

Wetter und Wölfe

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 2000
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Dieses Abenteuer ist mit das kleinste, welches ich je geschrieben habe. Dabei ist dies genau genommen nicht korrekt ist, denn es entstammt einer spontanen Spielrunde, in der ich zur Vorbereitung nicht mehr Zeit hatte als irgendeinen Dungeon zu zeichnen. Und während ich die Helden in diese Höhle trieb habe ich mir überlegt was Sie darin eigentlich machen sollten. Nun, genaugenommen ging es im Nachhinein um nichts anderes mehr als das sichere Hinauskommen, was nicht völlig trivial ist, jedoch von seiten des Abenteuers eine *elegante* Lösung angeboten wird. Da kaum ein anderer interessanter Hintergrund in dieser Geschichte zu Tage vorankommen wird, empfehle ich dieses Abenteuer nicht alleine, sondern als Subabenteuer innerhalb einer größeren Geschichte einzubinden. Auch mag es ein nettes Abenteuer für zwischendurch sein, aber bestimmt nicht mehr. Zunächst werden die Helden auf irgendeiner Wanderung von zwei unangenehmen Dingen überrascht werden : Wetter und Wölfe – und zwar in dieser Reihenfolge.

SPIELER
2 bis 5 Spieler und ein
Spielleiter ab 12 Jahren

KOMPLEXITÄT
niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
ein wenig Kampf

STUFEN
Nicht zu hoch

ORT UND ZEIT
beliebig

Wetter und Wölfe

Reise im Regen

Allgemeine Informationen :

Der ganze Tag versprach bereits nichts gutes und Ihr könnt von Glück sagen, daß sich das Wetter nun noch soweit gehalten hat um euch viele Meilen eures Weges vorankommen zu lassen. Aber ein trockenes Nachtlager scheint euch Efferd nicht zu gönnen. Mit der ersten Dämmerung kamen auch die ersten Tropfen aus den dicken schweren Wolken, die Praios' Glanz von der Straße ferngehalten hatten. Nun, vielleicht meint es wenigstens Travia mit euch gut, daß Ihr eine behagliche Stelle finden werdet, in der ihr ein wärmendes und trockenes Feuer entzünden könnt.

Spezielle Informationen :

Möglichkeiten dazu versprechen der nahe Wald. Die ersten Hügel die ein in der Nähe befindliches Gebirge anzeigen, könnten ebenfalls einen noch besseren Unterschlupf gewähren. Allerdings sind hohe und dichte Bäume zunächst das beste (und nicht zu schlechteste, was die Helden entdecken.

Meisterinformationen :

Warten Sie nicht zulange mit der Dämmerung und treiben Sie die Helden an, sich mit dem Suchen eines Unterschlupfes zu beeilen. Zur not holen Sie schon einmal die Tabelle mit den Krankheiten hervor und suchen demonstrativ nach der Zeile *Blaue Keuche*. Vielleicht sollten Sie den Namen der Gegend, vor allem des Gebirges

parat haben, den ich ihnen natürlich hier nicht vorgegeben kann, wo Sie Ort und Zeit der Handlung ja frei bestimmen können.

Nachtlager

Allgemeine Informationen :

Ihr habt es euch nun schön gemütlich gemacht – so gut es eben geht. Denn wirklich trocken ist es hier nicht und ihr seid euch auch nicht sicher, ob nicht doch irgendwann das Wasser durchdringt und euch völlig durchnäßt – denn regnen tut es jetzt und es scheint, daß das Wetter seinen Tiefpunkt noch nicht erreicht hat.

Spezielle Informationen :

Von Zeit zu Zeit kann den Helden auffallen, daß der Regen immer schlimmer wird und der Boden aufweicht. Natürlich ist Feuer machen sehr schwer, aber es gelingt, wenn die Helden sich nur lange genug (mehrere Wildnisleben-Proben) bemühen.

Wölfe

Allgemeine Informationen :

Ihr habt euch gerade mit der Nässe um euch abgefunden, da merkt die Wache, daß ihr nicht allein seid. Aus der Dunkelheit starren gleich mehrere Augenpaare euch an, bleiben aber, wo sie sind. Manchmal verschwindet eins der Augenpaare, nur um bald wieder an anderer Stelle aufzutauchen.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden näher gehen, verschwinden die Augen dort, und sie werden auch an anderer Stelle wiederkommen. Mit der Zeit werden es immer mehr. Da der Regen fast alles übertönt sind keine weiteren Geräusche zu hören.

Meisterinformationen :

Es handelt sich hierbei um SEHR viele Wölfe, die nach und nach schauen, schnuppern und sich zu immer mehr sammeln, da sie sehr hungrig sind. Da sie vorhaben, im Rudel anzugreifen, warten sie noch ab, bis sie immer zahlreicher sind. Da es für die Geschichte wichtig ist, daß die Helden vor den Wölfen fliehen, wird ihre Zahl auch auf jeden Fall ausreichend sein um immer wieder Gegner hervorzubringen, denen die Helden sich nicht auf ewig erwehren können. Wenn die Helden nicht unvorsichtigerweise einen Präventivschlag wagen, dann werden es die Wölfe sein, die schließlich angreifen.

Angriff

Allgemeine Informationen :

Jetzt könnt ihr ein Knurren hören, daß aus so vielen hungrigen Kehlen zu kommen scheint, daß sie in ihrer Gesamtheit deutlich lauter sind, als das dumpfe aufschlagen der dicken Regentropfen auf dem weichen Boden. Nachdem die Augen Schritt für Schritt näher gekommen sind könnt Ihr nun die Umriss von Wölfen erkennen.

Spezielle Informationen :

Ein kurzes Auge-In-Auge läßt keinen Zweifel daran, daß man mit diesen Tieren nicht mehr verhandeln kann, was auch immer ein Nivese in der Gruppe denken mag. Die Wölfe kommen in solcher Zahl, daß sie eine Breite Front, die aus Osten kommt, bilden. Diese zieht sich langsam zu, so daß Nord und Süd keine Fluchtwege mehr sind.

Meisterinformationen :

Natürlich werden auch einige Wölfe, die besonders forsch oder hungrig sind, auch das ganze Rudel umgehen und von Westen kommen, dies sind aber so wenige, daß es als Fluchtweg offen bleiben kann. Besonders ängstlich sind die Tiere vor Feuer, so daß eine Fackel aus dem Lagerfeuer vermutlich das beste ist, die Tiere ein wenig auf Distanz zu haben.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt keine Ahnung wie diese Bestien sich abgesprochen haben, aber der Angriff geschieht von allen gleichzeitig. Sie stürzen sich direkt zu mehreren auf jeden einzelnen von euch. Manche mehr drohend, manche versuchen sofort ihre gelben Zähne in euer Fleisch zu bohren.

Spezielle Informationen :

Nicht alle Wölfe, die in Reichweite sind, können aus Platzgründen am Kampf teilnehmen. Gerade das soll den Helden klar machen, daß Flucht wohl die einzige Chance ist, besonders, da nach wie vor ein Fluchtweg offen bleibt, wenn auch nur in eine Richtung.

Meisterinformationen :

Schlimmstenfalls benutzen Sie eine Klugheitsprobe um einem der Spieler eine „Eingebung“ zu verschaffen, die besagt, daß in den nahen Hügeln vielleicht eine Höhle die Rettung sein könnte. Hier draußen jedenfalls sind die Helden verloren gegen die vielen Viecher.

Allgemeine Informationen :

Die Wölfe werden nicht weniger. Kaum habt ihr die ersten erschlagen, treten weitere aus dem Schatten, der unter den Bäumen lauert.

Spezielle Informationen :

Die Helden müssen nun bald fliehen. Wenn Sie nach hinten decken kommen sie zwar nicht schnell voran, aber die Wölfe werden sie nur in Einzelfällen überholen und sind dann kein so schlimmer Gegner. Die Wölfe haben die Helden jedoch nach wie vor im Halbkreis umzingelt, so daß es nur eine einzige Fluchtrichtung gibt : Sie werden praktisch getrieben.

Meisterinformationen :

Keine Angst, die Wölfe haben nach wie vor keine Strategie, allerdings will ich auch nicht ausschließen, daß irgendein böser Druide sein Spiel mit ihnen treibt, wenn Sie (und die Spieler) der Meinung sind, daß dieses Verhalten nichts mehr mit „normalem“ Jagdverhalten oder Hunger zu tun hat. Einen eventuellen Druiden können die Helden im Anschluß des Abenteuers gerne Erschlagen wenn ihnen danach ist.

Spezielle Informationen :

Die Hetzjagd soll ruhig ein wenig andauern und achten Sie auf die Ausdauer des Helden. Falls jemand wegen mißlungener Kraftprobe stolpert (oder ähnliches), so werden ihn die Wölfe erreichen und wieder angreifen. Nach und nach werden die Helden jedoch zu den ersten Hügeln getrieben, die es östlich des Gebirges gibt auf das sie zu rennen. Hier ist der Boden einerseits lehmig, aber andererseits sehr feucht, da sich hier viel Wasser gesammelt hat.

Die Höhle

Allgemeine Informationen :

Ist dies die Rettung ? Dort vor euch, wie ein dunkles, gähnendes Maul ragt eine scheinbar natürliche Höhle in den Erdhügel. Dort seid ihr zwar noch nicht sicher, aber einen Eingang zu verteidigen ist auch gegen eine Übermacht von vielen sehr viel einfacher. Ihr habt also noch eine Chance ...

Spezielle Informationen :

... wenn sie ein wenig in die Höhle rein gehen, wo der Gang (ja, es geht noch tiefer) schmaler wird. Dort können die Helden eng nebeneinander stehen und als dichte Front den anrückenden Feinden Paroli bieten. Nach kurzer Zeit werden auch einige Wölfe kommen, die nun unterlegen sind. Es kommen aber deutlich weniger, als zu erwarten wäre. Viele betreten die sehr feuchte Höhle erst gar nicht,

wo es aus vielen Ritzen aus der Decke tropft und der Boden aufgeweicht ist.

Meisterinformationen :

Ja, die Wölfe haben Angst, die Höhle zu betreten. Auch wenn sie selbst längst durchnäßt sind, so ist Ihnen dieses Feuchte Loch doch unheimlich, es riecht – was die Helden nicht wahrnehmen – nach tot. (Lassen Sie es einen Elfen merken, wenn sie wollen.) Andere jedoch sind in den schlammigen Tümpeln steckengeblieben.

Allgemeine Informationen :

Gerade als sich der letzte Wolf vor euch zurückzieht, passiert das, was die Wölfe die draußen knurrten und heulten vielleicht erwartet und vorausgesehen haben – große Lehmbrocken stürzen von der Decke herunter. Das Wasser hat seine Nagende und fressende Arbeit im Boden vollbracht. Nach kurzer Zeit ist der gesamte Eingang der

Höhle vernichtet.

Spezielle Informationen :

Per Körperbeherrschung (Gewandtheit) können sich die Helden (natürlich nur nach hinten) in die Höhle flüchten. Wer die Probe nicht schafft, wird (teilweise, bei Patzer vollständig) verschüttet.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden sich befreit haben, werden sie feststellen, daß es Wahnsinn wäre sich ohne schweres Gerät wieder ins Freie graben zu wollen, ganz davon abgesehen, daß es ohnehin die Wölfe nur freuen würde, kämen die Helden freiwillig wieder hinaus. Bleibt also nur die Hoffnung auf einen zweiten Ausgang

Die Höhle

Zur Geschichte

Meisterinformationen :

Die Höhle auf die die Helden nun so unfreiwillig gestoßen sind, ist eine alte zwergische Begräbnisstätte von einem kleinen Volk, welches vor Jahrhunderten einmal hier auf den Hügeln gelebt hat, ihre Toten aber unter der Erde in diesem Stollen beigesetzt haben. Von den Erbauern wurden diese Hallen die „goldenen“ genannt, mehr aus religiösem Wunschdenken heraus, als daß es hier tatsächlich Gold gegeben hätte. Diesem Irrtum unterliegt nun ein Zwerg, der in jüngerer Zeit hier nach Gold gegraben hat – als Einzelkämpfer. Seine Stollen sind weder besonders sicher, noch erfolgreich, und skrupellos und goldgierig wie er ist, nimmt er nicht mal Rücksicht auf die Gebeine seiner Verwandten, die, in ihrer Ruhe gestört kampfbereit auf dem Boden der Höhle liegen. Der Zwerg (Runosh ist sein Name) hat sich mitten in der Höhle aber auch einen nicht schlechten Wohnraum eingerichtet. Er selbst wurde allerdings vor ein paar Jahren bei Grabungen verschüttet und da niemand da war ihn zu retten verstarb er auf diese Weise. In der Wohnstube seiner Räumlichkeiten finden die Helden ein Tagebuch, aus der manches dieser Geschichte offenbar wird, sowie der letzte Wunsch des Zwerges : In der Gruft, die er sich in den Kahlen Fels geschlagen hat, auf den Altar gelegt werden, wenn seine Zeit gekommen ist. Den geheimen Ausgang, den die Helden sonst kaum finden werden, zeigt Ihnen der Geist Runoshs, wenn Sie der verschütteten Leiche den letzten Wunsch erfüllen.

Zur Karte

Spezielle Informationen :

Die Karte der Höhle zeigt unten den Eingang mit dem langen Gang dahinter. Er endet in einer Tür, die, wenn aufgebrochen, den Rundgang der Grabeshöhle freigibt. Diese ist schön gepflastert und gemauert und hat in den Wänden regelmäßige Fächer, in den sich Skelette und ihre

Reste finden, deren Größe eindeutig auf Zwerge schließen läßt, da sie für menschliche Kinder auch viel zu stabil sind. Die Katakomben führen über steinerne Treppen auch zu verschiedenen Ebenen. In alle Himmelsrichtungen ist einmal die Wand aufgeschlagen worden, um einen einfach Stollen zu graben. Dort ist meist nichts zu finden, obwohl sie den größten Teil des Labyrinths ausmachen. Am Eingang zu diesen Seitengängen sind meist ein oder zwei Gräber zerstört wurden, so daß Skelette auf dem Boden verteilt herum liegen. Diese (türkis eingezeichnet) greifen an, wenn sie berührt werden. Im Westen der Höhle (Vorsicht, die Karte ist gedreht !) der Höhle finden die Helden dann eine vermoderte Hand, das ist alles, was sie von Runosh sehen, wie er verschüttet und tot daliegt. Vielleicht wissen Sie dann bereits, was sie mit ihm machen müssen, oder ignorieren es einfach. Runosh ist allerdings kein Zombie wird also auch niemandem etwas zu Leide tun. Seine Wohnung beschreibe ich im Detail, da es dort die interessanteren Sachen zu entdecken gibt.

Meisterinformationen :

Wenn Ihnen die Kämpfe mit den Wölfen und den Skeletten nicht genug sind, so steht es Ihnen frei, ein paar Ratten oder anderes, passendes Gezücht in der Höhle heimisch werden zu lassen.

Die Wohnung

Allgemeine Informationen :

Von dem Gang zweigt eine Treppe nach Westen ab die im Gegensatz zu den bisherigen Stufen recht schnell und steil nach oben geht. Dort gelangt Ihr an eine Tür.

Spezielle Informationen :

Hinter dieser Tür, die nicht schwer zu öffnen ist, kommt ein großer, glatt aus dem Stein gehauener aber sonst nicht verzierter Flur, von dem 4 Türen (durch eine sind die

Helden gerade gekommen) und ein Gang abgehen. Der Gang liegt im dunkeln, scheint aber etwas länger zu sein.

Tür 1 – vorne links – Der Brunnen

Allgemeine Informationen :

Hinter der Tür, die sich an der Wand vor euch auf der Linken Seite befindet findet Ihr einen kleinen Raum der kühl und feucht wirkt. Es gibt ein großes Loch im Boden und einen Eimer, an den ein Seil gebunden ist. Es sieht so aus als habt ihr einen Brunnen gefunden.

Spezielle Informationen :

In dem Brunnen findet sich nichts – Welch ein Wunder – außer Wasser. Es ist sehr frisch und von guter Qualität.

Tür 2 – vorne rechts – Der Wohnraum

Allgemeine Informationen :

Die Tür euch gegenüber führt in einen Raum, der sich seitlich in den Felsen erstreckt. Dort gibt es einen Ofen, einen langen Küchentisch und Schränkchen, einen großen Esstisch mit 3 Schemeln. In der hinteren Ecke gibt es ein Schreibpult, ebenfalls mit einem Schemel davor.

Spezielle Informationen :

Abgesehen von den üblichen Küchenutensilien (Topf, Kohle, Besteck etc.) findet sich das interessante des Zimmers auf dem Schreibtisch. Es sind neben vertrockneter Tinte und einer spröden Feder, vier Bücher. Sie tragen die Titel „Bergbau für Anfänger“, „Schaffe, Schürfe, Schaufel“, „Zergengeschichte“. Das dritte hat keinen Titel.

Meisterinformationen :

Bei dem letzteren handelt es sich um das Tagebuch des Runosh. Es enthält all die Dinge, die eingangs erwähnt wurden, um den Helden ein paar Antworten zu geben, ganz egal, ob sie die Fragen schon gestellt hatten. Die Hintergrundgeschichte, *wieso* Ranosh glaubt, hier Gold zu finden klärt sich vielleicht nicht auf, allerdings sind diese Höhlen in der „Zergengeschichte“ als „Goldhallen“ erwähnt. Gönnen Sie den Helden, daß sie wenigstens das Tagebuch lesen können. Normalerweise sind aber alle Bücher auf Rogolan geschrieben.

Tür 3 – links unten – die Gruft

Allgemeine Informationen :

Die andere Tür in der Wand, durch die Ihr hereingekommen seid führt um die Kurve und leicht abschüssig in die Tiefe. Letztendlich ist dieser Gang ein Sackgasse. Er endet in einem Raum in dem nichts weiter steht als ein rechteckiger Steinblock, der stehengelassen wurde, als dieser Raum aus dem Felsen geschlagen wurde. Der Raum trägt Verzierungen, am auffälligsten ist das Zeichen des Imgerimm am Kopfende des Raums.

Meisterinformationen :

Hierbei handelt es sich um die Gruft, die Ranosh für sich

gebaut hat. Auf diesen Altar soll seine Leiche gelegt werden.

Der Gang und die Vorratskammern

Spezielle Informationen :

Der Gang ist recht lang und stößt schließlich an ein Ende, von dem zu den Seiten wieder Türen abgehen. Die beiden Türen, die zuvor nur nach rechts abzweigen sind einfache Vorratsräume, der größere enthält Bergarbeiterwerkzeug und Kohle, der zweite beinhaltet Reste von Lebensmitteln, um die man besser einen großen Bogen macht.

Die Rechte Tür am Gangende

Spezielle Informationen :

Nach einem weiteren Gang merkt man, daß es hier gar nicht gut riecht. Der Gang endet in einer breiten Fläche auf der es von Unrat nur so wimmelt. In einer Ecke gibt es ein Loch über dem ein Stuhl steht, ebenfalls mit Loch darin.

Das Schlafzimmer

Allgemeine Informationen :

Der Raum wirkt im ersten Moment klein, dann jedoch bemerkt, ihr, daß nach rechts keine Wand ist, sondern ein paar Stufen, die in einen tiefer liegenden Raum führen. Dort sind zwei Truhen und ein Bett zu finden, welches ein sehr bequem wirkendes Holzgestell ist, das fest in die Nische des Raumes eingebaut ist.

Spezielle Informationen :

In den Kisten finden sich Kleidungsstücke, ein Drachenzahn (kein echter, nur die Metallwaffe) und ein Schatz von 45 Dukaten, eine Goldbroche, ein zwergisches Kettenhemd, 2 silberne Ringe (nein, keine Zauberei) und drei Flaschen Jabiko (Janz Billiger Korn), der noch genießbar ist, da bei 80 Prozent Alkohol nichts mehr schlecht wird ...

Meisterinformationen :

Das Bett läßt sich aus dem Grunde nicht verrücken und ist so gebaut, daß man auch nicht drunter blicken kann, weil sich dort drunter der Gang in die Freiheit befindet. Es ist eine seit Urjahren nicht mehr benutzter schmaler Geheimgang, aber dazu mehr am Ende de Abenteuers.

Die Bestattung Runoshs

Meisterinformationen :

Davon ausgehend, daß die Helden irgendwann die Höhle erforscht, das Buch gelesen und Runosh's Leiche erkannt haben, werden sie eins und eins zusammen Zählen und Runosh auf seinen Altar legen, zur Bestattung. Dabei geschieht zunächst nichts, wenn die Helden die Gruft jedoch wieder verlassen, wird sich wieder etwas ereignen.

Allgemeine Informationen :

Vor Schreck, an diesem verlassenen Ort niemand mehr zu erwarten, greift ihr nach euren Waffen, aber das hätte wohl

keinen Zweck gehabt. Denn das, was vor euch steht ist nur Schemenhaft zu sehen. Es kann kein Zweifel sein, daß dies nicht wirklich ein Zwerg ist, sondern ein Geist. Der Geist des Zwerges, den ihr soeben bestattet habt ! Er spricht nicht, sondern verbeugt sich tief, scheinbar aus dank, dreht sich dann um und bedeutet euch, ihm zu folgen.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden das tun, dann führt sie Runosh's Geist durch den Gang zu seinem Schlafzimmer und steigt dann durch sein Bett hindurch und bewegt sich, zwar immer noch leicht schwebend, so als ginge er Stufen hinunter. Kurz darauf ist er verschwunden.

Meisterinformationen :

Das sollte Hinweis genug sein, daß dort mehr unter dem Bett ist als nur staubiger Felsen. Mit den Werkzeugen aus der Vorratskammer ist es ein leichtes, das Bett zu demontieren und zum Vorschein kommt eine Falltüre.

Der Weg in die Freiheit

Allgemeine Informationen :

Die Falltüre ist von eurer Seite mit einem schweren Riegel gesichert, der sich problemlos lösen läßt. Eine stickige Luft strömt euch entgegen, rußig obendrein. Doch führen gut gearbeitete und scheinbar selten benutzte Treppenstufen herab. Ihr steigt hinunter und entdeckt einen niedrigen gang in dem selbst Zwerge gebückt laufen müssen, der sich aber in südliche Richtung in den Felsen hineinzieht.

Spezielle Informationen :

Nach ca. 20 oder 25 Schritt bemerken die Helden, daß der Gang leicht angestiegen ist. Man kann ein sehr rußiges

Loch in der Wand ertasten. Doch ein Kühler Luftzug von vorne weckt wieder Hoffnung. Das Loch ist die Rückseite des Ofens, also die Stelle in der Wand, wo das Ofenrohr verschwindet. Es ist allerdings zu klein um mehr als eine Hand durchzustecken.

Allgemeine Informationen :

Bald endet der Gang, jedoch habt ihr die Möglichkeit nun einen senkrechten Schacht hinaus zu klettern. Da dieser sehr eng ist, habt ihr auch ohne Klettergerät eine Chance.

Spezielle Informationen :

Ein paar Kletterproben mögen noch ein letztes Hindernis auf dem Weg in die Freiheit sein, aber schließlich kommen die Helden frei.

Meisterinformationen :

Da es Tag ist, sehen die Helden bald daß sie mitten in den Hügeln sind, die sie am Vortag nur von weitem gesehen haben. Es wird also auch nicht schwer sein, den Weg fortzusetzen, der eigentlich Sinn der Reise war. Die Wölfe sind nicht zu sehen, haben sich bei Tagesanbruch zurückgezogen. Zufällig wohnt in einem nahen Wäldchen ein Druide, falls die Helden sich für derlei Dinge interessieren ansonsten gibt es zwischen 80 und 120 Abenteuerpunkte, je nachdem ob Ranosh erlöst ist oder nicht. Zusätzlich gibt es die Punkte für erschlagenen Wölfe und Skelette. Belohnen Sie diejenigen, die am ehesten bei den Problemlösungen mit geholfen haben. Gelegenheit für gutes Rollenspiel gab es wohl kaum, wem es aber gelungen ist, sollte wie immer nicht leer ausgehen.

Gegner in diesem Abenteuer

Wolf

MU : 15 AT : 9 PA : 4
LE : 15 MK : 8 1W6+1
AU : 80 MR : 0 RS : 2

Zwergen-Skelett

MU : 30 AT : 7 PA : 7
LE : 16 MK : 18 1W6+4
AU : 700 MR : 12 RS : 4

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 !

Wetter und Wölfe

© 2000 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie 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).

Anhang : Die Karte der Höhle

