



EIN UNERWARTETER SCHATZ

Ein DSA 4.1 Abenteuer für 4-5 Helden

Exposee

Das Abenteuer startet in einer Idyllischen Wanderung am Fuße der Koschberge. Als sich unerwartet drastisch das Wetter verschlechtert suchen die Helden Schutz in der Ortschaft Koschtal. Dort finden sie auch noch in einer Taverne eine Übernachtungsmöglichkeit. Am nächsten Morgen werden sie von einer Besorgten Zwergin angesprochen die ihren Sohn vermisst. Eine Suche nach ihm endet in einer atemberaubenden Reise auf die Insel Maraskan und einer Befreiungsaktion eines dort ansässigen Einsiedlerdorfes.

Johannes Schwestka

j.schwestka@gmail.com

Meisterinformationen vor dem Abenteuer

Komplexität (Meister/Heldengruppe): mittel / mittel

Anforderung Helden: Kampf, Wildnisleben, Anpassungsfähigkeit, Talenteinsatz

Sei begrüßt Spielleiter, in den folgenden Abschnitten möchte ich dir kurz einen Überblick zum Abenteuer geben und dir auch Quellen aufzeigen, in denen du dir Hintergrundwissen anlesen kannst.

Falls du das Exposee schon gelesen hast wird sich hier nun vieles doppeln, aber das macht ja nichts. Das Abenteuer ist für eine Gruppe von 4-5 Helden geeignet. Diese sollten, wenn möglich, nicht gerade ihr erstes Abenteuer bestreiten, da es zu einer Reise auf die Giftinsel Maraskan kommen wird und das ist dann doch etwas heftig für komplett unerfahrene Helden. Als Hinweis auf die Natur der Helden kann ich lediglich sagen, dass Kämpfer mit Zweihändern es schwierig haben werden im dichten Regenwald auf Maraskan zu kämpfen also sollten sie eventuell einen unterschweligen Hinweis erhalten und sich nach einer handlicheren Waffe umsehen. Des Weiteren wären medizinisch begabte Helden von Vorteil und auch eventuell zauberbegabte Helden.

Als Quellen zum Entwurf dieses Abenteuer habe ich mich zunächst hauptsächlich auf die Generierungsbände „Wege der Helden“ und „Zoo-Botanica Aventuria“ gestützt. WdH kann immer gut als Informationsquelle für alle möglichen gesellschaftlichen Eigenheiten gebraucht werden und wenn man sich in ZBA einmal kurz durch die verschiedenen Gebiete Maraskans durchgelesen hat steht einem nichts mehr im Weg. Auch die Liste der giftigen Pflanzen und Tiere ist absolut empfehlenswert. Um ein etwas erweitertes Hintergrundwissen zu erlangen empfehle ich die Lektüre „Blutrosen und Marasken“. Dort kommt man etwas tiefer mit der Materie einsteigen. Ebenfalls empfehlenswert wäre eine etwas genauere Karte Maraskans und der Umgebung der Koschberge, auf der Koschtal eingezeichnet ist. Diese kann man unter anderem auch im „Aventurien Atlas“ finden.

So nun kurz zum Inhalt des Abenteuers. Es gliedert sich mehr oder weniger wie fast jedes

Abenteuer in mehrere Hauptteile. Im einleitenden Teil wird eine, wenn nötig, Zusammenführung der Heldengruppe arrangiert. Ort der Handlung ist am Rande der Koschberge, an deren Fuß eine Wanderung den Beginn des Abenteuers zielt. Nach einem schnellen Wetterumschwung suchen die Helden Schutz in einer Taverne in Koschtal. Hieran schließt sich der nächste Teil des Abenteuers an, in dem ein verschwundener Sohn einer Zwergin aus Koschtal gesucht werden soll. Auf der Suche in den Bergen stoßen die Helden auf eine Höhle, in der sich eine Anhäufung von Wertgegenständen zu finden ist. Bringen sie die Helden dazu diese zu berühren und sie werden durch einen Zauber auf die Insel Maraskan geschickt. Der Urheber des Zaubers ist Ingrim, welcher den Schatz mit einer Prüfung verbunden hat, sodass sich die Helden als würdig erweisen können. Erwachen die Helden nach der Teleportation finden sie sich mitten im Maraskanischen Regenwald wieder. Ein Kampf ums Überleben beginnt, da nicht nur heimtückische Rebellengruppen überall lauern, sondern auch die Natur an sich schon zum Großteil giftig und tödlich ist. Das Abenteuer gipfelt in der Rettung eines Forschungsdorfes vor Rebellenangriffen. Doch Vorsicht, ist es wirklich das Dorf, welches gerettet werden muss? ... Sofern dies geschehen ist sorgt Ingrim für eine sichere Heimreise in das Gebirge.

SPOILER: Die so friedliebend tuenden Dorfbewohner sind in Wahrheit Gestaltwandler, finstere Wesen, welche die Gestalt beliebiger Menschen annehmen, die sie getötet haben, und stellen sich in der Entscheidenden Schlacht gegen die Heldengruppe, welche dann zusammen mit den Rebellen die eigentliche Gefahr in die Flucht schlägt. Regelwerktechnisch ist das Dorf von Gestaltwandlern zwar nicht ganz logisch, da Gestaltwandler als totale Einzelgänger gelten, jedoch argumentiere ich hierbei einfach mal darüber, dass sich diese aufgrund der

feindseligen Umgebung zusammengeschlossen haben um das eigene Überleben zu sichern. Außerdem ist die Taktik, das angegriffene Dorf zu spielen, falls Fremde durch den tiefen Jungle streifen, recht effektiv um die Helden in eine Falle zu locken.

Der Mühen Lohn sind 240 AP und ein individuell an den Helden angepasster Gegenstand aus Schwarzen Marmor und eingelassenen Edelsteinen. (+- 10 Dukaten, die auf einmal in den Taschen der Helden auftauchen. Entscheiden sie hier nach eigenen Ansprüchen und Gedenken.

Noch eine letzte Anmerkung. Unterschätze die Natur Maraskans nicht. Die Hitze und die Natur

Eine Reise unter der Sonne

Es ist ein wunderschöner Morgen. Die Praiosscheibe beginnt ihren Weg über den fast wolkenlosen Himmel. Euer Weg führt euch am Fuße der Koschberge entlang durch leichtbewaldetes Gebiet. Euer Ziel ist Rhondur, welches nur auf zwei Wegen zu erreichen ist. Leider ist durch vergangene Stürme verwüstete Weg entlang der Angbarer See unbetretbar und so wählt ihr den Pfad entlang der Koschberge. Dieser ist zwar etwas länger, jedoch weitaus bequemer und außerdem ist die Landschaft ansehnlich und wirkt entspannend. Der schon von euren Vorwanderern getrampelte Weg ist angenehm und ihr kommt gut voran.

Die Umgebung soll als absolut friedlich und idyllisch bezeichnet werden. Sparen sie nicht an ausführlichen Beschreibungen der Wolken die über den Himmel ziehen oder dem Geruch nach frischem Gras, welches durch den Wind bewegt wird. Sollte die Heldengruppe getrennt sein, so können sie diese hier zusammenführen durch eine zufällige Begegnung auf den Wanderwegen. Zum Grund, warum die Heldengruppe unterwegs ist kann einfach ein passender Auftrag oder seltener Markt erfunden werden. Hier möchte ich keinerlei Vorgaben machen.

Ihr kommt gut voran. Euer Weg führt euch einige Höhenmeter gen Himmel als der Weg sich über eine Anhöhe schlängelt. Nach einigen Stunden Marsch verdunkelt sich jedoch

sind wirklich tückisch also lass keine ungeeigneten Helden mitspielen. So bietet dieses Abenteuer tatsächlich mal die Gelegenheit den Ausdauerwert der Helden auszureizen, da viele Gruppen diesen ja durch ihre Hausregeln eher weglassen.

Im Abenteuer sind die Informationen die nur für den Meister gedacht sind mit einer Linie links neben dem Text gekennzeichnet. Alles andere kann gerne vorgelesen oder sinngemäß weitergegeben werden.

Viel Spaß.

zunehmend der Himmel. Frischer Wind kommt auf und Wolkenmassen fangen an sich zu türmen. Dann fangen erst ein paar, doch dann immer mehr Regentropfen euren Körper zu treffen und ehe ihr euch verseht zieht ein Sturm auf. Zu all dem

Es sollte klargestellt werden, dass dieses Unwetter in der freien Ebene wirklich gefährlich werden kann. Durch den steinigen Untergrund ist schon länger die Vegetation der Gegend zurückgegangen und bietet somit keinen Schutz. Es kann versucht werden an einer Felswand Schutz zu suchen, dies sollte aber keine gute Alternative darstellen. Eine Sinnesschärfeprobe +6 kann Lichter in der Ferne erkennen lassen. (1) Lichter wurden erkannt, (2) Lichter wurden nicht erkannt.

(1) Als sich eure Gruppe wieder in Bewegung setzt um zu der Lichtquelle, offensichtlich ein Dorf, zu gelangen fällt euch noch ein weiteres Licht auf. Eine Fackel. Nur wenige Meter vor euch auf einem parallelen Weg zu dem Euren. Solltet ihr laut genug rufen wird er aufmerksam werden.

(2) Ihr habt ihn nicht kommen hören doch plötzlich ist er da. Ein kleiner Mann. In der Dämmerung und durch das Unwetter waren selbst seine stapfenden Schritte nicht zu hören.

„Ingrimm zum Gruße! Was führt euch bei solch schaurigen Wetter in diese Gegend!“ Als er näher tritt erkennt ihr mehr. Es handelt sich um

einen Zwerg. Klein und robust gebaut in leichter Kettenrüstung und vollgepacktem Rucksack.

Der Fremde gibt sich freundlich und bei näherem Gespräch können folgende Dinge in Erfahrung gebracht werden über ihn:

Name: Garosch, Sohn des Hogrosch

Rasse: Ambosswerg

Herkunft: kleines Dorf im Amboss (für die meisten Mittelländer nicht von Bedeutung)

Alter: nicht weiter bekannt, jedoch sieht er selbst für einen Zwerg schon alt aus

Grund seiner Anwesenheit: Er war auf seiner Rückreise von Gareth, wo er die Ausbildung einiger Auserwählten leitet. Durch den unpassierbaren Weg am See konnte er wie die Helden nur durch die Berge zurückreisen.

Beruf: Krieger ausgebildet in der Drachenkampfschule zu Xorlosch (ehemals. Er ist schon lange dabei gewesen und durch Kampfunden leider nicht mehr oft in Kämpfe verwickelt), Nun ist er

Er wird außerdem die Information haben, dass sich die Gruppe nahe des Dorfs Koschtal befindet und er sie führen kann.

Ihr brecht auf und unter der Führung kommt ihr zwar schleppend voran, jedoch weiß der Zwerg offensichtlich Bescheid in dieser Gegend und wählt die sichersten Pfade. Nach einem Marsch von einer guten Stunde tauchen sie dann vor euch auf: Leuchtende Fenster und die zu ihnen gehörenden Häuser. „Rasch ich führe euch in die Taverne“ sind Garoschs Worte.

Die Taverne des Dorfes ist voll ... sehr voll. Viele Reisende suchen in ihr Schutz, jedoch macht man euch Platz, als ihr mit Garosch den Schankraum betretet. Setzt euch und stärkt euch. Vielleicht findet ihr noch Freunde zum Reden.

Sowohl Speis als auch Trank gehen auf Kosten von Garosch, welcher sich recht Großzügig gibt. Eine Übernachtungsmöglichkeit gibt's es zum Glück noch allerdings nur noch im Großschlafsaal. Ein Bett dort kostet lediglich 3 Kupfer. Die Helden sollten nicht so knauserig sein und den Preis ohne Feilschen bezahlen.

Sollten die Helden mit Garosch oder anderen Tavernen-Besuchern ins Gespräch kommen vernehmen sie vielleicht die Legende, wie Koschtal entstand. Siehe hierzu im Anhang Informationen.

Der Abend kann beliebig ausgestaltet werden und lang andauern bevor die Heldengruppe dann in ihren Betten zur Ruhe kommt.

Garosch wird sich im Laufe des Abends verabschieden und in sein eigenes Haus zurückkehren.

Der verschwundene Sohn

Ein Hahnenschrei reißt euch aus euren Träumen und als ihr die Augen öffnet kitzeln schon die ersten morgendlichen Sonnenstrahlen in eurem Gesicht. Im Laufe des Abends hatte das Unwetter noch einige Zeit angedauert, doch nun scheint es wie verflogen zu sein. Aber solche Launen des Wetters seid ihr schon gewöhnt.

Sie können die Helden hier einzeln erwachen lassen je nachdem wie viel Met sie am vorherigen Tag in sich hineingeschüttet haben oder alle mehr oder weniger synchron. Auch können witzige Schlafpositionen durch Trunkenheit eingebaut werden. Seien sie kreativ!

Als ihr den Schankraum betretet ist dieser schon recht leer. Offenbar sind die meisten Reisenden bereits weitergezogen, doch natürlich kann man noch ordentlich Frühstück. Diesmal jedoch aus eigener Tasche, der Wirt ist zwar nett, jedoch muss er ja auch von etwas leben. Verlasst ihr nun die Taverne könnt ihr die Stadt bei Tageslicht betrachten.

Es steht den Helden nun frei, ob sie ihren Weg direkt zum Ausgang der Stadt lenken, oder ob sie noch vorerst etwas durch die Gassen streifen wollen. Egal wie sie sich entscheiden sollten sie auf die Zwergin Barda treffen, welche entweder verzweifelt auf dem Marktplatz anzutreffen ist oder auch z.B. an den Toren der statt hektisch mit den Wachen diskutierend. Seien sie kreativ bei der Ausgestaltung der Stadt. Eine Karte ist im Anhang beigelegt.

Name: Barda, Tochter der Karaga

Rasse: Hügelzwerge/Erzwerge

Herkunft: Koschtal, lebt schon ihr ganzes Leben hier

Sie erscheint gepflegt für eine Zwergin und ist in einfache Sachen gekleidet. Ihr Gesicht ist angsterfüllt und ihr Stimme leicht zittrig.

Alter: nicht näher bekannt

Beruf: Half ihrem Mann bei der Sortierung der gesammelten Steine. Der Mann war vom Beruf Prospektor.

„Entschuldigt Reisende, kann ich kurz eure Zeit in Anspruch nehmen?“ Eine Zwergin tritt an die Heldengruppe / euch heran. Ihr Gesicht ist leicht überschattet von einer schlaflosen Nacht. „Ich darf mich vorstellen. Mein Name ist Barda ich wohne hier seit vielen Jahrzehnten.“

Im Laufe des Gesprächs erhalten die Helden die Information das der Sohn von Barda Mormix am vorangegangenen Abend nicht heimkehrte, nachdem er durch die Berge spazierte. Natürlich vermutet sie nun, ihm sei ein Unglück bei dem Unwetter letzte Nacht wiederfahren und bittet die Heldengruppe nach ihrem Sohn zu suchen. Sollte die Heldengruppe sie dieser Bitte nicht annähernd annehmen, so kann der Meister auch permanent einen Punkt Abzug auf das Talent Empathie geben. Das Abenteuer wäre damit vorbei. Sollte die Heldengruppe sich der bitte annehmen, einfach weiterlesen!

Sollten die Helden sich der Sache annehmen, so erhalten sie die Informationen, welchen Weg sie einschlagen sollen. Hier kann die gleich folgende Wegbeschreibung verwendet werden, oder aber selbst über einen Kompasswürfel und kreative Beschreibungen ein Pfad beschrieben werden.

„Verlasst die Stadt gen Efferd. Schon bald sollte sich der Weg in einen schmalen Pfad verwandeln, welcher dann recht steil in die Berge führt. Irgendwo dort muss mein Sohn sein.“, mit diesen Worten setzt Barda ihre ganze Hoffnung in euch und macht Jedem noch zwei Rationen Proviant bereit und stellt sicher, dass eure Wasserschläuche gefüllt sind.

Es ist mittlerweile schon später Vormittag, als ihr in voller Montur aufbrecht. Die Praiosscheibe wird nur von wenigen Wolken verdeckt, jedoch geht ein leichter Wind, sodass ihr nicht unter der Hitze leiden müsst. Euer Weg führt euch hoch auf einen Pfad entlang der Berghangs, welcher nach oben hin eher flach, jedoch nach unten waghalsig steil bergab führt.

Der Weg stellt keine Probleme dar. Es kann, wenn gewünscht eine kleine Kletterpassage eingebaut werden, jedoch ist diese nicht nötig. Die Heldengruppe sollte in etwa 2-4 Stunden unterwegs sein. Bei kampfesungrigen Spielern weiter bei (1) sonst weiter bei (2).

(1) Ein Knacken ist über euch zu Hören. Offenbar haben sich etwas hinter euch hergeschlichen und ist durch die Büsche am Hang euch gefolgt! Schon springt eine Gruppe Räuber aus der Böschung und kesselt euch ein!

Es handelt sich um Räuber, die der Heldengruppe aufgelauert haben. Der Ort des Geschehen ist ein schmaler Pfad an einem Abgrund, sodass eine Flucht aus dem Kampf eher schwer wird ... oder schmerzhaft. Eine Sinnesschärfeprobe (+2) lässt die Helden den Hinterhalt erkennen. Falls diese misslingen sollte können sie in der ersten KR nicht parieren. Die Anzahl der Räuber sollte der der Heldengruppe -2 entsprechen. Dies ist ja nur ein „kleiner Kampf für Zwischendurch“.

Werte der Räuber:

LE: 20, RS: 0

AT: 9, PA: 9

TP: 1W6+3 (geschärfter Dolch)

TP: 1W-1 (Handkampf nach Entwaffnung)

MU: 14, KK: 12

Die ungewohnt enge Situation sorgt für Verminderungen in AT (-1) und PA (-1) bei Helden, die sich nicht im Kosch auskennen. Die Sonderfertigkeit: bergkundig hebt diesen Malus auf.

Endlich, nach einem wahren Scharmützel ist es geschafft. Dreckig vom Staub und Blut liegen eure Widersacher am Boden und ihr leckt eure kleinen Wunden. Nach einem kurzen Moment

der Ruhe macht ihr euch auf tiefer ins Gebirge vorzudringen. Mittlerweile seid ihr schon 6 Stunden unterwegs und der Mittag ist größtenteils schon vorbei.

Lassen sie nun nicht mehr viel Zeit verstreichen und fahren sie dann mit (2) fort.

(2) Was ist das?! Als ihr um einen Felsvorsprung biegt entdeckt ihr einen Spalt in der Felswand; groß genug damit ein Mensch hindurchschlüpfen könnte. Auch Helden von eurer Statur schaffen es bestimmt, wenn der ein oder andere seinen Wanst etwas einzieht */falls sich Zwerge unter den Helden befinden sollten ;/*. Dahinter hüllt Finsternis den Hohlraum und für normale Augen ist nichts zu erkennen, da die Öffnung von der Praiosscheibe weg zeigt.

Spezielle Talente auf Sehen, wie z.B. Dämmerungssicht, Nachtsicht oder bei einem Elfen übermenschliche Sinne (Sehen) können hier eingesetzt werden; eine Fackel tut es jedoch genauso.

Hinter der Öffnung lässt sich nun ein enger Gang entdecken, welcher in die Tiefen des Berges führt. Ein optimales Versteck für einen verloren gegangenen Sohn findet ihr nicht? Sollten die Helden sich nicht dafür entscheiden in den Gang zu kriechen, so können sie noch ein kurzes Stück auf dem Pfad in die Berge wandern, dann jedoch versperrt ein Erdrutsch den Weg und macht eine weitere Reise nicht möglich. Spätestens jetzt sollten die Helden den Felsspalt in Betracht ziehen.

Es ist eng. Sehr eng. Zunächst müsst ihr euch Brust und Rücken an Stein durch die Öffnung im Fels pressen, doch dann wird es schon nach einigen wenigen Metern leichter zu gehen und ihr bemerkt, dass ihr euch in einem natürlichen Tropfsteinhöhlengang befindet. Von der Decke hängen unzählige Stalaktiten und alles glänzt in seiner Feuchte, die sowohl von draußen als auch von Innen herrührt. Licht reflektiert von Wänden und Boden, sodass selbst eine Fackel viel Licht spendet. Der Gang führt tiefer in den Berg hinein.

Der Gang führt einige Meter tiefer in den Berg und endet dann an einem senkrechten Abhang. Die Heldengruppe steht vor einem kreisrunden Loch mitten im Fels, welches seine Höhle formt,

wie sie noch nie einer der Helden gesehen hat. Ihre vielschichtigen und verschiedenen Gesteinsarten sind atemberaubend und wenn die Helden genau hinschauen (Sinnesschärfeprobe (+1)) so erkennen sie ihnen gegenüber an den Wänden Edelsteine funkeln. Der Boden ist leider nicht erkennbar (dies rührt offenbar nicht von der Tiefe her, sondern von einem Zauber: Illusion? Seinen sie kreativ), jedoch befinden sich am Rand des Vorsprungs massiv wirkende Stalagmiten, an denen sich gut ein Seil befestigen ließe.

Sollte keiner der Helden kein Seil mit sich führen, so hat Barda die Gruppe ausreichend damit versorgt, um deren Weg durch die Berge sicherer zu gestalten.

Ihr seid am Boden des Hohlraumes angekommen. Die Luft ist kühl und absolut Windstill. Nur leichtes tropfen von Wasser ist zu hören. Ihr habt das Gefühl an einem besonderen Ort zu sein. Um euch herum an den Wänden glitzern Edelsteine in Hülle und Fülle.

Die Heldengruppe befindet sich nun im letzten Raum vor ihrer Reise nach Maraskan. Sollte ein Held den Nachteil Neugier haben, so kann hier auf eine Probe gewürfelt werden. Bei Misslingen will dieser Held unbedingt die Edelsteine anfassen und setzt somit den Teleportzauber Ingrimms nach Maraskan in Gang. Ansonsten kann dieser auch nach einer Weile einfach so aktiviert werden. Hierbei argumentiere ich dann darüber, dass Ingrimmm die Heldengruppe prüfen will, egal ob sie nun nach den Schätzen im Berg streben oder nicht.

Sollte die Heldengruppe versuchen, wieder aus dem „Loch“ zu klettern reißt das Seil und da nach oben hin die Sicht durch die Illusion getrübt ist, ist auch kein erneutes Anbringen des Seils möglich.

Unbekannte Lande

Dir wird warm. Als ihr langsam aus eurer Ohnmacht erwacht, fühlt ihr feuchte, warme Erde und Pflanzen unter eurem Körper. Als ihr die Augen öffnet wird euch eins klar: ihr seid definitiv nicht mehr in der Höhle, in der ihr noch wenige Momente, so glaubt ihr, zuvor wart.

Überall, soweit das Auge reicht, nur grün und Bunte Farben.

Endlich auf Maraskan angekommen könnte man nun sagen, doch für die Helden wird es jetzt richtig ungemütlich. Die Stimmung beim Erwachen sollte Überraschung und Bewunderung für die Erscheinung der Natur vermitteln. Schnell soll diese aber in eine bedrückende Angst erzeugende Stimmung umschwingen. Die Helden erwachen mitten im maraskanischen Regenwald. Einige am Boden, doch einige vielleicht auch in luftigen Höhen kopfüber in Lianen verfangen. Suchen sie sich am besten jemanden, der ganz gut klettern kann hierfür aus. Da die Pflanzenwelt fast ausschließlich giftig ist, könnte es gut sein, dass einige Helden auf solchen Pflanzen erwachen und eventuell leichte Lähmungserscheinungen der Gesichtspartien erleiden. Hier eine Reihe von möglichen Pflanzen und deren Auswirkungen:

(1) Tarnblatt

Giftiger Teil: ganze Pflanze

Wirkung: Atembeschwerden, Niesreiz, GE, FF, KL halbiert, MU +3

Aussehen: Das Tarnblatt sieht je nach Jahreszeit einer anderen Pflanze Aventuriens ähnlich.

Nachzulesen: ZBA S. 268

(2) Lebensbaum

Giftiger Teil: Zweige

Wirkung: Durchfall, Erbrechen, Krämpfe

Aussehen: Zypressenartig und oft umringt von eigenen Ablegern, da selbst die Zweige Wurzeln schlagen.

Nachzulesen: ZBA S. 198

Falls sie schon Erfahrung mit Maraskan haben steht es natürlich frei weitere Pflanzen hier mit einzubeziehen. Die vorgegeben sind nur eine kleine Hilfestellung.

Die Pflanzen sind natürlich nicht nur bei der Ankunft der Helden allgegenwärtig, sondern im

ganzen Wald. Die Helden sollten sich etwas überlegen um Kontakt zu vermeiden.

Auch belästigen die Helden immer wieder herumkrabbelnde Insekten und kleine Tiere. Eine Auswahl wird hier ebenfalls gegeben:

(1) Borbarad-Moskito

Auftreten: Schwärme in Größe 2W20+30

Größe: winzig

Kampfregele: Das Erschlagen kann mit einer einfachen GE Probe erledigt werden. Bei einer 1 werden zwei Moskitos erschlagen. Bei einer 20 wurde ein bereits saugendes Insekt getroffen, was zu Giftabsonderung führt: 1W3SP. Ein Moskito, welcher erfolgreich angefangen hat zu saugen nährt sich 4 KR von den Erinnerungen der Opfer: Pro KR verliert der betroffene Held 3AP.

(2) Maraskanfeder

Auftreten: Gruppen in Größe 3W6

Größe: winzig

Kampfregele: Das Erschlagen kann mit einer einfachen GE Probe erledigt werden. Bei einer 1 werden zwei Maraskanfedern erschlagen. Kommen die Helden in die Nähe einer Gruppe, so schnellen die Tiere empor und setzen sich an der Haut des Opfers fest.

AT: 10-RS des Helden

Wirkung: -1 GE für 1W6 SR

(3) Speispinne

Auftreten: einzeln

Größe: 1 Schritt, LE: 10, RS: 1

Biss: AT: 9, TP: 1W6

Speiangriff: 18, TP: -

Kampfregele: Alle 2 KR speit die Spinne ein weiteres Netz nach dem Opfer. Verwenden sie Regeln zum Wurfnetz hierfür. Jedem Angriff kann mit Ausweichen/2 entgangen werden. Jeder Angriff erhöht den Netzwert um 2.

Sparen sie nicht mit dem Auftreten dieser Erscheinungen. Es SOLL nerven!

Als ihr euch nun alle zusammen in einer Gruppe am Boden zusammengefunden habt bemerkt ihr erst, dass ihr mitten im Nirgendwo seid. Eine solche Umgebung ist euch total fremd. Auch diese teuflischen Pflanzen sind euch noch nie untergekommen. Auf einmal wirkt die eigentlich so wunderbar natürliche Umgebung feindselig und bedrückend. Ständig knackt es um euch herum und ihr fühlt euch, als wäret ihr von tausend Augen beobachtet. Obwohl ihr die Praiosscheibe nur ab und zu durch die dichten Laubkronen der Bäume erkennen könnt ist es viel zu warm und schwül.

Das tropische Klima wahrscheinlich für die meisten Helden total neu und laugt diese aus. Hier kommen nun Vorschläge um diese schleichende Erschöpfung bemerkbar zu machen. Sollte die Heldengruppe mit den normalen Ausdauerregeln spielen, so kann der folgende Abschnitt übersprungen werden. Achten sie einfach darauf das die Helden viel schneller Ausdauer verlieren, als unter bei gemäßigtem Umfeld.

Das Klima ist absolut kräftezehrend. Da auch kein Weg vorhanden ist, müssen sich die Helden durch das Dickicht kämpfen und mithilfe von Messern und Schwertern sich einen Weg bahnen. Der Verlust von Ausdauer könnte folgendermaßen berechnet werden. Hat der Held einen Vorteil, wie z.B. Ausdauernd so verliert er 5 AU Punkte weniger als er es eigentlich täte, nie aber weniger als 1. Helden, welche eine KO von 14 oder weniger haben verlieren pro Stunde Wanderung 1W+6 AU. Helden mit KO 15+ verlieren 1W+2. Sollte ein Held auf 0 AU kommen, so ist er mit den Kräften am Ende und kann nicht mehr weiterreisen. Ein Schluck aus einem Wasserschlauch füllt 1W+1 AU auf. Jeder Held, der einen gefüllten Wasserschlauch hat kann sich 4-mal daraus erfrischen. Im besten Fall hat er also 28 AU noch in Reserve. Sollte die Heldengruppe vor Erschöpfung nicht weiter kommen müssen sie eine Rast von mindestens 4 Stunden einlegen um je 2W zu regenerieren. In dieser Zeit erfolgen jedoch nach dem Entscheid des Spielleiters, IHNEN, Angriffe von Rebellengruppen oder OTAN-OTAN Grüppchen. Entscheiden sie nach eigenem Ermessen.

Endlich hört ihr das erlösende Plätschern, nach welchem sich euer schweißüberzogener Körper sehnt. In der Nähe scheint sich eine Wasserquelle zu befinden. (*Orientierung oder eine Sinnesschärfeprobe (+2) verrät die Richtung, in welche zu gehen ist*)

Nach kurzer Strecke erreicht ihr das Wasser. Es ist klar und sieht verlockend aus. Besonders kühl ist es jedoch nicht.

Ein lauter Schrei lässt die Gruppe zusammenschrecken und im Nu sehen sich die Helden zwei ausgewachsenen OTAN-OTAN Affen gegenüber; Männchen, die wohl alles darum geben diese Wasserquelle zu verteidigen. Maraskan ist dafür berüchtigt, dass viele Quellen nicht zum Trinken geeignet sind. Diese offenbar schon. Die Affen haben die Gruppe total überrascht, deswegen haben sie die erste Aktion.

Werte der OTAN-OTAN Affen:

Größe: 4 Schritt

Gewicht: 480 Stein

LE: 52, RS: 2

AT: 10, PA: 7

TP: Prankenhieb 3W6

SF: Niederwerfen (7), großer Gegner, Raserei, (3, bei 16 bis 20 auf 1W20), Gelände (Wald)

Dieser Kampf auf unwegsamem Gelände schränkt den Kampf mit großen Zweihandhieb Waffen ein. Eine Attacke wird daher um 5 erschwert oder die Helden wechseln auf eine kleinere Waffe. Da die Affen sich nie von Bäumen lösen und diese nutzen um sich zu schützen kann während des Kampfes auch die ein oder andere GE Probe der Helden verlangt werden, damit um die Bäume herum gekämpft werden kann. Fernkampfproben sind um 2 erleichtert da diese Viecher wirklich riesig sind.

Endlich liegt auch das zweite Geschöpf am Boden. Was zum Teufel war das. Ein Tier? Selbst erfahrene Jäger, sofern vorhanden, haben noch nie eine solche Kreatur gesehen. Langsam ahnt ihr, dass ihr euch an keinem Ort befindet, den ihr kennenlernen wollt. Glücklicherweise können nun die Wasserschläuche am Fluss oder

doch eher Tümpel aufgefüllt werden. Es scheint auch nun merklich dunkler zu werden.

Es wird in der Tat dunkler, da sich der Tag dem Ende neigt. Die Helden sollten ein Lager aufschlagen, wenn auch nicht gerade hier, da in der Nacht bestimmt weitere Tiere um Schutz der Dunkelheit nach Wasser suchen werden.

Weiterhin ist zu erwähnen, dass die Helden sich eher in Hängematten zur Ruhe legen sollten wegen den schon vorhin erwähnten Insekten und Tieren am Boden.

Nun einige Eigenheiten der Nacht im maraskanischen Regenwald: Es ist laut. Am Tag hatten die Helden immer diese ungewohnte Geräuschkulisse um sich von schreien verschiedener Vögel oder auch anderer Tiere, man konnte es nicht genau differenzieren. Doch in der Nacht wird der Wald erst richtig aktiv. Alle Arten von Tieren gehen auf die Jagd bzw. allgemein Futtersuche und auch die Insekten sind permanent am Krabbeln. Ein ruhiger Schlaf ist also nicht möglich. IW3 Regeneration der LE findet dennoch statt.

Falls Wachen aufgestellt wurden, so sieht einer der Wachehaltenden eine Familienherde der OTAN-OTAN. 12 dieser Riesen lassen sich an der Wasserstelle nieder.

Als ihr euch am nächsten Tag wieder durch den Wald kämpft und schon langsam die Hoffnung aufgibt hier jemals rausfinden zu können vernehmt ihr das Geräusch von Schlägen auf Holz. Auch wenn diese Gegend hier euch bisher nur hinters Licht geführt hat, so meint ihr doch, es wären die Laute einer Axt. Als ihr euch dem Geräusch nähert verstummt das Schlagen.

Die Heldengruppe betritt nun eine kleine Lichtung. Hier wurde offensichtlich bis gerade noch Holz zerkleinert, da noch Äste und Splitter überall verstreut liegen. Als die Helden den Platz erkunden brechen mehrere Gestalten aus dem Dickicht hervor, bewaffnet mit leichten Speeren und Äxten.

Es sind zur Überraschung Mittelländer und Thorwaler und keine Waldmenschen, wie es eigentlich zu erwarten gewesen wäre. Jedoch scheinen sie nicht besonders aggressiv, sondern mehr verängstigt zu wirken. Die Kommunikation gestaltet sich grundsätzlich

einfach, da die Arbeiter sowohl Thorwalsch, als auch Garethi verstehen. Sollte die Heldengruppe versuchen die Waldarbeiter anzugreifen, so flüchten diese ins Dickicht und sind nicht mehr auffindbar. Ansonsten wird in einem „Gespräch“ klar, dass sie Bewohner eines Expeditionsdorfes sind, welches nun schon seit geraumer Zeit von einheimischen Rebellen terrorisiert wird. Sie sind hergereist, um neue Pflanzen und Tierarten zu entdecken, jedoch sind sie nunmehr seit Monaten hier auf sich gestellt, da ihr Schiff sich von der Küste losgerissen hatte und ihnen nun kein Ausweg mehr bleibt, als hier um ihr Überleben zu kämpfen.

„Bitte helft uns unsere Expeditionsstätte zu verteidigen.“ Die Gruppe scheint wirklich sehr froh zu sein euch getroffen zu haben. Wahrscheinlich sieht man sonst nicht wirklich viel hier, worüber man sich freuen könnte.

Ein Dorf der Hinterlist

Die Arbeiter schichten noch etwas von den Hölzern zusammen und führen euch dann durch einen kurzen Abschnitt des Waldes. Dann bleiben sie stehen. Auf Circa 5 Metern Höhe sind an den dicken Stämmen der Trompetenbäume Plattformen errichtet worden, welche durch improvisierte Brücken, meist nur schmale Balken, verbunden sind.

Ein Beispielgrundriss des Camps ist dem Anhang beigelegt, jedoch können sie hier auch total frei in der Gestaltung sein. Insgesamt leben hier wohl 6 forschende Personen. Als Information konnte man der Zusammenfassung schon entnehmen, dass es sich bei den „Forschern“ um Gestaltwandler handelt, welche schon vor langer Zeit die eigentlichen Teilnehmer der Expedition getötet haben. Noch verhalten sie sich allerdings ganz normal. Lediglich eine Menschenkenntnisprobe mit mindestens Wert von 10 Übrig und einem Wurf von 1 auf KL lässt den Helden erkennen, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Sollte dies Geschehen entbrennt nach weiterem Nachfragen ein Kampf auf Leben und Tod, welcher ohne die Hilfe der Rebellen wohl eher schlecht ausgehen wird.

Doch bis dahin bekommen die Helden noch Speis und Trank um ihre AU komplett aufzufüllen. Bedenken sie immer diese auch regelmäßig abzuziehen und im finalen Kampf eventuell als Behinderung einzusetzen.

Langsam senkt sich die Praiosscheibe erneut und taucht die Szenerie in ein tiefes Rot. Da! Wie aus dem Nichts erscheinen auf einmal mehrere Männer am Boden und schon hört ihr das bedrohliche Surren von Pfeilen in der Luft. Ein Aufschrei geht durch eure Gastgeber, der irgendwie nicht ganz menschlich klingt.

Spätestens jetzt könnte Argwohn unter den Helden geschürt sein. Was auffällt, ist das sobald die Rebellengruppe von Waldmenschen erkennt, dass die Helden nicht zu den 6 Forschern gehört werden sie diese nicht aus Eigeninitiative angreifen. Während des Kampfes werden sich weitere Rebellen aus den Baumkronen auf die Plattformen fallen lassen. Der Kampf sollte zunächst totale Verwirrung stiften, aber die Helden werden bald merken, dass dich ihre Gastgeber viel zu agil und unnatürlich verhalten. Lassen sie hier viel Spielraum für eventuelle Fluchten und Jagden durch den Urwald. Nun zunächst wichtige Werte der Kämpfenden:

Werte der Rebellen:

LE: 28, RS: 1, AU: 50 (verlieren pro KR 1)

3 x (1) Blasrohr: 1W6-1, FK: 12, Pfeile mit lokal lähmenden Kontaktgift: 1W6, bei 5 o. 6 tritt Lähmung der getroffenen Stelle auf für 10 KR

1 x (2) Kurzbogen: 1W6+4, FK: 12

4 x (3) Messer: 1W6+2, AT: 11, PA: 11, Klängen sind ebenfalls mit Kontaktgift bestrichen siehe (1)

MU: 17, KK: 15

Werte der Gestaltwandler / „Forscher“:

LE: 35, RS: 2, AU: 50 (verlieren pro KR 2)

Imitation: Thorwaler / Mittelländer

Größe: ca. 1,80 Schritt

Gewicht: ca. 80-90 Stein

1 x (1) Ringen: AT: 15, TP: 1W6(AU)

2 x (2) Speer: AT: 15, TP: 1W6+5

3 x (3) Dolch: AT: 10, TP: 1W6+2

Kampfregele: Hinterhalt (35), Gezielter Angriff / Würgegriff (WdS: S. 92)

Die Helden verlieren ebenfalls pro KR 1 AU. Sollten sie unter 1/3 ihrer AU fallen sind alle Aktionen um 2 erschwert und bei 0 können sie sich nur noch bedingt verteidigen. Legen sie dies bitte der Heldengruppe angepasst und gerecht aus.

Die Rebellen kämpfen an der Seite der Helden, jedoch können sie gerne ab und zu verpatzte Angriffe der Rebellen an die Helden weiterleiten um die Stimmung anzuheizen.

Anzahl der Rebellen und Gestaltwandler sind vor den Waffen angegeben

„Vielen Dank.“ Einer der Rebellen beherrscht wohl sehr gebrochen Garethi. „Wir hatten schon Monate Angst vor diesen Monstern. Sie fielen hier ein und nach und nach verschwanden immer mehr Leute von uns auf der Jagd oder sogar aus unseren Stammesplätzen. Geht nun, bald werden mehr von uns kommen und nicht alle werden wohlgesonnen sein.“ Seine Stimme ist voller Dankbarkeit aber auch bestimmt. Euch wird klar, dass es besser ist, nun erstmal an anderer Stelle Rast zu suchen.

Gerade wollt ihr wieder in den Urwald steigen, da überkommt es euch. Einen nach dem anderen. Starke Krämpfe und Unwohlsein. Ihr könnt euch, geschwächt vom Kampf nicht auf den Beinen halten und fallt. War das Essen vergiftet?

Langsam verliert ihr das Bewusstsein ...

Der großen Mühen Lohn

Vogelgezwitscher weckt euch. Und ihr kennt dieses Geräusch sogar. Als ihr eure Augen öffnet findet ihr euch liegend an die Steinwand gelehnt, durch die ihr in die Höhlen und Gänge hinabgestiegen wart. Die Praiosscheibe steht hoch am Himmel und eine frische Brise umhüllt euren Körper. Es ist Angenehm. Was ist das in eurer Hand? Als ihr sie öffnet befindet sich dort

eine etwa 5cm große Münze. Sie besteht aus einem Rahmen gefertigt aus schwarzem Marmor und der innere Bereich leuchtet tiefrot. Eingepägt darin erkennt ihr das Zeichen Ingrimms.

Die Münze, welche den Helden jeweils geschenkt wurde, ist nicht nur wunderschön, sondern auch sehr wertvoll. Ohne auch nur die geringsten Arbeitsspuren zu tragen ist dieser kreisrunde Rubin mit dem Zeichen Ingrimms in den Ring aus Marmor eingelassen.

Was die Helden vielleicht später herausfinden ist, dass diese Münze ihnen immer ein warnendes Gefühl zukommen lässt, wenn sich Gestaltwandler in der Nähe befinden.

Die Helden kehren nun zurück nach Koschtal und werden dort herzlich empfangen. Barda ist scheinbar erleichtert euch zu sehen, da die Gruppe ca. eine Woche verschollen war. Ihr Sohn indes war kurz nach Aufbrechen der Gruppe heimgekehrt. Er hatte sich unter einem Felsvorsprung versteckt. Unversehrt springt er durchs Dorf.

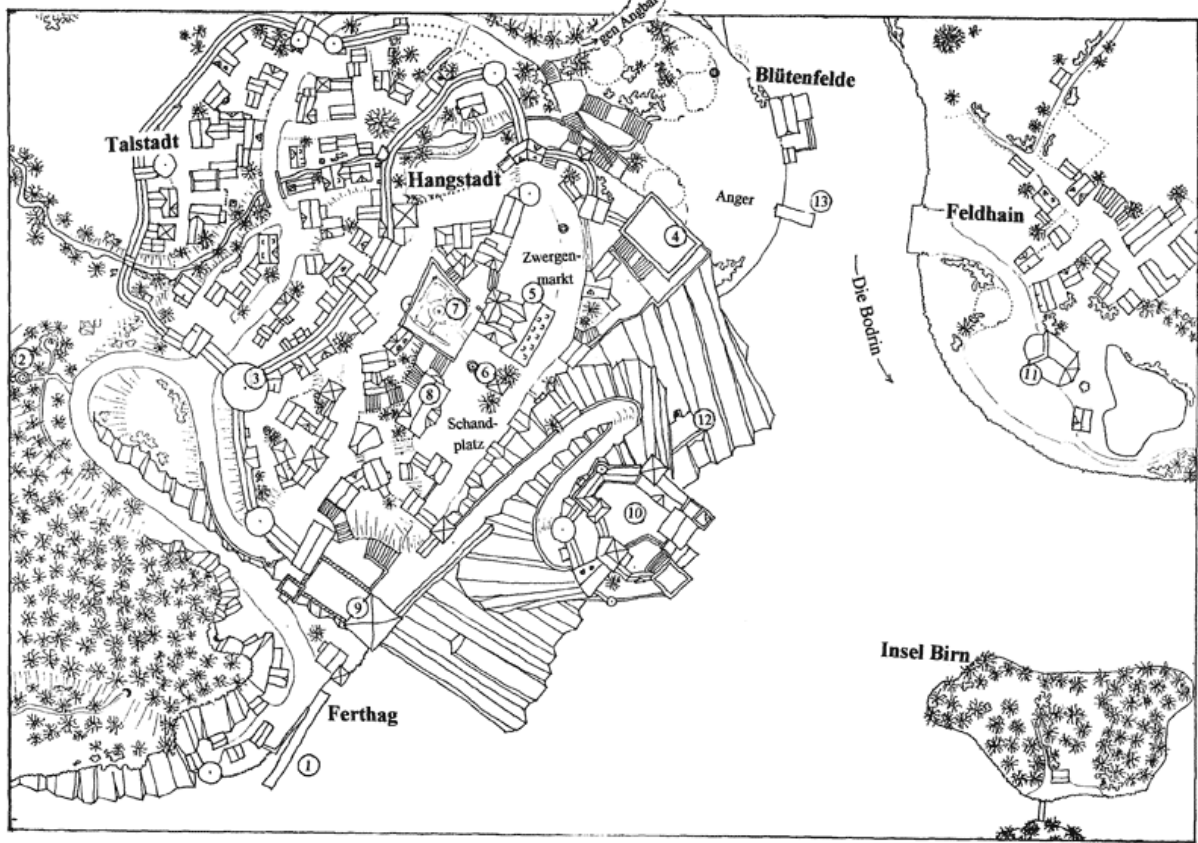
Der Dorfvorstand entschädigt die Unannehmlichkeiten der Gruppe mit einem von ihnen festgesetzten Betrag an Dukaten; ich empfehle +-10 D.

Durch die Erfahrungen, die die Helden gemacht haben erhalten sie 240 AP und eine spezielle Erfahrung in Wildnisleben.

ANHANG

KARTE VON KOSCHTAL MIT LEGENDE

Quelle: <http://koschwiki.de/images/Koschtal-Plan.gif>



Legende und Erläuterungen zur Karte entnehmen sie bitte:
<http://koschwiki.de/index.php?title=Koschtal>

Skizze zum Dorf im Maraskanischen Urwald



- ① Strichleiter zum erklimmen der ersten Plattform
- ② Hauptplattform mit Schlaf und Essensstätte

Hinweise:

Bei der Erstellung des Abenteuers wurde folgende Quellen verwendet:

- Wege der Helden
- Wege des Schwertes
- Zoo-Botanica Abenturia
- Aventurischer Atlas

Weitere Unterstützung kam von vielen netten Usern auf

<http://www.orkenspalter.de>