

# Winter im Radromtal

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1995/97

*überarbeitete Version 2*

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Fantasy Productions

## Start in Wehrheim

### *Allgemeine Informationen :*

Am Anfang der Geschichte ist es ein wunderschöner Tag, der zweite Praios. Die Namenlosen Tage sind verstrichen, ohne daß es für Euch Grund zur Sorge gegeben haben könnte, und so seid Ihr frohen Mutes - denn es kann im Praios ja nur besser werden ! Es ist warm, wie man es von so einem Sommertag erwarten kann. Nach euren bisherigen Abenteuern befindet Ihr euch in Wehrheim (nördlich von Gareth). Wehrheim, eine der größeren Städte Aventuriens und des Mittelreiches hat natürlich von jeder Art Geschäft mindestens eins zu bieten. Außerdem existieren zahlreiche Tempel, gute, schlechte, teure und billige Tavernen, Heiler und Herbergen. Markt ist mehrmals in der Woche. Wie die Helden schnell bemerken werden, ist jedoch das Stadtleben sehr gestört. Es scheint, als wären viel zu viele Menschen anwesend.

### *Spezielle Informationen :*

In einer Taverne kann man das nennenswerte der Geschichte erfahren. In Wehrheim kommen jeden Tag neue Flüchtlinge an. Die Meisten haben eine lange Wanderschaft von bis zu 400 Meilen hinter sich, denn Sie kommen aus dem Radromtal, in dem sich die beiden großen Städte Warunk und Beilunk befinden. Die Menschen in diesen Gebieten flüchten, weil sie Ihre Heimat verflucht wissen : Es herrscht trotz des Monats des Sonnengottes Firuns eisiger Atem über dem gesamten Tal. Es liegt eine fast schritthohe Schneedecke, der Radrom selber ist vereist. Den meisten Leuten ist zwar klar was auch offensichtlich ist : Praios ist erzürnt und hat sich vom Osten Aventuriens abgewendet, aber warum, daß kann niemand sagen.

### *Meisterinformationen :*

Je nach weiterer Aktivität der Gruppe soll man dem Händler Bernigom Dukemann begegnen. Das kann natürlich geschehen, in dem man alle in der gleichen Herberge übernachten läßt. Es ist genauso möglich, daß Bernigom die Helden anspricht, ihm Begleitschutz zu geben, während sie in einer anderen oder der gleichen Taverne sitzen.

### *Spezielle Informationen :*

Bernigom sollte als wohlhabend aussehend und vollschlank beschrieben werden. Seine Hände verraten jedoch ein Leben voll harter Arbeit und wer eine tiefe Nase nimmt kann auch den Geruch von Pferden vernehmen. Der Grund Bernigom's sich an die Helden zu wenden ist der, daß er ins Radromtal will. Kräuter, vor allem die heilende Einbeere und das Wirselskraut sind dort dank der Schneedecke kaum noch zu finden, werden aber viel stärker gebraucht, als noch im Monat der Rahja. Auf dieser Reise ist jedoch ein Begleitschutz unbedingt vonnöten, zumal es schon rein aus den Temperaturgründen nicht ratsam ist allein zu reisen. Der Händler verspricht einige Dukaten.

### *Meisterinformationen :*

Da die Helden wahrscheinlich ohnehin schon Blut geleckt und sich entschlossen haben ins Radromtal zu gehen, da es dort ein Rätsel zu lösen gibt, sollte es ihnen nur recht sein, sich für die Reise auch noch bezahlen zu lassen. Man verabredet sich mit dem Händler für den nächsten Morgen.

Ich denke zwar nicht, daß es zu diesem Zeitpunkt noch Zweifel an der Aufrichtigkeit des Händlers gibt, aber sie sei hier noch einmal für den Meister bestätigt. Es wird sich noch zeigen, daß in seinen Motiven nicht nur Profit eine Rolle spielt.

Ein Tip zur Verfeinerung des Spiels : In Anbetracht der Flüchtlinge sollte es schwer werden eine Herberge zu finden, die natürlich jetzt alle überteuert sind. (Strohsack ab 1 Dukaten die Nacht ?)

## Überfall

### *Allgemeine Informationen :*

Am nächsten Morgen ist es Kampfesgeschrei, nicht der Hahnenschrei der Euch weckt. In der Tat kommt es genau aus der Richtung, nicht weit entfernt, in der ihr euch mit dem Händler verabredet hat.

### *Meisterinformationen :*

Es ist zu hoffen, daß die Helden es sich nicht zweimal sagen lassen und zusehen, daß sie Bernigom zu Hilfe kommen.

#### *Spezielle Informationen :*

Sie finden ihn mit seinen 4 Pferden im Stall, wo er sich mit der Hilfe zweier unerfahrener Stallburschen gegen ein paar wenige Räuber zur Wehr setzen muß. Kommen die Helden, sollten Sie die Räuber schnell in die Flucht schlagen. Leider wurde Bernigom von den Bösewichten so schwer verletzt, daß er auf keinen Fall eine Reise unternehmen kann. So engagiert er die Helden, mit seinen Pferden die Reise allein zu unternehmen um der notleidenden Bevölkerung zu helfen. Sie bekommen 5 Dukaten im Voraus und 10 von Hargun Blattler, dem Empfänger der Säcke. Dieser wird auch die Pferde entgegennehmen.

#### *Meisterinformationen :*

Bevor es hier irgendwelche Probleme gibt : Es fügt dem Spiel garantiert keinen Schaden zu, wenn es ein fünftes oder auch sechstes Pferd gibt um allen Helden eine Reitmöglichkeit zu geben. Die Zahl von vier Pferden gilt also nur für Gruppen von 1-4 Aventurier. Sollte ein Meister mit erfahrener Gruppe jetzt sagen : "Mann, das ist ja viel zu einfach ..." der kann diese Möglichkeit auch ignorieren und die Helden 10 Tage marschieren lassen. Anders wäre es möglich, zusätzlich Pferde zu mieten oder zu kaufen. Zugegebener Maßen besitzen hochstufige Helden solchen Luxus aber ohnehin.

### **Reise nach Warunk**

#### *Allgemeine Informationen :*

Ihr besteiht die Pferde, die bereits jeder einen Sack voller Kräuter auf haben. Ihr wißt, daß ihr einen Weg von mindestens vier Tagen vor euch habt.

#### *Meisterinformationen :*

Auf der Reise wird es je nach zur Verfügung stehender Karten mehr oder wenig viele Orte geben, die auch gewisse Größen erreichen können. Auch hier, wie so oft in solch einem Abenteuer steht es dem Meister völlig frei hier den Abenteurern noch die Möglichkeit zu geben Shopping zu betreiben. Auch wäre es möglich in einem Dorf einem zwielichtigen Händler zu begegnen, der versuchen kann, die Säcke mit den Kräutern zu stehlen. Zwischen den Rastmöglichkeiten ist natürlich auch eine Übernachtung in freier Wildbahn nötig. Natürlich ist jederzeit ein räuberischer Hinterhalt oder nächtlich streunende Troll zu befürchten.

#### *Allgemeine Informationen :*

Zu Beginn der Reise bleibt das schöne Wehrheimer Wetter euch treu. Auch der erste Abend ist ein fröhliches Gelage an einem fast überflüssigen Feuer. Am zweiten Tag ist es jedoch schon merklich frischer. Von Tag zu Tag wird das Wetter

nun kälter. Schließlich setzt auch Regen ein, der ein paar Meilen später in Schnee übergeht. Mit einem Schlag ist es Winter. In dieser Eiseskälte wird die Reise nicht einfacher, aber Warunk wird erreicht. Warunk ist ebenfalls eine große Stadt, doch ist sie mit Wehrheim nicht zu vergleichen. In der kurzen Zeit, die Ihr in Wehrheim gewesen seid, habt Ihr euch an die Lautstärke der Stadt gewohnt. Die Eiseskälte, die sich auch auf die Stimmen der Bevölkerung geschlagen zu haben scheint, läßt euch kaum Gastfreundschaft erkennen. Warunk wirkt verlassen, obwohl immer noch der größte Teil der Städter in ihrer Heimat sind, wie Ihr an den Fenstern der Häuser erkennen könnt - das einzige Fünkchen Wärme in dieser trostlosen Eiswüste von Stadt. Ein paar Schilder, die von stattlichen Eiszapfen geziert werden, verraten den Inhalt der Häuser. So sind die wichtigsten Geschäfte noch vorhanden. Selbstverständlich wird man auf einen Markt aber vergeblich warten.

#### *Spezielle Informationen :*

Im Norden der Stadt findet Ihr den einzigen kombinierten Heiler und Kräuterhändler. Dort empfängt euch Hargun fröhlich als er merkt, daß Ihr die langersehnte Lieferung Heilkräuter im Gepäck hat. Er überreicht euch ohne daß Ihr ihn darauf hinweisen müßt die vereinbarten 10 Dukaten pro Person.

#### *Spezielle Informationen :*

Im Gespräch mit Hargun wird den Helden auffallen, daß er einen Mann namens Fabin verflucht. Auf Nachfragen erfahren die Helden, daß Fabin wohl offenbar Schuld ist am Winter. Es gibt einen kleinen Tempel, wohl mehr einen Schrein, der dem Sonnengott Praios geweiht ist. Er liegt auf dem Gipfel des Radromberges mitten im Radromgebirge, östlich des Radrom und südöstlich von Warunk. Hargun bezeichnet Fabin als Lügner, da dieser behauptet er sei von den Troll überfallen worden als er nach einem langen Marsch beim Kräuter sammeln am Tempel den Gott ehren wollte. Die drei Troll hätten ihn niedergeschlagen und sein Hab und Gut geraubt. Er soll von Ihnen verschleppt worden sein. Da er aber heil wieder in Beilunk angekommen ist glaubt man ihm die Geschichte nicht und glaubt er hätte durch eine Tat, die er nicht zugeben will, begangen, durch die der Tempel entweiht wurde. Fabin soll bald hingerichtet werden um den Zorn des Praios zu vertreiben. Aber leider kann niemand in den Tempel am Berg, denn er ist verschlossen, von Praios eigener Hand. Keine Magie kann dieses Tor durchbrechen ! Fabin sitzt momentan im Kerker von Beilunk.

#### *Meisterinformationen :*

Auch wenn man den Helden jetzt noch keinen Tip in dieser Hinsicht geben sollte, so ist es für den Meister wichtig zu wissen, daß Fabin, dessen Nachname weitgehend unbekannt ist eigentlich unschuldig ist. In wiefern er in die Sache verstrickt ist, wird noch gesagt. Hargun sollte aber als sehr voreingenommen in dieser Sache dargestellt werden. Sein "Wissen" beruht ja auch nur auf Gerüchte, die in Warunk umgehen. Es ist wichtig, daß die Helden (die ja oft zu solchen Dingen tendieren) Hargun's Worte nicht als Gesetz ansehen und so darauf verzichten, Fabin zu besuchen.

### **In Beilunk**

#### *Spezielle Informationen :*

Die Reise nach Beilunk ist ebenso beschwerlich wie die nach Warunk. Es liegt ja schließlich nicht weniger Schnee und es ist eher kälter. In Beilunk gibt es ebenfalls alle Möglichkeiten einer größeren Stadt, dazu gibt es die Regierung der Region. Dort findet ihr Varion von Beilunk, die noch junge Stadthalterin.

#### *Meisterinformationen :*

Leute sollten immer mal den Hinweis auf sie geben. Varion ist eine beachtliche Persönlichkeit, wenn auch Ihre standesgemäße Kleidung da einiges Nachhilft. Sie ist daher automatisch eine respektsperson für jedermann. Sie ist für eine schnelle Verurteilung von Fabin, denn sie glaubt nicht daß es Beweise für seine Unschuld geben wird. Besuchen darf man ihn aber.

An dieser Stelle kann man das Rathaus natürlich auch etwas mehr verstecken und nur durch Rat der Bürger von Beilunk finden. In diesem Fall wäre es eine reizende Idee auf Extrem aggressive Bürger zu stoßen, sollten die Helden eine andere Meinung äußern, als die, daß der Tod Fabin's das Beste für die Region wäre.

#### *Allgemeine Informationen :*

In dem Kerker, ist die Luft stickig. Eigentlich würde man dieses Loch als modrig bezeichnen, aber die niedrigen Temperaturen haben die weiche Erde, die normalerweise als Fußboden dient zu Eis erstarren lassen. Man hat Fabin, der an einer Kette in der Ecke kauert eine Decke gegeben, die ihn notdürftig warm hält. Kaum sind die Helden da und kaum daß Varion sich für den Moment verabschiedet hat spricht Fabin die Helden an.

#### *Spezielle Informationen :*

Fabin fleht, daß die Wände wackeln, irgend jemand müsse ihm seine Geschichte glauben. "Als ich vom Kräutersammeln in den Radrombergen

gegen Abend an den Praiosschrain trat überfielen mich diese haarigen Bestien ! Ich konnte mich gegen die überzahl nicht erwehren und so wurde ich niedergeschlagen. Meine Tasche mit den mühsam gesammelten Kräutern ist mir gestohlen worden. Mit meinem Dolch jedoch war ich fähig einen der Troll zu verletzen. Das Blut des Untiers fiel auf den Altar. Ich weiß, daß ich auch Schuld trage, aber es ist nicht meine Absicht, dieses Tal in ein ewiges Eismeer zu verwandeln. Ich will etwas tun, erstens um meine Unschuld zu Beweisen, zweitens, um der Region zu Helfen. Ich will den Tempel mit dem Wasser aus der Warmen Praiosquelle waschen. Ihr müßt mir helfen, meine Unschuld zu beweisen und in den Tempel zu gelangen !" Er beschreibt darauf hin die Tasche, die ihm die Troll abgenommen haben. Könnten die Helden diese finden, wäre das Beweis genug für seine Unschuld. Es handelt sich dabei um eine schwere, dunkle Ledertasche die mit einem unbedeutenden Muster aus Nieten verziert ist. Für einen Mann wie Fabin ein durchaus stolzer Besitz.

#### *Meisterinformationen :*

Eigentlich haben die Helden alle wesentlichen Informationen zusammen, die man zum lösen des Abenteuers braucht. Für weitere Fragen, wie z.B. nach der Quelle stehen aber bestimmt immer wieder genügend Leute zur Verfügung. Hier jedoch noch mal eine Zusammenfassung der Probleme und deren Lösung :

- In der Tat muß Fabin selber den Schrain mit geweihtem Wasser waschen. Die sogenannte warme "Praiosquelle" mit dem geweihten Wasser findet man in einem Waldstück, westlich des Radrom. Man muß das Wasser aus der Quelle holen, es bleibt immer warm, egal wie lange man es mit sich herum trägt. Da man es problemlos auch trinken kann ist es weiter kein Problem, wenn die Helden es in ihren Wasserschläuchen transportieren. An dieser Stelle wäre es wieder einmal möglich, den Abenteurern eine Bürde mehr aufzuerlegen. Es wird zwar genügend Leute geben, die einem die Informationen geben können, aber niemand, der einem Hilft, das Wasser warm zu halten (was es in dieser Ergänzung eben nicht von selbst tut) ! Ideen, die zur Lösung dieses Problems beitragen wäre natürlich extrem warm verpacken, ein Stahlschlitten mit großen Kessel und Feuer drunter (aber vorsicht, es könnte auch wegkochen !) oder auch irgend eine Schlaue magische Erfindung, die es zwar in der Akademie zu Beilunk gibt, die man aber nur bekommt wenn man den Keller ausmistet oder sonst was tut ...
- Die Tasche, die Fabin's Unschuld beweisen

kann, soll "per Zufall" bei einem Kampf gegen Troll gefunden werden. Ein besiegter Troll der ohnmächtig oder tot da liegt soll sie tragen. Sie ist tatsächlich Beweis genug für Varion, Fabin eine Chance zu geben. Um es interessanter zu machen : Im Schnee werden (Sinnesschärfeprobe) Fußspuren gefunden, die (Fährtsuchprobe) von einem Troll stammen. Auffällig sind die dort zu findenden Schleifspuren. Sie lassen auf eine mit Metallbeschlagenen schwere Ledertasche schließen, die für Troll eher ungewöhnlich ist. Somit könnten die Helden eine Spur aufnehmen, die sie zu einem Lagerplatz führt, an dem die Tasche zu finden ist. Natürlich kann hier ein Kampf, je nach erdachtem Szenario aber auch eine List hilfreich sein.

- Man muß schließlich noch den Weg zum Tempel finden (fragen in Warunk) und die Tür aufbekommen. Sie läßt sich ausschließlich mit dem Zauberspruch "FORAMEN FORAMIDOR- in Praios Namen öffne Dich Tor !" öffnen. Dieser Spruch stellt eine Abwandlung der üblichen Theses des FORAMEN dar und ist speziell auf das Problem zugeschnitten. Um aber die nötige "magische Wärme" zu Erzeugen ist ein bestimmter Kristall nötig, der für diesen Zauber an die Tür gelegt werden sollte. An diesem Artefakt arbeitet der Magier Hacky in Eslamsbrück, der einem auch den Spruch verrät, wenn auch nur einem Magiekundigen, denn sonst kann ja ohnehin niemand etwas mit dem Dingen anfangen. (Zur Not geht er als NPC mit.) Befolgt man Hacky's Anweisungen, so funktioniert der Zauber ohne zusätzliche Probe. Von Hacky zu erfahren ist natürlich nur möglich, wenn man genügend Leute auf diese Problematik anspricht. Vielleicht tauchen auch diverse Möchte-Gern-Gelehrte auf, die natürlich kläglich scheitern. Sollte Hacky mitgehen, so wird er bei einem Troll-Überfall so stark verwundet, daß er in Warunk zurück bleiben muß, wenn man ihn (weswegen auch immer) wieder loswerden möchte. Es kann natürlich sein, daß die Helden mehrmals den Radromberg besteigen müssen. Am Schrein öffnet man in dem man den Stein vor die Tür legt (so genau muß man es da nicht nehmen) und den Zauberspruch ausruft. Entweder legt daraufhin Fabin sofort los, oder aber beim nächsten mal, wenn er mit dabei ist.

## Die Rückkehr der Praiosscheibe

### *Allgemeine Informationen :*

Kaum habt Ihr die Türe geöffnet stürmt Fabin herein. Beinahe reißt er das Wasser an sich und beginnt mit einer Putzwut den Altar zu säubern, daß Ihr denkt, er verliert einen halben Finger von seiner Oberfläche. Aber schon bald ist das Blut, welches sich mit dem geweihten Wasser problemlos abwischen läßt, verschwunden. Kurz darauf wird eure Aufmerksamkeit nach aussen gelenkt, denn es kommt eine wohlige Wärme so langsam durch die Tür, die euch in den dicken Wintermänteln tatsächlich schwitzen läßt. Ein Gefühl, das ihr schon ganz vergessen hattet. Das Schauspiel, daß euch Zuteil wird ist umwerfend. Binnen Minuten vollzieht sich der Wandel vom tiefsten Winter in den Strahlenden Sommer. In Sekunden wachsen und blühen Blumen, das Eis schmilzt, es ist wohligh warm und ein laues Lüftchen weht, daß den Duft von Blumen und Honig mit sich trägt. Die ersten Früchte des Jahres sind an den Bäumen zu sehen. Vögel zwitschern und landen. Auch lassen sich vereinzelt Tiere ausmachen.

### *Spezielle Informationen :*

Der Abstieg nach Warunk ist ein reines Vergnügen. Dort werden die Helden geehrt. Nach ein paar Tagen kommt auch Varion nach Warunk, die Fabin dann endgültig begnadigt. Schließlich wird noch mehrere Tage gefeiert, die Helden gelobpreist und Praios verehrt. Als Belohnung bekommen die Helden einige Geschenke der Einwohner, wie Nahrung, Rüstung und einige wenige Dukaten.

### *Meisterinformationen :*

Den Helden steht nach diesem Abenteuer nur 50 AP zu. Dafür sollen sie aber schon während des Spiels für gute Einfälle reichlich belohnt werden. Ich gebe in der Regel 5 Punkte für eine weiterführende Idee, mehr noch für entscheidende Lösungen. Da die Helden sich dank der auf mehrere Tage ausgedehnten Handlung immer wieder regenerieren können sind in vielen Kämpfen auch viele Punkte zu holen. Abgesehen von den obligatorischen Räubern sind in diesem Tal eher die Troll ein gefährlicher Gegener. (Der Trollzacken ist schließlich ganz in der Nähe.)

Hier einige Werte für auftretende Gegner :

**starker Troll (Veteran)**

MU : 9      AT : 11      PA : 8  
LE : 24      MK : 8      1W6+2  
AU : 38      MR : -6  
auch mit Wurfaxt ausgestattet

**Troll**

MU : 8      AT : 8      PA : 8  
LE : 18      MK : 7      1W6+2  
AU : 30      MR : -6

**Räuber**

MU : 12      AT : 10      PA : 9  
LE : 30      MK : 10      1W6+3  
AU : 42      MR : 0      RS : 2

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

**Winter im Radromtal**

© 1995/97 by Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions  
Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)