Abentueertyp:	Einstieg/Oneshot
Kampflastig:	Ein wenig
Magis nötig:	Nein
Spirat und Mystik:	Nein
Entscheidungen:	Wenige
Spielbare Völker:	Alle

MAGUN®

Irgendwo im Nirgendwo

Ein MAGUN®– Zeitalter der Prüfungen Einstiegsabenteuer für neue SpielerInnen und angehende Spielleitungen.

Von Michael Kreser

Einführung

Wenn zum Pech noch Unglück kommt... Aus den verschiedensten Gründen finden sich unsere Helden in der Nachhut eines Regimentstrosses, auf dem Weg zur Grenze nach Berendut wieder. Im strömenden Regen sind die zwei Tage Rast im lebhaften Ravensgraf schnell vergessen. Nun heißt es, seit Tagen bei schlechtem Wetter durch die kriegsverheerte Baronie Varjol zu ziehen, um ein Grenzfort zu unterstützen, von dem man nicht einmal weiß, ob es noch steht. Unmut und Sorge machen sich unter den Söldnern breit.

Vorbereitung

Als Spielleitung (im weiteren Verlauf als SL bezeichnet) brauchst du ein Exemplar des Regelwerks MAGUN® – Zeitalter der Prüfungen . Standard-Gegnerwerte werden mit Seitenzahl aus diesem Regelwerk angegeben, oder diretk aufgeführt. Gegnerzahlen sind eine Einschätzung des Autors, dürfen aber vom Spielleiter nach Bedarf an seine Gruppe angepasst werden. *Kursiv gedruckter Text* ist zum Vorlesen für die SpielerInnen gedacht. Lies vor dem Spiel das Abenteuer am besten einmal komplett durch und drucke es ggf. aus.

„Irgendwo im Nirgendwo“ spielt im Grenzland zwischen Ravens und Berendut. Es kann aber ohne weitere Anpassung in jedes Kriegsgebiet mit gemäßigtem Klima verlegt werden. Es dient als Einstieg in eine Kampagne und soll den Spielern ermöglichen, überlebenstechnische Grundfertigkeiten zu erproben. Auch können sie hier ausprobieren, wann es sinnvoll ist zu kämpfen und wann man dem Kampf besser aus dem Weg geht.

WICHTIG (auch eine SL kann Fehler machen. Hier einige Ratschläge aus der Erfahrung des Autors):
• Das Abenteuer ist zwar sehr geradlinig geschrieben, habe allerdings zu keiner Zeit Hemmungen, bei Bedarf vom Haupthandlungsstrang abzuweichen und eigene Ereignisse einzubauen. Da die SpielerInnen ihre Charaktere kennenlernen sollen, lass sie auf so viel wie möglich/nötig Proben ablegen. Erlaube ihnen, alle Fähigkeiten die der Situation angepaßt sind, auszuprobieren.

• Vermeide den Eindruck, die SpielerInnen zu sehr in ihren Handlungen zu steuern (Stichwort „Railroading“). Die verschiedenen Elemente in diesem Abenteuer können mit nur wenig Änderungen auch einfach an einem anderen Ort stattfinden. Die Beigefügte Landkarte ist dann vielleicht nicht mehr eins zu eins nutzbar, aber der Spielfluss bleibt auf jeden Fall bestehen.
• Erlaube den SpielerInnen auch einmal eine „dumme“ oder „unsinnige“ Aktion, wenn das nicht gleich zum Gruppentod führen würde. Im allergrößten Notfall lass sie auf Scharfsinn proben, um zu erkennen wie klug die angesagte Aktion ist.

Los geht’s

Letzte Infos

Einige Vorschläge (fühl dich frei eigene Ideen einzubauen):

Alle Charaktere sind Mitglieder des Söldnerregiments [Hier einen gefälligen martialischen Namen einfügen] (Vorschlag: Kardons Schnitter - Kardon ist der Anführer der Truppe. Mensch, Stufe 7), entweder als Teil der kämpfenden Truppe oder des zivilen Personals (z.B. Fuhrmänner oder Hufschmiede und andere Handwerker, die sich um die Ausrüstung kümmern).

Die Charaktere könnten auch aus Ravensgraf stammen und von dort aufgrund widriger Umstände verschwinden müssen. Deswegen suchen sie Schutz im zivilen Tross des Regiments. Ein guter Ort für Dirnen, Falschspieler, Marketenderinnen usw. Vielleicht ist ja auch ein Irrlicht dabei. Es können alle Völker gespielt werden, allerdings braucht es für eine Dreyven oder gar einen adeligen Zigarin schon eine echt gute Begründung, warum sich jemand mit einem solch hohen Status einer stinkenden Söldnertruppe anschließt.

Das Abenteuer beginnt Mitte Animon (Vom Wetter her vergleichbar mit April bis Mai) des Jahres 1114 (Nicht verpflichtend. Wenn deine Kampagne zu einem anderen Zeitpunkt spielt, dann ist das so.).

Die Armee Ravensgraf marschiert. Gut und gerne 2000 Mann und 400 Söldner.

Das Regiment ist auf dem Weg nach Westen zur Grenze. Die SL sollte sich, abhängig von den Hintergründen der Charaktere, einen Grund überlegen, wieso alle einen Wagen mit relativ unwichtiger Ladung am Ende des Trosses begleiten. Die SpielerInnen sollen nicht gleich am Anfang zu viel nützliche Beute machen können.

Das Abenteuer

Verdammtes Pech und noch größeres Unglück

Ist das schon der zehnte Tag oder erst der achte, an dem ihr unterwegs seid? In diesem trüben Wetter, bei dem man die Sonne nie zu Gesicht bekommt, habt ihr durch das ewige Marschieren jegliches Zeitgefühl verloren. Und immer wieder dieser verdammte Regen. Durchdringt alles und lässt einen noch am Lagerfeuer schlottern. Diesen schlammigen Feldweg, der sich großspurig „große Heeresstraße von Ravens“ nennt, wird auch nicht besser, nachdem ein ganzes Regiment samt Tross darüberwalzt. Stunde um Stunde, Schritt für Schritt. Wann ist Mittag? Wie viele Tage noch bis Fort „Gren'fjö“? Einen, hat der Feldwebel gesagt. Kaum zu glauben. Und jetzt macht auch noch das treue alte Maultier langsam schlapp. Dieser verdammte Schlamm ist wohl zu viel für das arme Tier. Vielleicht hätte man beim letzten Schrein für den ansässigen Dämon doch ein kleines Opfer zurücklassen sollen... Was war das?... Oh nein! Das Rad!*

*Gren'fjö ist ein altes Wort aus vergangenen Tagen. Charaktere die Vendren beherrschen könne es Sinngemäßg in „Hügelwacht“ übersetzen.

Es ist passiert. Durch das schwächelnde Maultier und die schlechten Straßenverhältnisse ist der Wagen der Gruppe sowieso schon zurückgefallen. Jetzt ist gegen Mittag auch noch eins der Räder gebrochen. Der Regen wird nicht schwächer, und dünner Nebel kriecht über den Boden. Der weiterziehende Tross kann nicht gerufen werden. Ein flinker Charakter kann den Tross einholen und das Problem melden. Eine Gruppenführerin (Ladia Stufe 6) befiehlt, den Wagen zu reparieren und dann aufzuschließen. Wenn einer der SpielerInnen Fertigkeiten wie Holzarbeiten o.ä. hat, darf er nun probieren, mit Hilfe der restlichen Gruppe den Wagen zu reparieren. Ein, zwei zivile NSCs können im Notfall aushelfen.

NSC: *Kutscher (Stufe 5) namens Praan und Lastenknecht (Stufe 5) namens Kall*

Es wird dauern. Derweil zieht der Tross langsam von dannen und verschwindet über eine Hügelkuppe. Nach nur kurzer Zeit des Reparierens und/oder Helfens (der Wagen sollte dann noch nicht flott sein):

Ein Reiter kommt zurückgetrabt. Einer der hochnäsigen Offiziere der Armee, wie es dem Helmbusch nach scheint. Wahrscheinlich Brekken (Stufe 6), der Truppenführerer der 2. Kompanie. „Heh ihr da!“ schreit er. „Seht zu, daß ihr diesen Wagen wieder flott kriegt. Wir können nicht auf euch warten! Der Tross wird auf der anderen Seite der Hügelkette sein Nachtlager aufschlagen. Hoffentlich für euch habt ihr uns bis zur Dunkelheit eingeholt.“ Spricht und reitet von dannen. “Keine Sorge, wir wühlen gerne im Dreck … Rosenfurzer!”, flucht Praan, der Kutscher, und spuckt ihm hinterher.

Die SL kann nun freies Spiel erlauben oder gleich zum nächsten Ereignis „vorspulen“. Erlaube den Spielern nach einer Weile Proben auf Instinkt. Der Charakter mit den meisten IEP bemerkt Rauchwolken und/oder den Schlachtenlärm auf der anderen Seite der Hügelkette.

Sollte ein Charakter nachsehen wollen und sich auf den Weg machen, über den Hügel zu gehen, prescht ein Reiter über den Hügel auf die Gruppe zu. Als er sich nähert, erkennen die SpielerInnen Brekken, der nun gar nicht mehr so wie ein steifer Offizier aussieht. Als er auf die Gruppe zu- und an ihr vorbeiprescht, hören die Charaktere noch gekeuchte Wortfetzen: *„Flieht… Berenduts Truppen!!“*

Der SL sollte nun eine eindeutige Drohkulisse aufbauen, um etwaige kampfeslüsterne Gruppenmitglieder davon abzuhalten, sich auf den Weg in die Schlacht zu machen.

Sollten sich Charaktere auf den Weg machen, den Truppen zu helfen, erkennen sie schon auf dem Hügelkamm die Schlacht, die ganz eindeutig verloren scheint. Die Armee und die Söldner sind in der klaren Unterzahl und kämpfen an drei Seiten. Neben dem Gemetzel kann man eine große Gruppe schwere Reiterei sehen, die auf den Hügel der Gruppe zudonnert. In der Eile können die Charaktere gut und gerne 30 Reiter ausmachen. Ggf. auf Scharfsinn proben.

Der einzige wirkliche Schutz in der Nähe ist (siehe Karte auf Seite 8) der hügelige Wald im Süden. Dazu muss die Gruppe ca. 2000 Schritt offenes Grasland möglichst zügig überqueren. Das Maultier ist lahm, der Kutscher hinkt, und der Lastenknecht ist tollpatschig. Sie alle drei stellen eine klare Behinderung da, die aber erst auffällt, wenn die Gruppe zum Wald rennt. Lassen die Charaktere alle drei zurück, erreichen sie den Wald ohne Probleme. Wollen sie den Kutscher UND/ODER den Lastenknecht retten, müssen sie diese stützen, tragen oder nach Stürzen aufrichten. Kurz bevor sich die Charaktere in den Wald retten können, stürmen die Reiter über den Hügel

und es fliegen erste Pfeile. (Für jeden Charakter und NSC eine FkW Probe, bei einem Wert von 13 (9 durch Regen, Distanz und Reiten. Normale Pfeile, zufällige Trefferzone bei Treffern). Nach der ersten Welle von Pfeilen können die Charaktere wieder entscheiden. Sollten sie weiter versuchen, die NSCs zu retten, kommt eine zweite Welle an Pfeilen.
Dann schaffen sie es aber in den rettenden Wald. Für das Retten der beiden NSCs kann die SL 3 eEP am Ende des Abenteuers springen lassen.)

Lassen sie die NSCs zurück, können sie fliehen und hören noch die Todesschreie der armen Seelen.

Sollten die SpielerInnen alle 3 NSCs retten wollen (Menschen UND Maultier) bekommen die menschlichen NSCs nach der ersten Pfeilwelle Panik, fliehen in verschiedene Richtungen, werden von der Reiterei erschlagen und bieten so tragischerweise die Möglichkeit für die Gruppe, sich schnell in den Wald zu retten

Der Wald ist so dicht, dass die Reiterei nicht folgen kann. Sie dreht schnell ab und kehrt zurück zur eigentlichen Schlacht. Doch kann man sehen, das einige Reiter sich zurückfallen lassen und den Wald regelrecht bewachen.

Im Wald

ANMERKUNG: *Versuche den Spielern die Umgebung immer kurz und stimungsvoll zu beschreiben. Jeder Szenenwechsel, jeder neue Bereich sollte von Dir angemessen umschrieben werden um den SpielerInnen den Einstieg in die Szene zu erleichtern.*

Sobald die SpielerInnen den Waldrand erreicht haben, dürfen sie kurz verschnaufen und ihre Situation überdenken. Es regnet immer noch stark. Einen Unterschlupf zu finden, dürfte wohl oberste Priorität haben (allerdings darf auch gejagt oder anderweitig nach Nahrung gesucht werden, wenn gewünscht). Sollten die SpielerInnen sich dazu entschließen, lass sie eine Weile suchen und dann eine Felsgruppe finden, an deren Fuß sich ein großes Loch auftut. Eine natürliche Höhle. Lass die SpielerInnen Instinktproben machen, ob sie den schlafenden Bären darin schnarchen hören. Sollten die Charaktere sich der Höhle arglos und nicht leise nähern, mache eine um 5 erschwerte Instinktprobe für den schlafenden Bären. Bei Erfolg lass ihn sich hörbar rühren und langsam wach werden. Haben es die SpielerInnen bis dahin immer noch nicht kapiert, sind sie selbst schuld und es kommt zum Kampf. Der Bär hat einen klaren Selbsterhaltungstrieb und wird nur bis zum Tode kämpfen, wenn er in die Höhle zurückgetrieben wird. Andernfalls wird er sein Heil in der Flucht suchen, wenn seine Niederlage absehbar ist.

Grantiger Grizzly

Alter Grizzly der seit einigen Tagen schon nichts mehr zu Fressen hatte.

Typ	Tier
Stufe	ca. 7
Größe	Groß
Wundenkonto	øWundenkonto je TZ 4 Kr, 4 Pr, 4 LV, 3 SW. 2KW
Bestes Attribut / restliche Atribute	Muskelkraft 20 / ca. 14
Bestes Talent / restliche Talente	NT 9 / ca. 5
Aktionspunkte	**7**
Gegner-fähigkeiten	Natürliche Waffe (Schwert) +6 / Natürliche Rüstung (Leichte Rüstung) / Tiersinne Hören/ Riechen.
Ausrüstung	Dickes Bärenfell, Fleisch für 20 Portionen, Zähne, Krallen etc…
Schaden	KR:0 Pr:8 LV:2 SW:5 KW:9 Extras: Brecher

Besonderes:
• Kampfbonus durch Muskelkraft von 6, der alle Paraden und Proben bei Wundenefekten um 6 erschwert.
• Dickes Fell: entspricht leichter Rüstung am ganzen Körper (Kratzer werden negiert, Prellungen bleiben Prellungen und leichte Verletzungen werden zu Prellungen)
• Kann **NICHT** parieren
• Kann analog zum Straßenkampf den Gegner Packen und Würgen, aber dann auch noch Bissschaden verursachen.

Nachdem der Bär vertrieben oder getötet wurde, können die SpielerInnen so sie wollen, die Höhle als Unterschlupf verwenden. Kurz nach dieser Begegnung hört der Regen endlich auf.

Sollten sie die Höhle nicht nutzen wollen oder dem Bären seine Ruhe lassen und sie umgehen, lass sie noch eine Weile im Hügelwald umhersuchen. Dann lass sie einen größeren Hügel entdecken.

Ein Hügel erhebt sich vor euch. Seine Kuppe ist frei von Bewuchs und es stehen scheinbar mehrere kleine Laubhütten darauf.

Es handelt sich hierbei um ein über den Winter nicht benutztes Köhlerlager. Die niedrigen Laubunterstände stehen im Kreis um einen leeren Holzkohlemeiler. Der Hügel selbst ist die höchste Erhebung im Wald Richtung Nord und West und gibt Ausblick über das Richtung Osten abfallende Land. Nach dem Waldrand sieht man, jetzt wo der Regen aufgehört hat, das Grasland. Zwischen dem Waldrand und der nächsten Hügelkette scheint eine Senke zu liegen. Was sich auf deren Boden befindet ist nicht zu erkennen. Hinter den Hügeln kann man die Hausdächer eines kleinen Dorfes erahnen. Doch es ist schon zu spät, um jetzt noch durch die Wälder zu marschieren. Es wird dunkel.

Hier auf dem Hügel sollte man die Charaktere ihre Fähigkeiten im Überleben ausleben (Nahrung suchen, Jagen, Feuer machen usw.) lassen. Ein Feuer machen wird bei all dem nassen Holz nach tagelangem Regen schwierig. Scharfsinnige und findige Charaktere werden aber eine kleine Menge Holzkohle im aufgebrochenen Meiler und trockenes Laub in einer der weniger undichten Laubhütten finden. Noch scharfsinnigere Charakter sollten auch auf die Idee kommen, den aufgebrochenen Meiler als Rauchfang zu nutzen, um keine auffällige Rauchsäule zu produzieren. Hier einfach Proben nach Belieben durchführen lassen. Sollte kein Feuer entfacht werden (können), ist es gut möglich, dass nächtens ein paar Wölfe ums Lager schleichen (Diese werden aber nur angreifen, wenn sie selbst angegriffen werden). Es geht hier mehr um die bedrohliche Situation. Stellen die Charaktere Wachen auf, sind sie am kommenden Tag unausgeruht und geschwächt. Sie erleiden eine Behinderung von 1, bis sie ordentlich gegessen haben, und 2 bis 3 Stunden zur Ruhe kamen.

Solltest du die SpielerInnen gegen die Wölfe kämpfen lassen wollen, nimm hierzu die Werte des Kampfhundes aus dem Regelbuch (S. 374). Mute den Spielern aber nicht zu viel zu. Ein härterer Kampf steht ihnen evtl. noch bevor.

Am nächsten Morgen oder sobald die SpielerInnen sonst willens sind aufzubrechen, wird die sinnvollste Richtung das Dorf in der Ferne sein.

Im schönen Wiesengrunde

Es gibt den ersten richtigen Sonnenaufgang seit Tagen. Frischen Mutes macht ihr euch auf den Wald zu verlassen. Das Dörflein am Horizont scheint der einzige Flecken Zivilisation in weitem Umkreis zu sein. Hoffentlich sind die Bewohner euch wohlgesonnen.

Kurz nach dem Verlassen des Waldes treffen die SpielerInnen auf einen Bachlauf. Hier können die SpielerInnen evtl. ihre Wasserschläuche ordentlich füllen. (Ein etwas fordernder SL lässt sie allerdings sich erstmal Gedanken über die Trinkbarkeit des Wassers machen. Vulpa-Charaktere sollten kein Problem haben. Alle anderen erleiden Auswirkungen nach Maßgabe des SL). Der Bachlauf führt in die Senke im Grasland und verschwindet dort in einem Schlundloch (was aber von hier aus noch nicht zu sehen ist). Die Senke befindet sich mitten in der Ebene zwischen dem Wald und der Hügelkette hinter der das Dorf liegt. Sobald sich die Gruppe dem Rand der Senke nähert, lasse sie eine Instinktprobe (aufgrund der Entfernung um 2 erschwert) auf Hören ablegen. Bei Erfolg hört die Gruppe Stimmen.

0 IeP: mehrere Stimmen
2+ IeP: sie scheinen erregt zu diskutieren
4+ IeP: Anzahl der Personen ist klar erkennbar (Standardmäßig 3)

Die Stimmen gehören zu drei Wegelagerern, die sich am Grund der Senke aufhalten. Die Anzahl darf auch gerne nach Größe, Zusammensetzung und Zustand der Gruppe angepaßt werden. Dann darauf achten, die Instinktprobe entsprechend zu formulieren.

Was nun geschieht, liegt im Entscheidungsrahmen der Charaktere. Sollten sie die Wegelagerer gehört haben und dem Kampf ausweichen wollen, müssen sie die Senke weiträumig umgehen. Dabei gerne auch auf Schleichen würfeln lassen. Allerdings sollten die Wegelagerer auch einen Malus auf ihre Instinktprobe bekommen, da sie durch ihre Diskussion abgelenkt sind. Sollten die SpielerInnen sich anpirschen, lies die erste Hälfte des folgenden Textes vor. Sollten sie blindlings oder wissend direkt in die Senke laufen, lies auch die zweite Hälfte vor.

Am Grund der Senke in der Nähe eines gähnenden Loches, in dem der Bach verschwindet, kauern mehrere Gestalten. Sie sehen ziemlich verwahrlost aus, tragen aber große Knüppel an ihren Gürteln, einer scheint sogar eine Schleuder zu haben. Alle sind dabei, mit ihren Messern einen Pferdekadaver zu zerlegen, diskutieren dabei aber heftig über die Verteilung von Beute. Etwas abseits liegt die Leiche eines Soldaten. Bei genauerer Betrachtung erkennt ihr Truppenführer Brekken. Jetzt ist er wohl endgültig steif. Er scheint wohl auf der Flucht von der Straße abgewichen zu sein oder das Pferd ist mit ihm durchgegangen. Eine große Spur von aufgerissenem Soden zieht sich die Nordflanke der Senke herunter. Da ist er wohl samt seinem Gaul heruntergepurzelt. Ob er sich dabei den Hals gebrochen hat oder die Haderlumpen ihm den Garaus gemacht haben, könnt ihr auf die Entfernung nicht erkennen.

Der Wegelagerer mit der Schleuder bemerkt euch, alarmiert seine Spießgesellen und fackelt nicht lange. Noch während er die Schleuder lädt, schreit er euch auf Raveri an: "Schleicht's euch, ihr Dreyvenlecker. Der gehört uns!"

Der Kampf beginnt. Die Banditen greifen zunächst beherzt an, werden aber ihr Heil in der Flucht suchen, sollte sich die Gruppe ihnen überlegen zeigen. Sollte die Gruppe einen sehr eindruckvollen Charakter dabei haben, wie einen großen Szarithan'encharakter oder vergleichbar imposantes kann diese Flucht auch schon früher eintreten.

Wegelagerer und Plünderer

Verarmte Bauern, vertriebene und andere arme Seelen, die auf die falsche Bahn gekommen sind, lauern hilflosen und unachtsamen Wanderern auf und erleichtern diese von ihren Reichtümern.

Typ	Volk (Mensch)
Stufe	3
Größe	menschlich
Wundenkonto	øWundenkonto je TZ 4 Kr, 3 Pr, 2 LV, 1 SW
Bestes Attribut / restliche Atribute	Ausdauer 9 / ca. 6
Bestes Talent / restliche Talente	HT 5 / ca. 4
Aktionspunkte	**5**
Gegner-fähigkeiten	Fertigkeiten: Jagen&Fischen +4 / Falschspiel+1 / Schneider+1 / Straßenkampf +3 / Hauptwaffe +6
Ausrüstung	Lumpenkleidung / Knüppel / Messer oder Spieß / Schleuder oder Zwille / maximal Unterrüstung / Trinkbeutel / 1 schlechte Wegration / Maximal 10 Heller
Schaden	Schwert: KR:0 Pr:8 LV:2 SW:5 KW:9 Extras: Brecher Knüppel: KR:0 Pr:2 LV:5 SW:10 KW:14 Extras: Wuchtwaffe Schleuder (Steinchen): KR:0 Pr:6 LV:4 SW:10 KW:- Extras: Reichweite Nah: KMx1 und Fern: MKx3

Bei Brekkens Leiche findet man einen Reiterschild, leichte Unterrüstung (Eine Kappe, ein wattierter Waffenrock), verstärkte Rüstung Helm (Zischägge mit zerrupftem Helmbusch) und schwere Rüstung Torso (Kürass). Als Waffe hatte er nur einen Reitersäbel (Sarrass-artig – gilt als Langschwert) und ein Messer.

in den Satteltaschen findet man einen halbleeren Wasserschlauch und ein kleines kunstvoll gefertigtes Glasfläschen mit einer stark nach Rosen riechenden Flüssigkeit, sowie ein Seidentüchlein.

Nach dieser Situation (egal ob ausgekämpft oder umgangen) erreichen die SpielerInnen ungehindert die Hügelkette die vor dem Dorf liegt.

Sweet home Ala… äh... Nirgendwo

Sobald die Gruppe oben auf einem Hügel steht und das Dorf im Blick hat, lies folgenden Text vor:

Vor euch breiten sich einige Quadratmeilen Ackerland aus, im Westen, Norden und Osten von Hügeln umschlossen. In der Mitte liegt ein kleines, von einer Palisade umschlossenes Dorf. Auf einigen der Äcker, die ihr sehen könnt, sind Bewohner bei der Feldarbeit zu sehen.

Wenn die Gruppe Chancen haben will, im Dorf Unterschlupf zu finden, sollte sie sich selbigem tunlichst nicht bedrohlich nähern. Auf dem Weg zum Dorf werden sie einen Bauern und seinen kleinen Sohn treffen, die gerade mit zwei Ochsen ihr Feld pflügen. Sobald der Bauer die Gruppe bemerkt, schickt er seinen Sohn ins Dorf zurück, um Alarm zu schlagen. Er selbst beginnt eilig, die Ochsen abzuschirren und will in Richtung Dorf fliehen.

Am Dorfeingang sammelt sich, sobald der Junge das Dorf erreicht und gewarnt hat, eine Gruppe Bauern mit Sensen, Mistgabeln und Hippen (Stabklingen). Sie versuchen anscheinend eine Art Phalanx zu bilden, stehen sich aber dabei selbst im Weg. Vor sie tritt eine hochgewachsene Frau in den Roben einer Gleris und streckt gebieterisch die Hand zum Zeichen „Halt“ aus, sobald die Gruppe auf Rufweite herangekommen ist. Sie sagt:

“Halt, Fremde. Wir haben hier keinen Bedarf an Plünderern, Marodeuren, Glücksrittern und wanderndem Volk. Erklärt euch. Was wollt ihr hier?”

Die Grundeinstellung der Dörfler ist misstrauisch bis abgeneigt (evtl. Modifikatoren durch Volksfähigkeiten usw. beachten). Die Gruppe muß nun die Gleris Britha die Starke von Ravensgraf und die Dörfler überzeugen, daß sie in friedlicher Absicht kommen und nur einen Ort zum Rasten suchen.

Ist dies gelungen, klopft euch auf die Schulter. Ihr habt euer erstes Abenteuer bestanden. Der SL sollte noch je nach Qualität des geleisteten Rollenspiels 2-5 EeP verteilen. (+3 bei der Rettung der 1 bis 2 NSCs)

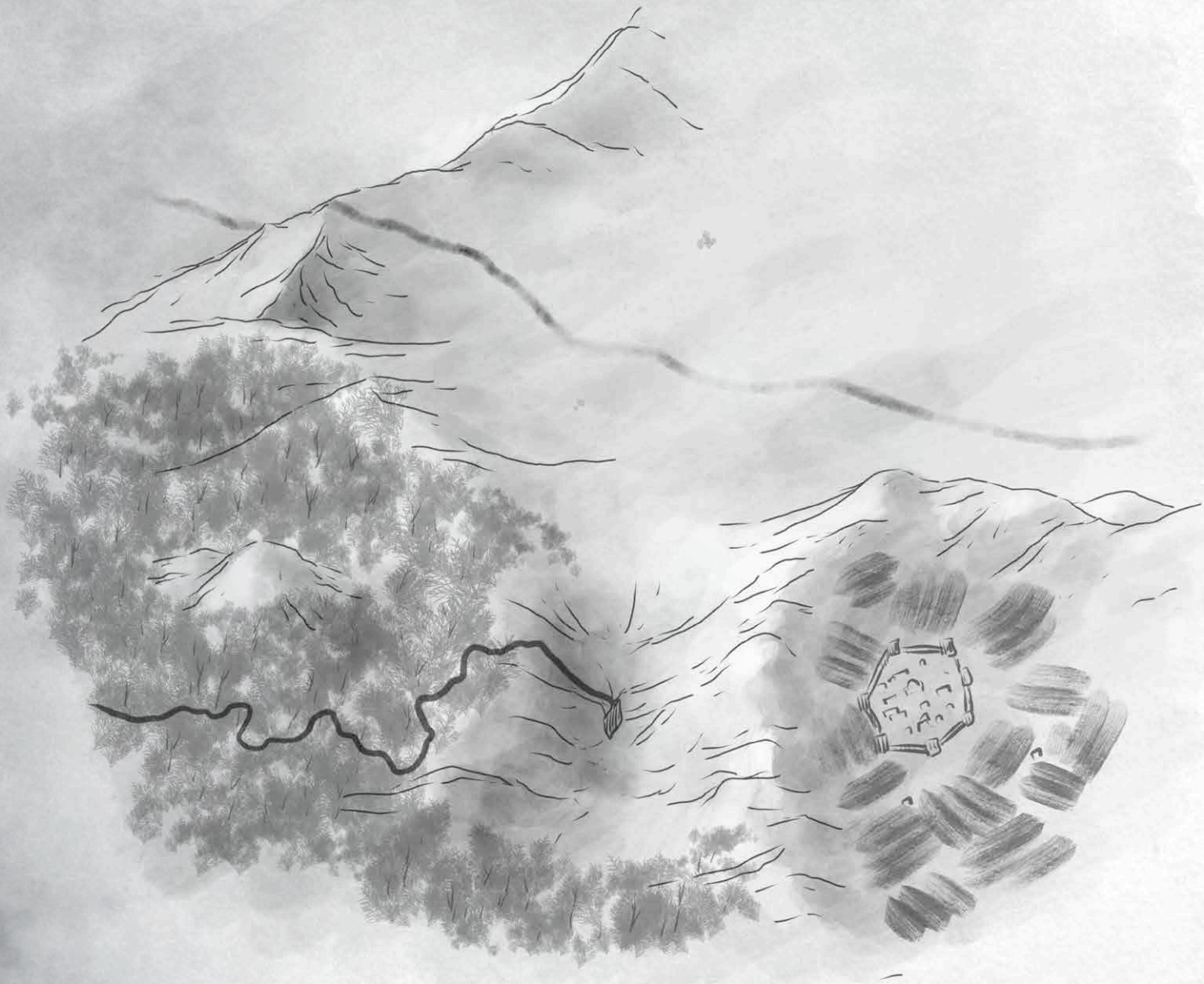
Ausblick

Das Dorf bietet eine Grundlage für weitere Abenteuer. Die Charaktere können hier versuchen nur zu rasten und weiter zum nächsten Ziel der Kampagne weiterreisen (sofern die SL dies geplant hat). Das Dorf selbst ist aufgrund seiner abgeschiedenen Lage von den Wirrungen des Krieges weitestgehend verschont geblieben. Also würde es sich auch für die SpielerInnen anbieten, sich im Dorf nützlich zu machen um mittel- bis längerfristig zu bleiben. Weitere Abenteuerideen hierfür wären z.B.: Schwerbewaffnete Marodeure (entweder aus der Arme Berenduts desertierte oder versprengte Truppen des eigenen Regiments) tauchen auf und wollen das Dorf plündern. Oder ein Bauer findet beim Pflügen auf dem Feld einen alten, mit seltsamen Runen verzierten Stein (Eine Schatzkarte? Ein Artefakt aus den Zeiten des großen Krieges?). Führt die Geschichte, wie es euch beliebt, fort.

Möge die Götterkönigin euch wohlgesonnen sein.

Landkarte für die SL

Karte für die SpielerInnen



Das Abenteuer wurde nur korrekturgelesen und minimal geändert. Der Text und die Geschichte sind von Michael Kreser geschrieben, und die Änderungen wurden mit ihm abgesprochen. Layout und Bilder wurden von Leander Aurel Taubner umgesetzt.

Diese PDF steht kostenlos zur privaten Nutzung zur Verfügung.

GRADGAR®

Alle Bilder sind von Leander Aurel Taubner urheberrechtlich geschützt. Es ist untersagt, diese Publikation und deren Inhalte ohne Genehmigung zu vervielfältigen, nachzubilden, zu vertreiben oder kommerziell zu verwerten. Bei Zitaten wird um die Quellenangabe „Leander Aurel Taubner | MAGUN® | Einstiegsabenteuer von Michael Kreser“ gebeten. Das MAGUN-Logo ist eine eingetragene Wort-Bild-Marke, Registernummer 30 2014 011 274, Deutsches Marken- und Patentamt. Das GRADGAR-Logo ist eine eingetragene Wort-Bild-Marke, Registernummer 30 2015 002 657, Deutsches Marken- und Patentamt.

Herausgeber: GRADGAR® | Leander Aurel Taubner, Carl-Strehl-Straße 4, 35039 Marburg