

# ABOREA

ROLEMASTER

M-A 2

## IM WALD DA GIBT ES RÄUBER

Ein Mini-Abenteuer für zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler mit Charakteren der Stufe 1 oder 2 von Sebastian Witzmann.

**Schwierigkeitsstufe:** Einfach  
**Spieldauer:** Eine Sitzung  
**Anzahl der Spieler:** 2-6

**Text, Idee und Layout:** Sebastian Witzmann  
**Lektorat:** Bernd Blecha

*Leet ist im Abenteuer „Elisera“ und im Internet beschrieben: [www.sonnenfeste.de](http://www.sonnenfeste.de), kann aber durch eine beliebige Kleinstadt oder beliebiges Dorf ausgetauscht werden.*

### Einleitende Worte

Dieses Mini-Abenteuer führt eine drei bis sechs Charaktere starke Gruppe in den Wald Casnewydd, nahe dem Ort Leet. Die Rätsel um die Geschehnisse auf der Straße nach Padova werden die Spielercharaktere (SC) einen Abend ungefähr beschäftigen. Am Ende steht ein furchterregender Gegner. Trotzdem reicht es aus, wenn die SC sich in der ersten oder zweiten Stufe befinden.

### Kurzer Überblick

In Leet macht sich der Händler Thomaso Sorgen, da eine Lieferung überfällig ist. Es ist kurz vor (oder nach) Wintereinbruch, und es treffen nur noch selten Reisende ein. Der Transport hätte bereits vor drei Tagen ankommen sollen – und auch sonst ist seitdem keiner mehr in Leet eingetroffen. Thomaso wird sich daher in Leet nach Hilfe umsehen und verspricht 10 Trionthaler für die Beschaffung seiner Waren. Es ist durchaus möglich, daß der Hausmeier Ernesto Cavalier, der heimlich auch *Einauge* genannt wird, die Sorge alsbald teilt. Er will die Straße nach Padova sicher wissen, und selbst wenn dort nichts ist und es eine einfache Erklärung dafür geben sollte, schadet eine Überprüfung nicht. Einauge wird der Gruppe daher unter Umständen auch noch einen Lohn für die Überprüfung versprechen. Mit 3 Trionthalern pro Person war er bereits sehr großzügig. Im Zweifel ist er auch durchaus in der Lage, autoritär zu wirken und dem ganzen einen offiziellen Charakter zu verleihen. Die SC werden daher alsbald sich auf den Weg nach Süden machen – Richtung Padova. Sie werden schließlich den Schauplatz eines grausigen Verbrechens finden und dann die Räuber versuchen aufzubringen. Die Spur führt sie dabei in den Wald, in dem es dann zur großen Herausforderung kommt. Am Ende steht (hoffentlich) das glückliche Ende...

### Thomaso, Händler in Leet

Der Mittvierziger lahmt auf einem Bein und war vor seinem schweren Unfall ein angesehener Krieger. Doch seit seiner Verletzung hat er seinen Sold in einen aufblühenden Handel mit Waren aller Art investiert. Anfangs hat er noch selbst Waren transportiert, aber später – und gerade wenn die Tage kälter werden – schmerzte sein Knie immer mehr. Seine hervorragenden Kontakte aber haben ihn ein recht aktives Netzwerk aufbauen lassen, und so erhält er fast alles, was man für Geld erwerben kann. Sein Laden in Leet ist eine wahre Fundgrube – auch für Sonderbares. Sein neuester Erwerb ist ein 20 Goldfalken wertvoller Schild, den er beabsichtigt, Ritter Mereno zu verkaufen. Dem reich verzierten Stück sagt man Kräfte Esthions nach, dem siegreichen Gott: Wer in trägt, soll siegreich und stolz das Schlachtfeld verlassen. Ansonsten wird der Transport, der von seinem befreundeten Händler Marc aus Padova selbst durchgeführt wird, noch allerlei mehr mitführen: Kunstwerke aus Padova, Talismane, Kupferwaren und fremdländische Stoffe. Thomaso ist selbst nicht sonderlich schnell zu beunruhigen – aber Marc ist ein Wunderwerk der Zuverlässigkeit. Außerdem hatte er gestern einen Alptraum, in dem er Leet aus der Sicht eines Vogels gesehen hat, Blut quoll aus den Häusern und versickerte nicht, sondern häufte sich dickflüssig an. Kurz nach dem Frühstück hatte er dann noch Raben aus dem Norden tief fliegen sehen, was er als unheilvolles Omen deutet.

### Die Straße nach Padova

Die Gruppe wird der sich nach Süden schlängelnden Straße mindestens anderthalb Tage folgen, bevor sie den Fund macht. Der Boden ist morgens bereits gefroren und gegen Nachmittag verwandelt er sich in schmatzenden Schlamm. Zur Linken wird das Ghalgrat-Gebirge ständiger Begleiter sein und zur Rechten der Casnewydd

– der mal näher liegt und mal sich entfernt. Nach einem halben Tag wird die Gruppe die „Steinfelder“ betreten. Mächtige Felsen stehen hier so weit das Auge reicht, so, als wenn ein Gott oder ein Titan sie angespitzt in den Boden gerammt hätte. Sie sind mit Moos und Flechten bewachsen und schimmern in Grün und Rot. Das Gelände ist teilweise von Gebirgsbächen durchzogen, und dann und wann ist die Erde regelrecht aufgerissen und tiefe Klüfte zerfurchen das Gelände. Einzig der Weg scheint gekonnt einen Weg durch dieses Labyrinth zu finden. Es gibt hier keine Spuren auf dem Weg, die jünger als eine Woche sind.

Nach einer Tagesreise kann man „Senke“ erreichen. Ein Ort, der gerne von Reisenden zur Rast genutzt wird und jetzt ungefähr 800 Meter rechter Hand des Weges liegt. Deutliche Nutzungsspuren haben einen breiten Trampelpfad dorthin entstehen lassen. Charaktere aus dem Gebiet dürften von dem Ort bereits gehört haben. Die Senke selbst ist wie eine Bucht in einem der nahen Ausläufer des Waldes. Zahlreiche alte Feuerstellen kann man hier finden. Drei schräg im Grund steckende Felsen von je drei bis fünf Metern Höhe prägen den Ort unheimlich. In die Steine sind Muster geschlagen, die aber von Moosen und Flechten teilweise verdeckt werden. Naturkundigen wird es eigenartig anmuten, daß der Wald genau diese Senke ausgespart hat. Auch scheint das Gras hier dunkler, fast schon blaugrün.

*Falls Sie das Mini-Abenteuer „Diebe in Leet“ noch nicht gespielt haben, wäre nun ein passender Zeitpunkt, einen SC etwas „verlieren“ zu lassen, wenn die Gruppe hier ihr Nachtlager aufschlagen sollte. Dieser Ort gehört durchaus zu Tix Revier.*

## DER ORT DES VERBRECHENS

Bereits von weiten wird man den umgekippten Planwagen erkennen können. Je näher man kommt, desto gewisser wird sein Schicksal: Tiere (Wölfe) durchstöbern die Rest auf der Suche nach Freßbarem. Sie werden Reißaus nehmen, sobald sie die SC wahrnehmen. Einer der Wölfe hat allerdings tatsächlich etwas entdeckt und versucht eine Kiste hartnäckig zu öffnen. Er wird die SC als letzter entdecken und muß richtig vertrieben werden. Er knurrt zwar und fletscht angriffslustig die Zähne, wird aber im Zweifel auch lieber sich zurückziehen. Die Kadaver der Zugtiere sind bereits „verwertet“.

Der Wagen hat erhebliche Schäden erlitten und scheint schon seit Tagen so dazuliegen. In der Kiste, die recht unauffällig zuvor gewesen ist und deshalb dem Blick der Täter verborgen geblieben ist, befindet sich nichts. Marc hatte aber vormals wohl darin etwas Fleisch transportiert, was einen eindeutigen Geruch für „gute Nasen“ hinterlassen hat. Ansonsten ist der Wagen geplündert, und auch Marcs Leiche fehlt, was Anlaß für Hoffnung geben sollte.

Spuren, die Tage alt sind, führen in den Wald. Allerdings sind diese Spuren alles andere als menschlich... Ein äußerst schweres Manöver wird den SC verraten, daß die Kreatur rund 250 Kilo wiegen muß und auf Grund der Schrittlänge auf drei Meter Größe geschätzt werden kann. Es sind keine Zehen sichtbar, stattdessen scheint die Kreatur etwas an den Füßen (?) getragen zu haben. Die Schleifspuren könnten von Marc stammen. Ein sehr schweres Manöver hingegen wird nur verraten, daß es kein Mensch war und daß „es“ etwas hinter sich hergezogen hat. Das schwere Manöver wird nur Schleifspuren offenbaren die in den Wald führen.

Der Tatort selbst wird bei einem Manöver, das als blanker Leichtsinn einzustufen ist, folgendes Bild zeichnen: Marc muß von seinem Angreifer aus Waldrichtung überrascht worden sein. Der Wagen wurde von dem Angreifer umgeworfen, und die Tiere wurden getötet. Marc muß dann versucht haben, sich zu wehren oder zu verstecken. Es gibt Beschädigungen am Wagen, die darauf schließen lassen, daß der Angreifer mit einer gewaltigen Waffe mehrfach zugeschlagen hat. An einer Stelle ist auch Blut zu finden – zum Glück nur wenig. Das andere Blut am Boden ist recht einfach den Zugtieren zuzuordnen.

## SPURENSUCHE

Die Spuren führen tiefer in den Wald hinein. An einer Stelle wurde ein Bach überquert, der im Laufe der Zeit eine tiefe Furche in den Wald getrieben hat. Entweder muß man bis dorthin klettern, was durchaus als mittelschwer zu beurteilen ist, oder einen nahen Baumstamm als Brücke gebrauchen. Der Nadelbaum ist quer über die kleine Schlucht vor vielen Monden gestürzt und ist bereits mit Moos bewachsen. Das erschwert leider jede Überquerung zu einem schweren Manöver. Wer allerdings sitzend darüber robbt, der wird die Aufgabe sogar als leicht erfahren.

Das Lager des „Räubers“ liegt gute 500 Meter tief im Wald, der sich als recht dicht bereits nach 100 Metern erweist. Die Spur führt aber teilweise kreuz und quer und später auch lange südlich, sodaß eine Gesamtstrecke von 3,5 Kilometern zu bewältigen ist. Ein mittelschweres Manöver wird umgeknickte Äste bis in eine Höhe von dreieinhalb Metern auf dem Weg entdecken lassen. Spurenlesend werden die zwei Kilometer ein langes Unterfangen. Sollte die Gruppe vorher rasten, dann könnten sie nachts Besuch von den Wölfen bekommen: Allerdings ziehen sie sich recht schnell zurück, wenn zwei von ihnen getötet oder schwer verwundet werden, oder sobald dauerhaftes Feuer im Spiel ist.

### **Wolf (3C)**

Trefferpunkte: 110E, Max. Geschwindigkeit: Spurt/ +20, Grundbewegungsweite: 36m, Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit: Schnell/Schnell, Angriffe 65MBiß/100



Bei der Spurensuche sollte sich die Gruppe auch möglichst leise verhalten – der Verfolgte ist schließlich gar nicht so unaufmerksam, denn auch er hatte bereits mit dem einen oder anderen Raubtier des Waldes Berührung ...

## RÄUBER

Am Ende unserer Fährte befindet sich „Hlchot“ – zugegeben: Trollisch ist nicht einfach. Hlchot ist ein großgewachsener Waldtroll, und er hat sich nah der Straße eingerichtet. Ganz offensichtlich rechnet er noch mit der einen oder anderen Beute. Tagsüber patrouilliert er dicht am Waldrand, von wo er die Straße im Blick hat. Abends kehrt er dann zu seinem Lager zurück, wenn er kein Opfer ausmachen konnte. Würde er eines entdecken, dann greift er erst nach der Dämmerung an. Er kann die Sonne nicht leiden.

Sollten die SC sein Lager in seiner Abwesenheit „ausräumen“, wird Hlchot beweisen können, daß er die Gegend mittlerweile gut kennt, schnell unterwegs ist und in seinem Erbsenhirn durchaus das Ziel der Gruppe erarbeiten kann...

Hlchot ist selbst wachsam und vorsichtig, auch wenn er sich (insbesondere abends) unbesiegbar wähnt. Er nutzt auch gerne einfache taktische Vorteile zu seinen Gunsten und kann sogar passable Hinterhalte erdenken. In seinem Lager wacht jederzeit sein Schoßtier, ein ziemlich gerupft aussehender Wolf, den Hlchot „Pack“ ruft.

### „Pack“ (3C)

Max. Geschwindigkeit:

Spurt/+20

Grundbewegungsweite: 36m

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit:

Schnell/Schnell

Trefferpunkte 100E

Angriffe 80MBiß/100

### „Hlchot“ (6D)

Größe: G

Bewegungs-, Angriffsgeschwindigkeit:

MS, DS

Grundbewegungsweite: 27m

Max. Geschwindigkeit:

Schneller Sprint

Bonus auf Bewegungsmanöver: +10

Trefferpunkte: 180F

Kritische Treffer: Kritische

Treffer werden um

zwei Stufen abgeschwächt\*\*

RK(DB): 11 (10)

Angriffe: Große Klaue +70 / Großer

Biß +60 / Waffe +45 / Stein +55

Sein Lager besteht aus einem erstaunlich gut improvisiertem Dach und einem Vorratsbaum, wo auch Marc stark verletzt gefangen gehalten wird. Hlchot hat alle seine eßbaren Vorräte in dem Baum gelagert, um sie dem Zugriff räuberischer Tiere zu entziehen. Am Boden hingegen finden sich sein Raubgut, eine Feuerstelle, Überreste menschlicher und tierrischer Knochen sowie Pack. Zum Raubgut gehören die Sachen aus Marcs Transport (siehe oben, sowie 10 Trionthaler) und die einiger unglücklicher Reisenden (ein einfaches Schwert, was Hlchot im Notfall auch nutzt, ein Dolch, ein zerbrochener Bogen, ein Kettenhemd und Münzen im Wert von 80 Trionthalern).

## ENDE

Bei einem Erfolg werden die SCs ihre Belohnung erhalten. Marc wird sich mit 20 Trionthalern für seine Rettung bedanken (er nimmt schließlich bei den Verkäufen an Thomaso Geld ein). Außerdem verspricht er große Nachlässe auf seine Waren (hier oder in Padova). In Leet wird man die SC nun schon ab und an mit dem Titel „Trolltöter“ edeln.

*Je nach Erfolg und Aktionen könnten 400 bis 1000 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.*