

ABOREA

—ROLEMASTER—

M-A 3

TIX IN NOT

Ein Mini-Bonus-Abenteuer für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler
mit Charakteren der Stufe 2 von Sebastian Witzmann.

Schwierigkeitsstufe:	Einfach
Spieldauer:	Eine Sitzung
Anzahl der Spieler:	2-6
Text, Idee und Layout:	Sebastian Witzmann
Lektorat:	Bernd Blecha

Einleitende Worte

Dieses Mini-Abenteuer führt eine drei bis sechs Charaktere starke Gruppe in den Wald Casnewydd, nahe dem Ort Leet. Es ist ein Bonus-Abenteuer und setzt voraus, daß die Gruppe zuvor das Mini-Abenteuer „Diebe in Leet“ erfolgreich gelöst hat und die Kreatur Tix gut behandelt hat. Da unsere Spielercharaktere (SC) zahlreiche Gefahren meistern müssen, sollten sie bereits durchschnittlich in der zweiten Stufe sein. Es bietet sich an, auch das Abenteuer „Im Wald da gibt es Räuber“ gespielt zu haben. Beide Abenteuer sind im Internet unter www.sonnenfeste.de verfügbar.

Kurzer Überblick

Tix ist im wahrsten Sinne des Wortes in Not. Aber eigentlich ist er das schon länger: Er wird seit geraumer Zeit von drei üblen Kreaturen erpreßt, die einen seiner Verwandten gefangen halten. Sein Drittbruder (ein Verwandtschaftsgrad unter Pixies) Kiuorximalizirl, oder auch kurz Kix, ist irgendwie – und Tix kann sich das wirklich nicht erklären – von drei Riesen geschnappt worden. Und nun verlangen sie von Tix einen ganzen Haufen (Tix läuft dabei einen großen Kreis der die Menge symbolisieren soll) Glitzerzeug. Zunächst hat Tix gehofft, das schaffen zu können. Aber nach den Ereignissen in „Diebe in Leet“ wurde es langsam eng. Sein Plan, das irgendwo schon aufzutreiben, scheint nicht zu funktionieren. Er hat lange mit sich gerungen – denn Pixie-Angelegenheiten sind eben nichts für Große – und schließlich beschlossen, seine Freunde um Hilfe zu bitten. Er möchte gerne das „Lösezeug“ leihen. Er verspricht auch es in dreiunddreißig Monden auszugleichen... mit Beeren, Pilzen und Nüssen. Ganz nebenbei wird er auch noch verwundert erwähnen, daß die Riesen schon einen ganzen Haufen Glitzerzeug haben und daß sie raffgierige Scheusale sind.

Wenn die SC ein Herz aus Stein haben, Abenteuer hassen und bereits genug „Glitzer“ haben, dann wird dies ein kurzer Abend: Tix wird betroffen von dannen ziehen. Aber das wird zum Glück nicht passieren...

Tix weigert sich, andere Große als die SC ins Vertrauen zu ziehen – sie wären da schon eine Ausnahme, verzweifelte Lage hin oder her.

Tix kennt die Strecke zu dem Lager der Riesen. Aber der Pfad dürfte für „Große“ recht schwer werden. Man muß also einen anderen Weg finden. Das Lager liegt tief im Wald Casnewydd, und man braucht zwei Tage Fußmarsch bis dorthin. Am Ende der Reise wird dann hoffentlich die Befreiung von Kix stehen.

Tix wird die SC überall in der Umgebung von Leet finden und dann um Hilfe bitten. Leet ist im Abenteuer „Elisera“ und im Internet beschrieben: www.sonnenfeste.de, kann aber durch eine beliebige Kleinstadt oder beliebiges Dorf ausgetauscht werden. Tix ist im Mini-Abenteuer „Diebe in Leet“ beschrieben.

Der Casnewydd

Der Weg quer durch den Wald Casnewydd ist kein ungefährlicher, und unsere Gruppe muß eine Menge Gefahren überstehen. Neben wilden Tieren, die insbesondere aus einem Wolfsrudel bestehen, ist eine der größten Herausforderungen die „Blutranke“. Tix verschwindet immer wieder während der Reise (vielleicht weil er die „Großen“ nicht zulange an einem Stück ertragen kann).

Der Wald ist ein Mischwald und wird bereits nach wenigen Metern dicht und dunkel. Er ist riesengroß und das Lager liegt – aus der Luft gesehen – noch in den Randgebieten. Von Leet aus wird der Weg nach Norden führen. Dazu müssen die SC den Laan zunächst überqueren. Es gibt rund einen Kilometer östlich bergauf eine Furt. Ansonsten gibt es aber auch die Möglichkeit, einen Leeter um eine Überfahrt zu bitten, was gegen einen geringen Obolus oder als Freundschaftsdienst möglich ist (vielleicht bitten sie zum Beispiel Thomaso aus „Im Wald da gibt es Räuber“, der ein kleines Boot besitzt).

Eine ganze Weile können sie einem Trampelpfad nach Norden folgen, aber alsbald will Tix nach Westen. Hier offenbart sich auch schnell der Unterschied. Tix huscht in einen Hasenbau und ist verschwunden. Es dauert ein paar Minuten, bis er zurück ist und verwirrt fragt „Ausruhen?“, völlig überzeugt davon, daß man ihm hätte folgen müssen.

Ab dieser Stelle – ungefähr nach drei Kilometern auf dem Trampelpfad – muß die Gruppe nun quer durch den Wald. Umgestürzte Bäume, dichte Gebüsche und tiefere Löcher und Senken im Boden erschweren das Vorwärtskommen stark. Völlig erschöpft werden sie sicherlich der Nachtruhe entgegen blicken. Der Wald ist übrigens keinesfalls ruhig, sondern dauernd hört man das Kreischen eines Tieres, oder es raschelt hier und da. Sie sind also nicht alleine. Und tatsächlich ist ein Rudel Wölfe auf der Jagd, das sich im Schutz der Nacht anpirschen und dann angreifen wird:

SIEBEN WÖLFE (3C)

Angriffe 65MBiss/100

Trefferpunkte 110E

Max. Geschwindigkeit: Spurt/+20

Grundbewegungsweite: 36m

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: Schnell/Schnell

EIN LEITWOLF (4C)

Angriffe 80MBiss/120

Trefferpunkte 160E

Max. Geschwindigkeit: Spurt/+20

Grundbewegungsweite: 36m

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: Schnell/Schnell

Beim Angriff wird Tix (mal wieder) nicht da sein. Er wird aber später zurückkehren und seinen Beitrag dazu leisten, falls er rechtzeitig ist. Er wird die Wölfe auf seine ganz eigene (und mystische) Art zur Abkehr bewegen... allerdings braucht er dafür recht lange. Er wird dazu mit dem Alpha-Tier sprechen, dem Leitwolf. Der wiederrum wird, je nachdem wie viele aus seinem Rudel verletzt sind, nicht einfach zu überzeugen sein. Der Gruppe wird Tix später vorwerfen, daß sie doch keine Tiere verletzen dürften – schließlich wären die „Nordwölfe ganz in Ordnung“.

Der restliche Weg wird noch diverse mittelschwere Manöver verlangen, wenn die Gruppe sich vor einem breiten (mehrere hundert Meter) und hohen (30 Meter teilweise recht steil) „Berg“ wiederfindet. Ihn zu umgehen kann 4 Stunden dauern, darüber zu klettern keine 20 Minuten. Leider fällt das Gelände gleich danach wieder ab und nach ungefähr 800 Metern liegt erneut ein Berg vor ihnen (40 Meter hoch, aber nicht so steil) – die Daten sind vergleichbar.

Nach weiteren vier Kilometern können aufmerksame SC sonderbare Steine entdecken. Diese sind an der

Unterseite flach und ansonsten wie ein Ei geformt. Sie sind mit Moos und anderem bewachsen, teilweise helle Pilze mit langen Stielen, die aus dem Moos herauswachsen. Schwach kann man zwei Zeichen darauf erkennen, das eine eine Spirale und das andere bestehend aus geschlossenen Kreisen. Elfische Charaktere können mit einem schweren und alle anderen mit einem äußerst schweren Manöver darin eine Warnung erkennen. Die Steine liegen alle vier bis sechs Meter in einer langen Reihe, die von Ost nach West führt. Einige Steine fehlen oder sind verschoben. Der Wald ist in diesem Bereich etwas ruhiger.

Grund für die Warnung ist eine äußerst seltene Pflanze, die in diesem Gebiet des Casnewydd wächst: Die Blutranke, wie der Volksmund sie nennt. Auf einer fast 2400 Meter breiten und 600 Meter tiefen Fläche



ist die ansonsten unauffällige Rankepflanze heimisch. Sie wächst hier umgeben von vielen anderen Pflanzen und kann bis zu 6cm dicke Ranken ausbilden. Eine Pflanze ist dabei bis zu 20 Meter hoch und breitet sich bis zu 16 Meter aus. Sie füllt aber diesen Raum nicht vollständig aus, sondern

klammert sich an Bäumen fest. Tix, der dieses Gebiet wie alle Pixies meidet, kennt die Pflanze selbst nicht und kann nur von Gruselgeschichten über Portale zu den Ebenen der Toten erzählen. Noch nie hat ein Pixie dieses Stück Wald betreten, wird er behaupten und viele Umwege nennen: Durch den Bau dort drüben und dann die dicke Gundula (wie er einen Baum nennt) hinauf und so weiter. Finden die SC die Steine nicht, wird Tix von alleine nervös und wird dann irgendwann aufkreischen, daß man doch einen anderen Weg nehmen soll.

Wer sich hineinwagt, wird nach 1W10 Minuten von einer Pflanze attackiert. Die Ranken fungieren dabei wie Speere, die brutal durch den Körper getrieben werden. Einmal ein Opfer getötet, wird dieses wie „Humus“ genutzt. Später können auch Tierskelette an den Wurzeln überall gefunden werden.

Die Blutranke ist enorm schnell, aber sie attackiert nur einmal alle fünf Runden. Ihre Ranken enthalten ein natürliches Gift, welches die SC bei Berührung (mit offenen Wunden) lähmen kann. Ein Widerstandswurf ist möglich (Nervengift der Stufe 5). Die Wirkung bestimmt sich nach dem Grad des Mißerfolgs:

- 01-25 Milde,
- 26-50 Moderat,
- 51-100 Schwer und
- 101+ Extrem.

Mild: Wirkung in 1W10 Runden und hält für 1W4 Stunden an (motorische Koordination erschwert – alle Manöver -30).

Moderat: Wirkung in 1W10 Runden, Nervenschock 5W10 Treffer, -75 auf alle Manöver für 1W10 Stunden.

Schwer: Wirkt in 2W10 Runden und lähmt fast vollständig für 2W10 Stunden mit -100 auf alle Manöver und Reduktion aller Attribute um 1W00 (81-00 wird ignoriert).

Extrem: Wirkt in 5W10 Runden mit einer totalen Lähmung und führt recht schnell in 1W10 Runden zum Tod.

BLUTRANKE (8E)

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: SS, SS

Grundbewegungsweite: 0m

Trefferpunkte: 200F

Kritische Treffer: Kritische Treffer werden um zwei Stufen abgeschwächt

RK(DB): 1 (0)

Angriffe: 1W4 Ranken +55 alle fünf Runden/Spezial (Nervengift)

Nach diesem beschwerlichen Weg erreicht die Gruppe endlich das Gebiet des Lagers.

DAS LAGER

Was Tix aus seiner Perspektive als Riesen beschrieben hat sind in Wirklichkeit drei Waldtrolle. Sie fühlen sich stark und unbesiegt, und sie sind deshalb lautstark im Wald zugange. Ihr Lager ist eine Müllhalde: Überall finden sich Speise- und andere Reste. Ihre Schlaflager sind bestialisch stinkende Haufen aus Tannenzweigen. Die interessanten Dinge sind sicherlich das Gefängnis, in dem Kix festgehalten wird, und der „Haufen“ Glitzerzeug. Das Lager liegt an einem kleinen Hügel und direkt vor einem alten Bärenbau. Im Bau haben die Trolle ihre Wertsachen und einige ihrer Jagdtrophäen gehortet. Kix' Käfig ist aus fingerdicken Hölzern gefertigt und hängt mitten über dem Lagerplatz, beinahe genau über der Feuerstelle.

Die Drei sind miese Zeitgenossen und verprügeln sich auch gerne einmal gegenseitig. Streitigkeiten sind an der Tagesordnung. Blchon ist eher klein für einen Troll, recht fettleibig und scheint mehr Warzen als die beiden anderen zusammen zu haben. Tulchat ist übergroß mit 3,80 Meter, dafür aber schlaksig. Der dritte im Bunde ist Gijotr, der eher dem Prototypen eines Waldtrolles entspricht. Lediglich seine Nase, die wie ein Wasserhahn fließen kann, sieht so aus, als wäre sie noch unförmiger als üblich. Aus Wut haben sie einen großen Teil der kleineren Bäume ausgerissen und verfeuern diese langsam. Bei einem Kampf dienen die aber auch als gewaltige Wurfgeschosse. Diskutieren kann man mit denen nicht – die Antworten sind recht eintönig und kaum verständlich: „Komm her du Knirps.“, „Ich fresse Dich.“, „Hm ... Jam ... Hunger.“ oder „Du wagst es! Du Bärenfurz!“

BLCHON (6D)

Größe: G

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: MS, DS

Grundbewegungsweite: 27m

Max. Geschwindigkeit: Sprint

Bonus auf Bewegungsmanöver: +0

Trefferpunkte: 180F

Kritische Treffer: Kritische Treffer werden um zwei Stufen abgeschwächt**

RK(DB): 11 (10)

Angriffe: Große Klaue +75 / Großer Biß +60 / Waffe +50 / Stein +60

TULCHAT (6D)

Größe: G

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: MS, DS

Grundbewegungsweite: 27m

Max. Geschwindigkeit: Schneller Sprint

Bonus auf Bewegungsmanöver: +10

Trefferpunkte: 120F

Kritische Treffer: Kritische Treffer werden um zwei Stufen abgeschwächt**

RK(DB): 11 (10)

Angriffe: Große Klaue +60 / Großer Biß +55 / Waffe +35 / Stein +40

GIJOTR (6D)

Größe: G

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: MS, DS

Grundbewegungsweite: 27m

Max. Geschwindigkeit: Schneller Sprint

Bonus auf Bewegungsmanöver: +10

Trefferpunkte: 140F

Kritische Treffer: Kritische Treffer werden um zwei Stufen abgeschwächt**

RK(DB): 11 (25)

Angriffe: Große Klaue +75 / Großer Biß +60 / Waffe +50 / Stein +50

Die drei sind je nach Tageszeit unterschiedlich aufmerksam: Tagsüber schlafen sie abwechselnd. Immer einer, der vorher den zu kleinen Baum gezogen hat (was auffallend häufig Tulchat ist), hält Wache. Nachts pöbeln sie umher und ärgern andere Kreaturen mit Vorliebe. Sie jagen aber auch, holen Wasser, reißen Bäume aus oder drangsalierten den armen Kix.

Sollte die Gruppe das Trio länger beobachten, dann kann es noch passieren, dass ein Kobold auftaucht und Beeren bringt. Die Szene kann einen an eine Schutzgeld-Zahlung erinnern. Gijotr knurrt nur: „Gut so... Hrm. Das reicht gerade eben du Wicht. Und jetzt lauf, bevor wir mit dir werfen üben.“

In einem alten Faß, das vormals ein Bierfaß gewesen sein muß (eigenartiger Bauart allerdings), bewahren die drei Trolle vergorene Früchte auf, die sie nach einem alten Trollrezept mit Pilzen mischen. Ab und an stärken

sie sich daraus und sprechen dann noch unverständlicher (-10 auf alle Aktionen).

Im Hort befinden sich: Münzen unterschiedlichster Art im Wert von 253 Trionthalern, ein zerbrochenes Kurzschwert, ein ungepflegter Dolch (magisch, +10) mit prächtiger Scheide, eine stark gebrauchte Lederrüstung, eine Sammlung Edelsteine (Bergkristalle und Bernsteine – Wert: 120 Trionthaler), ein Medaillon mit einem Porträt der Göttin Indara, ein Haufen Werkzeuge (130kg, im Wert von 2 Trionthalern), wertloses Glitzerzeug (rund 3kg)

Kix ist eine Kopie von Tix. Erst bei genauem Hinsehen fallen einem Unterschiede auf. Kix hat zwei unterschiedliche Augen (eines grau und eines silber) und sein rechtes Ohr hat eine Kerbe. Natürlich ist sein Zustand sehr schlecht. Auch scheint er nicht so ein heiteres Wesen wie Tix zu haben, was aber auch mit der Gefangenschaft zusammenhängen könnte.

ENDE

Weder Tix noch Kix werden diese Hilfe vergessen. Die SC haben wertvolle Verbündete in dieser Gegend gefunden. Tix wurde nicht von den SCs enttäuscht und wird sich vielleicht künftig auch mit anderen Sachen an sie wenden. Ansonsten steht der Trollhort alleine den SC zur Verfügung: Die Pixies haben kein Interesse daran, und die einstigen Besitzer sind nicht ermittelbar. Sollten die Leeter erfahren, daß die Gruppe es mit drei Trollen aufgenommen hat, dann werden sie (spätestens, wenn sie Hlhot zuvor besiegt haben – siehe „Im Wald da gibt es Räuber“) fortan Trolltöter genannt.

Je nach Erfolg und Aktionen könnten 600 bis 1800 Erfahrungspunkte für dieses kleine Abenteuer vergeben werden.

Rechte: © 2007 13Mann Verlags- und Großhandels-gesellschaft mbH Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten. Rolemaster™, The Rolemaster Standard System™, Rolemaster Fantasy Role Playing™ sind Warenzeichen von Aurigas Aldebaron, LLC; alle Rechte vorbehalten. Produziert unter Lizenz von und im Einverständnis mit Aurigas Aldebaron, LLC, Charlottesville, Virginia, USA.

Die in diesem Abenteuer beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig.