoll wird Sentas Verstellung aber, wenn er sich einige Wochen später mehrmals auf der Baustelle sehen läßt, demoralisierende Gerüchte ausstreut, seine Hilfe anbietet, spioniert und sich generell mit den Helden gut versteht. Um so größer wird die Überraschung später sein ...

27. Tag der Rondra

Spezielle Informationen:

Ihr seht gerade den Arbeitern zu, die eines der kleineren Friese mittels eines Hebebaumes zum Dachfirst schaffen, um es dort als Verkleidung des Dachstuhles zu ver-

ankern. Plötzlich seht ihr, von Norden kommend, einen riesigen Schatten knapp über dem Boden auf euch zukommen. Es ist ein über zehn Meter langer, grün-weißer Drache mit einem großen grauen Horn auf der Stirn, der sich mit ausgebreiteten Schwingen in lautlosem Tiefflug nähert.

Es ist fast zu spät, um etwas zu tun, denn er hat den Tempel beinahe erreicht.

Meisterinformationen:

Der Horndrache hat es auf den Arbeiter abgesehen, der, direkt am First oben stehend, die Aktionen seiner Kameraden dirigiert, aber das muß für die Helden nicht sofort offensichtlich werden. Jeder Held, dem eine Mut-Probe gelingt, hat noch eine Kampfunde für Gegenmaßnahmen zur Verfügung.

Die Werte für den Horndrachen:

MUT:	19	ATTACKE:	17
LEBENSENERGIE:	90	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	5	TREFFER:	4W+4 (Klauen)
GESCHWINDIGKEIT:	22/4	PUNKTE:	5W+7 (Rammstoß)
		AUSDAUER:	75
Monsterklasse: 60			

Der Horndrache verfügt über keinen Feueratem, kann dafür aber aus dem Flug heraus einen Rammstoß durchführen, bei dem man sich nur mit einer gelungenen GE-Probe rechtzeitig zu Boden werfen kann. Er wird – ungeachtet der Gegenmaßnahmen – kurz vor dem Tempelhügel hochziehen und den überraschten Arbeiter mit einer Klauenattacke zu greifen versuchen. Mit seiner Beute versucht er dann zu entkommen, notfalls auch mit einem Rammstoß durch Helden und Arbeiter hindurch. Dann schwenkt er, langsam an Höhe gewinnend, nach Norden zurück.

Sorgen Sie dafür, daß der Drache zwar am Flügel verletzt, aber noch nicht getötet wird. So muß er deutlich verlangsamt den Heimflug zu seinem Hort – etwa 20 Kilometer entfernt in einer Gegend, die die Helden noch nicht erkundet haben – antreten.

Durch seine Last und die Verletzung erreicht der Drache den Hort nur wenige Spielrunden vor den Helden (sofern sie sofort die Verfolgung aufnehmen) und hat dort nicht mehr die Kraft, den Arbeiter zu fressen. Vor den drei Jungtieren des Drachen kann sich der Unglückliche noch eine Zeitlang retten, aber als die Helden ankommen, hilft ihm sein dauerndes Krabbeln um den großen Drachen nichts mehr, und die Meute beginnt ihn zu umzingeln.

Die Werte für den Nachwuchs:

MUT:	11	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFER:	
GESCHWINDIGKEIT:	16/3	PUNKTE:	2W+4 (Klauen)
		AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 17			

Die Jungtiere können zwar schon fliegen, beherrschen aber weder den schnellen Start, den Rammstoß noch das Greifen von Beute.

Im Hort sind nur die Überreste früherer Opfer des Horndrachen zu finden: Wildschweinknochen, Ka-

rengeweih, primitive Lederrüstungen, Goblin-schädel und dergleichen, jedenfalls kaum etwas von Wert für die Helden. Für die Rettung des Arbeiters erhalten die Helden wiederum 15 AP, zusätzlich zu denen für die Tötung der Drachen.

Herbst

Der Herbst ist gekommen. Das Gras der Grünen Ebene wird gelblich-braun, die Blätter der Birken verfärben sich, und es wird deutlich kühler. Schwärme von Wildgänsen ziehen schnatternd nach Süden, um im Golf von Perricum zu überwintern. Auch die Nivesen ziehen mit ihren Karenherden nach Süden und kommen dabei auch durch eure Gegend. Am Himmel steigen die Sternbilder des Delphines und der Gans auf.

Erste Woche des Efferd – der Angriff der Goblins

Spezielle Informationen:

Schon seit zwei Tagen seht ihr immer wieder Goblins in der Nähe der Baustelle, die, sobald ihr euch nähert, zwischen den Hügeln oder Bäumen verschwinden.

Meisterinformationen:

Bei irgendeiner Gelegenheit sollten die Helden Senta mit den Goblins sehen oder zumindest ihre Verbindung entdecken. Sie können den Händler natürlich auch im Goblin-Lager beim Palaver mit Gruum und Tshiiba sehen.

Spezielle Informationen:

Ihr könnt hinter den Hügeln ein eigenartiges Murmeln hören, als ob man Erbsen auf einer gespannten Trommel schütteln würde. Das vielstimmige Geräusch kommt immer näher, und plötzlich tauchen einige Gestalten hinter der Hügelkuppe auf. Ihr braucht einen Augenblick, bis ihr sie erkennt: Es sind Goblins, die auf haarigen Wildschweinen direkt auf euch zureiten, zunächst fünf, dann zehn, dann 20, dann 50, und es scheint, daß der Zug kein Ende nimmt. Es muß der ganze Stamm sein, der da mit gebleckten Hauern und frisch geschärften Speerspitzen direkt auf euch zureitet und zumarschiert.

Meisterinformationen:

Der Meister kann selbst bestimmen oder es den Plänen der Helden überlassen, ob sie sich bei diesem Aufmarsch auf der Baustelle oder außerhalb befinden. Sie sollten aber noch oder schon wieder in Sicht- bzw. Hörweite der Baustelle sein, um der Expedition zu Hilfe zu kommen. Wenn sie sich hierzu durch die feindlichen Linien schlagen müssen, um so besser. Falls die Helden aus irgendwelchen Gründen den Anmarsch der Goblins schon sehr lange beobachten können, etwa weil sie das Lager überwacht haben oder ausgerechnet auf halbem Weg dazwischen auf der Jagd waren, müssen Sie ihnen ver-

deutlichen, daß die einzige Möglichkeit, diese Horde zu bekämpfen, aus der Deckung der Baustelle heraus, mit Hilfe Herdgards (und vielleicht auch Traviass) und der Arbeiter ist. Auf dem fast halbtägigen Weg von ihrem Lager zum Tempel sind die Goblins selbst beritten nicht schneller als die Helden, wenn sich diese beeilen. Ein Wettrennen zwischen Helden und Goblins – egal ob die Goblins von ihnen wissen – kann daher auch sehr spannend werden.

Im speziellen gibt es noch die Möglichkeit, daß die Expedition selbst vorgewarnt und verschanzt zu schwach ist, um die Goblins abzuwehren, und daß irgend jemand in klassisch-epischer Weise Hilfe holen muß. In diesem Fall würde Herdgar um ein Großes Wunder bitten und eine der Heiligen Gänse auf zehnfache Größe wachsen lassen, so daß sie einen Boten – wenn möglich einen Helden – tragen kann. Fast die einzigen möglichen Retter sind die Steppenelfen (eventuell auch ein Nivesenstamm), die sich zwar wenig für menschliche Belange interessieren, aber in einer Entscheidung zwischen Menschen und Goblins wohl gewonnen werden könnten. Das sollte aber einiges diplomatisches Geschick oder gute Beziehungen des Boten erfordern. Bei einem Erfolg kann der Bote ungefähr 20 elfische Reiter (oder zwei Dutzend Nivesenkrieger) zum Tempel führen, was aber selbst in dauerndem Trab einen halben Tag braucht. Aber die Kavallerie kommt ja immer in letzter Minute.

Spezielle Informationen:

In breiter Front traben 50 Wildschwein-Reiter auf den Tempel zu, wobei sie immer schneller werden und schließlich in Galopp übergehen. Dahinter stürmen etwa noch einmal soviel Goblin-Fußkämpfer her, darunter auch einige schwerer bewaffnete.

Einige geistesgegenwärtige Arbeiter schieben Wagen in die Lücken zwischen Haufen aus Baumaterial und Zelten, kippen sie mit vereinter Kraft um und bilden so eine notdürftige Verteidigungslinie. Manche der Leute greifen grimmig zu ihrem Werkzeug, aber die meisten schauen sich verwirrt nach Herdgar, Turundir und euch um.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden die Verteidigungsmaßnahmen bestimmen, Stellungen improvisieren, Arbeiter sammeln, bewaffnen und anführen und andere strategische Entscheidungen treffen.



Herdgard wird Verletzte in »Travias Zuflucht« (siehe Anhang) schaffen lassen und unter Umständen auch Fliehenden diese Möglichkeit bieten. Sie selber verteidigt den Tempel mutig, notfalls bis zu ihrem Tod, vor allem mit dem Wunder »Heiliger Zorn«. Der Meister kann Herdgards Aktionen entweder ausführlich durchspielen oder einfach kürzen, indem er annimmt, daß sie etwa zehn Goblins aufhalten kann.

Bestimmen Sie anhand des Verteidigungserfolges der Helden, wie viele Arbeiter getötet wurden. Verteilen Sie die üblichen AP-Prämien für getötete und in die Flucht geschlagene Feinde und reduzieren Sie diese Summe um 15 AP je getöteten Arbeiter.

Herdgard ordnet nach der Versorgung der Verwunden die Feuerbestattung der Gefallenen an: die getöteten Arbeiter am Fuß des Tempelhügels, wo sich ohnehin einmal der Friedhof erstrecken wird, die Goblins und ihre Wildschweine – die die Geflohenen übrigens wirklich liegen lassen – etwa einen halben Kilometer entfernt an einem ausgewählten Platz.

Zweite Woche des Efferd

Spezielle Informationen:

Die Arbeiter reparieren, von Herdgard angetrieben, die Beschädigungen der äußeren Verkleidung und montieren auch die Innenverkleidung der Tempelräume. Am Ende der zweiten Woche des Monats ist der Tempel praktisch fertiggestellt. Herdgard nimmt eines Abends auf wundersame Weise Kontakt mit der Hohen Geweihten in Rommilys auf und benachrichtigt sie vom Fortgang des Baus.

Dritte Woche des Efferd

Spezielle Informationen:

Die Arbeiter machen sich daran, die letzten Feinheiten an der Außenseite des Tempels fertigzustellen, Mauern, Säulen und Stufen zu polieren und die Flanken des Hügels zu bepflanzen.

Herdgard bittet euch, einem Wagen aus Rommilys entgegenzumarschieren, um ihm auf dem letzten, offensichtlich gefährlichsten Stück Geleitschutz zu geben. Bei der Lieferung handelt es sich um die bereits geweihte Travia-Statue für den Tempel, eine Spende der Fürstin von Rommilys persönlich. Da Vollmond ist, könnt ihr auch nachts wandern, um schneller voranzukommen.

Meisterinformationen:

Irgendwo zwischen dem Roten Paß und dem Tempel versucht Senta einen letzten, schon ziemlich verzweifelten Sabotageakt: Er überfällt den Transport, um die Statue zu rauben, mit der doppelten Absicht, die Eröffnung des Tempels zu verhindern oder zumindest ein ansehnliches Lösegeld zu erpressen. Der genaue Verlauf dieses Showdown bleibt der Gestaltung des Meisters überlassen:

Vielleicht kommen die Helden gerade rechtzeitig, um den Überfall zu beobachten oder auch um noch eingreifen zu können. Vielleicht finden sie aber auch nur die überwältigten oder erschlagenen Fuhrleute. Egal ob die Helden den Raub verhindern können oder nicht, Senta kehrt zu seinem Zelt zurück. Die Helden können ihm folgen, ob er nun auf seinem Pferd Rotsturm flieht, ob er den schweren Wagen dorthin lenkt, ob sie ihn direkt verfolgen, gerade noch sehen oder nur die Spuren entdecken. Senta kann seine Söldner noch bei sich haben, oder sie können bei dem Überfall getötet worden oder desertiert sein (nicht jeder wagt, ein heiliges Standbild zu stehlen). In jedem Fall sollte der große Schlaukampf bei Sentas Zelt oder in dessen Nähe stattfinden, so daß es die Helden entdecken können.

Falls die Helden Senta gefangennehmen, besteht Herdgard darauf, selbst über ihn Gericht zu halten – nach aventurischem Recht ist bei Fehlen einer weltlichen Hoheit die Geweihtenschaft zum Richter berufen. Genügen die Beweise, die die Helden beibringen können, so wird Senta wegen Tempelfrevels gebrandmarkt. Die Göttin selbst wird seine Bestrafung übernehmen.

Vierte Woche des Efferd

Spezielle Informationen:

Die Arbeiter brauchen mit vereinten Anstrengungen je einen Tag, um den Standbildsockel und den Altar, beide ein massiver Marmorblock, sowie die Statue selber im Inneren an ihren Platz zu bringen. Fast einen weiteren Tag benötigen sie, um die mächtigen Türflügel aus dem Bornland einzuhängen. Herdgard und einige Schreiner richten indessen die Priesterräume ein. Auf einer der vorderen Säulen werden die Namen aller Teilnehmer der Expedition, beginnend mit Herdgard und Turundir über euch bis zum letzten Arbeiter, eingraviert.

1.–3. Tag der Travia

Spezielle Informationen:

Der Monat der Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft beginnt mit dem Tag der Heimkehr, ihrem höchsten Feiertag, der vor allem hier im Norden besonders gerne gefeiert wird. Herdgard führt die uralten Riten zur Ehrung von Feuer, Mutter und Heim zu Beginn der naßkalten Jahreszeit durch und spricht die rituellen Worte diesmal etwas verändert: »Wer jetzt allein ist, wird es lange bleiben, doch dieser Tempel wurde gebaut, damit niemand alleine bleiben muß!« Dann beginnt sie mit der Fütterung der Heiligen Gänse und der Deutung ihres Verhaltens.

Noch ehe Herdgard etwas sagen kann, erscheint inmitten der Gänse eine hochgewachsene, Ehrfurcht einflößende Frau, die wie die fleischgewordene Statue aussieht. Mit einer sanften, aber festen Stimme, die in euer aller Herzen zu klingen scheint, sagt sie: »Was mit Liebe

getan, ist wohlgetan!« Einige der Arbeiter sinken in die Knie, ihr anderen steht wie gebannt, doch da ist die Erscheinung schon verschwunden. Herdgard stößt ein Stoßgebet aus, tritt dann an die Stelle der Erscheinung und hebt das große goldene Ei einer Gans auf. Sie hebt den himmlischen Schatz auf und trägt ihn ehrfürchtig in das Innere des Tempels, wo sie ihn im Allerheiligsten zu Füßen der Statue verschließt. Den Rest des Tages verbringen sie und die meisten Gläubigen im Gebet. Während der folgenden Tage wird in ganz Aventurien das Erntedankfest begangen, und auch ihr feiert die

glückliche Fertigstellung des Tempels, allen Widrigkeiten zum Trotz. Die Gebete gelten vor allem der Ernährung der Geweihten und der ersten Siedler, die sich zunächst von den Opfergaben durchziehender Jäger und dem Wunder »Wassertrank und Wunderspeise« ernähren müssen, und der glücklichen Heimkehr aller, die am Tempelbau mitwirkten, an ihren heimatlichen Herd.

Und euch, den heimatlosen Abenteuern, im besonderen verspricht Herdgard, daß von nun an immer ein Platz an Traviass Herd sein wird ...

Das Ende des Abenteuers

Die Helden erhalten je ein kupfernes Amulett mit ihrem Namen. Sein Materialwert beträgt nur einen Silbertaler, aber sein Träger ist als treuer Diener der Travia erkennbar: Er erhält einen Bonus von 2 auf Charisma-Proben bei allen Travia-Geweihten und von 1 bei allen anderen treuen Travia-Gläubigen (z. B. einem guten Teil aller Gastwirte und Tavernenbesitzer).

Die Beute wird größtenteils aus dem Besitz Sentas bestehen.

Jeder Held erhält außerdem ungefähr 500 Abenteurerpunkte, je nach seinem Anteil an der Sicherung des Tempelbaues.

»Schatten über Traviass Haus« bietet Ihrer Gruppe einige mögliche Fortsetzungen:

– Die Wildschwein-Goblins werden einige Jahre brau-

chen, um sich vom Verlust der Hälfte ihrer Krieger zu erholen, aber das bedeutet nicht, daß sie nicht auf Rache sinnen oder dann erneut zuschlagen. Tschüibas Druidenmagie kann sich ebenfalls gegen den Tempel oder die Siedler richten.

– Was geschieht, wenn die 50 Armbrüste irrtümlich doch an die Goblins geliefert werden?

– Die Helden sind nun so etwas wie Ortskundige, was die Grüne Ebene angeht. Ob als Geleitschutz für die Handelsroute Norburg-Gerasim oder als Führer für einen echten Adligen auf der Jagd – die Helden sind die Experten.

– Vielleicht möchten Sie und Ihre Spieler auch das Geheimnis um »Mustapha den Schrecklichen, rechtmäßiger Erbe des Thrones zu Unau« und seine Suche nach Goblin-Söldnern klären.

Anhang

Der Travia-Geweihte als Heldentyp

Die in wallende, gelborangerotene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers und der Gastfreundschaft verlassen nur selten auch nur ihre Tempel. Noch seltener ist es, daß ein Travia-Geweihter auf Abenteuer auszieht. Doch die sonst so freundliche Göttin ist unerbittlich, wenn es darum geht, Frevler zu bestrafen, und üblicherweise geschieht das durch einen ihrer Diener. Und wie andere Geweihte sind auch ihre manchmal unterwegs, um Ungläubige zu bekehren und um die Einhaltung der Heiligen Gesetze zu überwachen.

Dabei ist es ihnen selbstverständliche Pflicht, jedem

Wesen Gastfreundschaft und Zuflucht zu gewähren, sei es im Tempel oder am Lagerfeuer; das geht selbst so weit, daß ein Feind, der sich ergibt, gegen die Wut der Verbündeten geschützt werden muß. Auch darf ein Travia-Geweihter niemals zulassen, daß ein Wesen an seinem Herd, an seiner Feuerstelle oder in seinem Heim verletzt oder gar getötet wird. Diese Auflagen machen sie zu ungewöhnlich schwierigen Kampfgefährten, um so mehr, als sie jeden Frevel gegen die Gesetze der Gastfreundschaft und des Herdfeuers unbarmherzig verfolgen müssen, selbst wenn er durch den eigenen Freund erfolgt.

Die Talente-Tabelle

<i>Kampftechniken</i>		Pflanzenkunde	2	<i>Gesellschaft, Wissen,</i>	Kochen	7
Boxen	-1	Orientierung	-1	<i>Handwerk</i>	Lesen/Schreiben	5
Ringen	0	Tierkunde	0	Abrichten	Lügen	-2
Hruruzat	-8	Wettervorhersage	0	Alchimie	Malen/Zeichnen	1
Äxte, Beile	-1	Wildnisleben	-2	Bekehren	Mechanik	0
Hieb Waffen, scharf	-1			Bergbau	Menschenkenntnis	6
Hieb Waffen, stumpf	1	<i>Körperbeherrschung</i>		Betören	Musizieren	4
Schwerter	-1	Akrobatik	-1	Bogenbau	Prophezeien	5
Stich Waffen	-2	Fliegen	-3	Fahrzeuglenken	Rechnen	2
Schuß Waffen	-3	Klettern	1	Falschspiel	Rüstungsbau	1
Wurf Waffen	-3	Reiten	2	Feilschen	Schätzen	2
		Rudern/Segeln	-2	Gassenwissen	Sich verkleiden	2
<i>Natur</i>		Schleichen	0	Glücksspiel	Sprachen kennen	3
Fährten suchen	-3	Schwimmen	0	Heilkunde, Gift	Tanzen	3
Fallen stellen	-4	Sich verstecken	1	Heilkunde, Krankheit	Taschendiebstahl	-2
Fischen/Angeln	-1	Sinnenschärfe	0	Heilkunde, Seele	Waffenschmieden	-4
Fesseln/Entfesseln	0	Springen	-2	Heilkunde, Wunden	Zechen	0
Gefahreninstinkt	-2			Holzbearbeitung	Zwergennase	0

Die Wunder der Travia

1. Wunderbare Gastfreundschaft

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder zwingt eine Gruppe/Horde/Stadt fremder Wesen zur Gastfreundschaft, solange diese noch keinen Kampf begonnen haben und nicht ihrerseits angegriffen werden. Die Wesen behandeln den Geweihten und seine Gefährten zwar nicht wie Freunde, aber zumindest wie notwendige Verbündete.

Voraussetzung: Stoßgebet von 4/6/8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: 0/+3/+8 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: Die Wesen greifen an

Kosten: Gruppe: 6 KP; Horde/Dorf: 9 KP; Stadt/Stamm: 12 KP

Reichweite: Sichtweite

Dauer: ein Tag

2. Travias Zuflucht

Beschreibung und Wirkungsweise: Durch dieses Wunder erschafft die Göttin für ihren Diener und seine Freunde eine Fluchtmöglichkeit. Diese erscheint in Form einer Tür in einer passenden ebenen Fläche nahe dem Geweihten, z. B. einer Felswand, einem Baum oder auch dem Boden. Die Tür kann in geschlossenem Zustand nur vom Geweihten gesehen werden – erst wenn er sie öffnet, wird sie offensichtlich. Hinter der Tür liegt auf wundersame Weise ein Raum, auch wenn dies scheinbar nicht möglich ist. Sobald der Geweihte die Tür hinter sich geschlossen hat, ist sie von außen wieder unsichtbar und kann auch nur von innen geöffnet werden.

Die Wände des erscheinenden Raumes sind aus dem natürlichen Material der Zuflucht (z. B. Holz, Fels, Erde). Die Größe des Raumes und seine Einrichtung hängen davon ab, ob der Geweihte um eine kleine, mittelgroße oder große Zuflucht bittet: Eine kleine Zuflucht bietet gerade sechs Perso-

nen Platz. In einer mittelgroßen Zuflucht können sich zehn Personen aufhalten, und der Raum enthält eine kleine Quelle. Eine große Zuflucht kann 20 Personen aufnehmen oder sechs mit ihren Reittieren; zudem enthält sie eine Quelle und eine wundersame Feuerstelle sowie ausreichend Proviant, Futter und Stroh für eine Woche.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2/4/8 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: -6/-2/+2 gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: keine Folgen

Kosten: 6/9/12 KP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: bis zum Verlassen der Zuflucht

3. Heiliger Zorn

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieses Wunder entfesselt im Umkreis von zehn Metern um einen Frevler ein Inferno des Schreckens: Der Boden bäumt sich unter lautem Dröhnen auf, gelbe und orangefarbene Feuersäulen brechen daraus hervor. Gelbe Funken tanzen vor den Augen aller innerhalb des Infernos, und ihre Kleidung scheint in Flammen zu stehen. Jedem Betroffenen muß jede KR eine MU-Probe gelingen, oder er ergreift die Flucht und darf erst nach je einer Spielrunde wieder eine MU-Probe durchführen, um sich zu beruhigen. Die Wirkungen sind nur Illusion, können aber von allen Anwesenden gesehen werden – die volle Wirkung entfaltet sich jedoch nur im Inferno.

Voraussetzung: Stoßgebet von 2 Kampfrunden Dauer

Mirakelprobe: gegen die Stufe des Geweihten

Scheitern des Wunders: CH-Probe/Geweihter im Zentrum des Infernos

Kosten: 7 KP

Reichweite: 25 Meter

Dauer: maximal 2W6 Kampfrunden

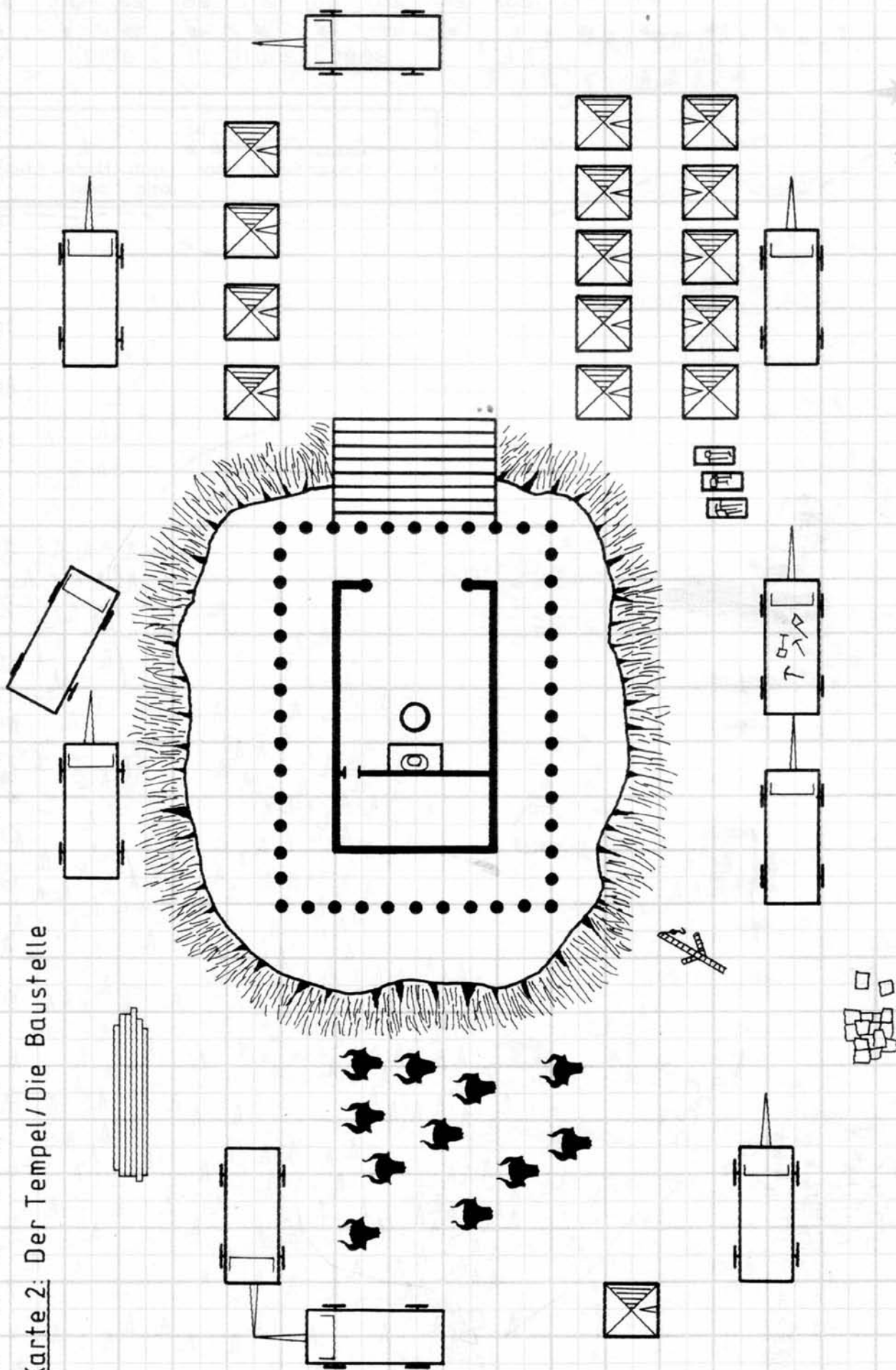
Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

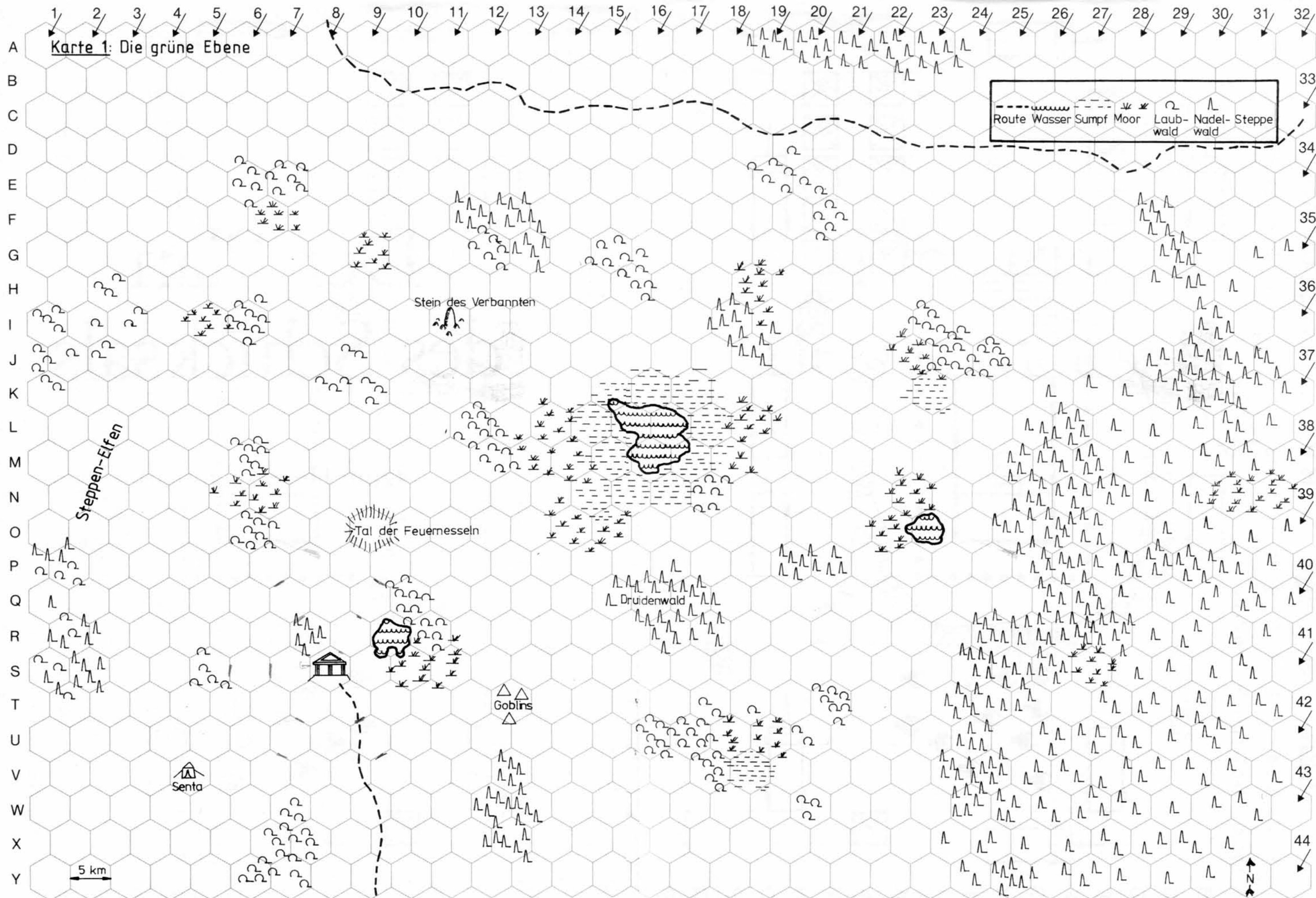
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Karte 2: Der Tempel/Die Baustelle



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Schatten über Travia's Haus«

Wer mitten im Goblin-Land der Göttin Travia einen Tempel bauen will, der muß mit einigen bösen Überraschungen rechnen, denn die Goblins sind gottlose Gesellen. Vielleicht sollte der Bauherr einige kampferprobte Recken zum Schutz des Unternehmens anwerben. Ein paar Freiwillige werden sich doch finden lassen?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 3-426-30049-4



01858

T.Nr. 122149



4 002998 018582