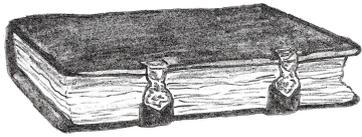


ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Ein Herz für Trolle

Ein Abenteuer irgendwo in Alba für Gruppen flexibler Grade. Spielzeit etwa 6 Stunden.

Ordenskrieger, Ermittler, Weiße Hexer und sonstige Gutmenschen sind unerwünscht! Aber vielleicht gibt es unter den Abenteurern auch solche, die ein Herz für Trolle haben?

Die Vorgeschichte

Vor etwa 700 Jahren entstand die alte Abtei, die Schauplatz dieses Abenteuers ist. Doch es lag wohl ein Fluch auf dem Gebäude: Jeder Abt, der die Führung der Bruderschaft übernahm, fiel alsbald dem Wahnsinn anheim. Da es immer eine Weile dauert, bis Wahnsinn bei Priestern auffällt, dauerte es etwa 200 Jahre, bis der vernünftige Teil der Priester und Ordensbrüder die Flucht ergriff und die Anlage verließ.

Vor etwa 150 Jahren nahm sich ein Trollclan der verfallenen Anlage an. Die Trolle machten den ehemaligen Weinkeller zu ihrer Wohnstatt. Gelegentlich fraßen sie ein paar Abenteurer oder Orks, die zufällig vorbeikamen, aber alles in allem führten sie in dem gemütlichen Keller ein friedliches Leben.

Vor etwa 10 Jahren nistete sich der Zwerg Krakel Karstkopf in einer der unterirdischen Kapellen ein. Er war davon überzeugt, dass es rund um die Abtei größere Goldvorkommen geben müsste, und führte umfangreiche Grabungen durch. Bis auf kleinere Reibereien störten er und die Trolle einander nicht.

Vor etwa einem halben Jahr stürzte durch Krakels Grabungen der Hinterausgang der Abtei ein. Nun wurden die Trolle böse und setzten den Zwerg vor die Tür - aus Sorge, ihnen würde irgendwann die Decke über dem Kopf zusammenbrechen.

In den letzten Monaten tüftelte Krakel einen perfiden Racheplan aus, um die Trolle aus der Abtei zu vertreiben. Er fälschte einige alte Dokumente und setzte das Gerücht in Umlauf, in der Abtei sei ein

wertvolles Artefakt verborgen, der "Zahn des Xan". Hierbei handelt es sich, so das Krakels Gerücht, um ein geheimnisvolles Szepter mit vielen göttlichen Eigenschaften. Das Gerücht lockte zunächst einen Trupp Ordenskrieger des Xan an die Abtei, später noch eine zwielfichtige Abenteurergruppe um Morty MacPhail im Namen des Thain.

Vor zwei Wochen erreichten zunächst die Ordenskrieger die Abtei. Die Trolle aktivierten sofort einen alten trollschamanischen Zauber: eine Graugrüne Bannsphäre, die allen Menschen, Elfen und Zwergen den Zutritt durch das Abteitor verwehrt. Seither steht die Abtei unter Belagerung, und den Trollen droht in wenigen Wochen die Nahrung auszugehen. Wie jeder weiß (zumindest jeder, der schon einmal "Dungeon Keeper" gespielt hat), ernähren sich die recht genügsamen Trolle - abgesehen vom gelegentlichen Menschenfleisch - hauptsächlich von Hühnchen.

Ein ungastlicher Empfang

Die Abenteurer sind auf dem Weg von irgendwo nach irgendwoanders, im tristeren Teil von Alba. Seit vier Tagen reisen sie durch den Wald, und seit vier Tagen regnet es in Strömen. Daher werden sie froh sein, heute abends an einem kleinen, namenlosen Weiler in den albischen Wäldern anzukommen. Ein paar schmuddelige Häuser mit geschlossenen Fensterläden drücken sich in eine Waldlichtung. Das einzige schwach erleuchtete Gebäude ist der Gasthof. Die Einheimischen bedenken die Abenteurer mit feindseligen Blicken und wenden ihnen dann den Rücken zu. Auch der Wirt gibt sich nicht sehr freundlich, serviert pampige, säuerliche Suppe und

wässriges Bier und beantwortet alle weiteren Fragen mit "Was geht Euch das an?"

Nach kurzer Zeit öffnet sich die Gasthaustür noch einmal, und eine gedrungene Gestalt betritt den Raum, die nasse Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Die Gestalt sieht sich kurz um und spricht dann den hässlichsten der Abenteurer an: "Hey, willst du dir 'n bisschen was verdienen? Ich such ein paar Leute für einen Auftrag - was ganz Einfaches!"

Es handelt sich um einen Halb-mensch/Viertelork/Viertel troll namens Tschakka ("Meine Mutter war die Tochter eines Orkhäutplings - ehrlich! Mein Vater war ein Xan-Priester. Fragt nicht, es war eine sehr traurige Liebesgeschichte. Aufgewachsen bin ich bei meiner Großmutter mütterlicherseits. Oma war ein Sumpftroll. Nein, es ist wohl besser, wenn ihr auch danach nicht fragt...").

Wenn sich die Abenteurer auf das Gespräch einlassen, werden sie gebeten, etwas sehr Kostbares in ein Verlies in der Nähe zu schmuggeln, den Keller eines verfallenen Klosters. Dafür verspricht Tschakka ihnen ein Säckchen Goldnuggets (*Schätzen*: Wert ca. 1.200 Goldstücke).

Tschakka kann selbst nicht mal in die Nähe des Verlieses ("Zu viele gute Jungs da"). Nach einigem Hin und Her zeigt er den Abenteurern die Schmuggelware. Es handelt sich um eine 40 x 30 x 20 cm große Holzkiste, deren Deckel wie eine Art Holzgitter aussieht. Auf einer Lage Streu tummeln sich etwa zwei Dutzend flauschiger gelber Küken. Dazu gibt es noch ein Säckchen mit Körnern. Das Verlies befindet sich knapp eine Tagesreise außerhalb des Dorfs. Tschakka berichtet von der Belagerung, weiß aber nichts näheres. Er hat von dem Gerücht gehört, in dem Verlies sei das Artefakt "Zahn des Xan" versteckt, aber er hält nichts davon: "Der Xan des Zahn, wer hat je so etwas Bescheuertes gehört?"

Es ist Herbst, Tschakka weiß: Bricht erst der Winter an, werden sich die Belagerer verziehen, denn die Ordenskrieger haben dann mit den Orks alle Hände voll zu tun und werden sich von den Trollen abwenden. Im Winter ist das Verlies verschneit, und die Trolle brauchen die Küken dringend als Wintervorrat. ("Natürlich essen Trolle Hühnchen. Was dachtet ihr denn? Glaubt ihr, die warten, bis alle

paar Jahre mal ein paar Abenteurer vorbeikommen oder was?") Außerdem verrät er ihnen einen weiteren Eingang in die Abtei: Im alten Brunnen, auf 20 Fuß Tiefe, gibt es einen Geheimgang in die Abtei. Dort muss man "den dreckigen Stein dreimal nach links drehen oder so ähnlich" (tatsächlich ist es der dreieckige Stein). Aber vorsicht! Der Gang führt in einen Teil des Verlieses, den die Trolle nicht nützen und der noch mit alten Fallen versehen sein könnte.

Nach einer unbequemen, aber trockenen Nacht vor dem Feuer im Gasthaus können die Abenteurer sich am nächsten Tag zur Abtei aufmachen. Sie folgen der Straße etwa einen halben Tag lang, dann weist ein moosüberwachsener Wegzeiger mit der Aufschrift "Abtei" auf einen überwachsenen, schmalen Pfad. Auf diesem Weg kommt ihnen nach kurzer Zeit ein laut schimpfender Albai entgegen. Es handelt sich um den Holzfäller Brian. Morty und seine Gruppe haben seine Hütte in der Nähe der Abtei "beschlagahmt", weil sie keine Lust mehr hatten, im Regen zu sitzen. Brian flucht lauthals über die "schmierigen Abenteurer und fiesen Ausländer". Er ist auf dem Weg zum Thain, um sich zu beschweren. Er kann den Abenteurern kurz schildern, wie sich die Situation an der Abtei darstellt.

Die Belagerung

Die Grundmauern und Überreste der Abtei befinden sich auf einem Hügel, der nur mit Büschen und Heidekraut bewachsen ist. Der Wald beginnt erst wieder am Fuß des Hügels. Am Waldrand steht Brians Holzhütte.

Am Hang des Hügels haben die Ordenskrieger ihre Zelte in militärischer Ordnung aufgestellt - es gibt sogar einen improvisierten Wachturm aus Holz. Insgesamt sind es 25 Ordenskrieger unter der Leitung von Ganthy de Soel. Ganthy ist groß, blond, stark, gutaussehend, zutiefst religiös und wahrhaft davon überzeugt, im Namen der guten Sache hierzusein. Er besitzt ein (gefälschtes) altes Dokument, das die Geschichte vom "Zahn des Xan" beschreibt. Dieses zeigt er jedoch nur vor, wenn er die Abenteurer für gut und würdig befindet. Die Ordenskrieger haben Wachen rund um den Hügel aufgestellt, insbesondere bewachen sie den Eingang

zur Abtei mit der graugrün schimmernden Sphäre. Weder Ganthyr noch einem der mitreisenden Priester ist es bislang gelungen, die Sphäre zu bannen. Kein Wunder - die Götter haben ja auch kein sonderliches Interesse an der Abtei.

In der Hütte hat sich die zwielichtige Gang um den Händler Morty MacPhail eingeknistert: der Söldner Strong, der Dieb Philibert und die Amazone Graziryana. Morty hat vom hiesigen Thain die Erlaubnis, an der Belagerung teilzunehmen ("Erschuldete mir noch einen Gefallen" - mit maliziösem Augenzwinkern), was Ganthyr zähneknirschend akzeptieren musste. Morty hat in seinem Gepäck eine Zeichnung des "Zahn", einem juwelenbesetzten Szepter. Die Zeichnung hat natürlich Krakel angefertigt.

Die Abenteurer haben nun mehrere Möglichkeiten: Sie können Krakel auf die Spur kommen, indem sie entweder Mortys oder Ganthys Vertrauen gewinnen. Beide reden davon, die Information von einem "Zwerg" bekommen zu haben. Nur mit *Verhören* oder aber indem man ihre privaten Sachen durchsucht, erfährt man Krakels Namen und bekommt Einsicht in seine gefälschten Dokumente. Krakel selbst wartet in einem Gasthof in der nächsten Stadt (zwei Tagesreisen) die Zeit ab, bis seine Intrigen Früchte tragen. Morty zieht wieder ab, wenn man ihm darlegt, wie die Dinge stehen. Ganthyr vom Rückzug zu überzeugen, ist dagegen sehr schwer.

Die Ordenskrieger haben im Prinzip nichts dagegen, dass sich die Abenteurer die Abtei ansehen. Sie fragen sie allerdings, was sie hier wollen (hier ist eine gute Ausrede angebracht!), und warnen sie vor den Trollen. Die Abtei bestand aus mehreren Gebäuden, von denen nur noch einige Mauern stehen. Aus dem längst eingefallenen Dach des größten Gebäudes wächst ein Baum. Der Eingang zum Verlies liegt darunter: Zu dem alten Portal führen einige Stufen nach unten zu einer zweiflügeligen Tür. Gelegentlich - nachts - schaut ein Troll durch die Tür und wird stets mit einem Pfeilhagel gehindert, den Keller zu verlassen. Die Ordenskrieger haben rund um diesen Eingang Fackeln aufgestellt, so dass der Bereich auch nachts beleuchtet ist. Gerade am Rand dieses Lichts - und damit im Blick der Ordenskrieger - befindet sich der alte Brunnen. Die Abenteurer müssen die

Ordenskrieger zumindest kurz ablenken, um in den Brunnen zu steigen.

Möglichkeiten zur Ablenkung gibt es viele. *Schlaf*, *Blicksalz*, *Stimmen werfen* oder *Stimmen nachahmen*, ein Schlafpulver im Wasservorrat der Ordenskrieger, ein Brand im Zeltlager, natürlich auch *Schleichen* und *Unsichtbarkeit* können hier eingesetzt werden. Der Spielleiter sollte kreative Ideen der Spieler wohlwollend aufnehmen. Die Anzahl der Wache haltenden Ordenskrieger kann dem Grad der Abenteurer angepasst werden und sollte zwischen vier und zehn liegen.

Verlies mit Fremdenführer

Im Brunnen lässt sich mit *Suchen* rasch der Stein finden, der einen schmalen, etwa einen Meter hohen Durchgang in das Verlies öffnet. Nach dem Durchgang kommen die Abenteurer in eine mit Totenköpfen verzierte Vorkammer von etwa drei mal drei Metern, in der drei große, mit rostigen Kettenrüstungen gerüstete Skelette warten, die sofort den ersten Abenteurer angreifen. Einem fehlt der rechte Arm (nur Schildangriff), einem fehlt der linke Arm (nur Schwertangriff) und einem der Kopf (schlägt wild um sich, -6 auf Angriff).

Nach dem Kampf zeigt sich das erste Mal der Geist der Kerkeranlage: Merwic der Tote taucht regelmäßig auf und erzählt in langweiligen Details die Geschichte der Anlage. Diese langatmigen Geschichten erklingen jeweils direkt am Ohr eines zufällig ausgewählten Abenteurers und wirken wie der Spruch *Verwirren* auf ihn, nehmen die Konzentration und können so reichlich störend sein. Die anderen hören die Geschichten nur sehr leise und sind von dem Zauber nicht betroffen. In der Vorkammer erzählt der Geist: "Dies ist die Vorkammer der zweiten Ebene. Sie wurde angelegt im Jahr 1852 nach Landung und sollte eigentlich stets von fünf Ordenskriegern bewacht werden. Ihr seid nur dreien von ihnen begegnet. Kronok MacAelfwyn verlor im Jahr 2312 nach Landung im Kampf mit einem marodierenden Orc seinen rechten Oberschenkelknochen, voraufhin er sich aus der Wacharbeit zurückzog. Roddie Rowan, den fünften im Bunde, habt ihr nur knapp verpasst: Er zerfiel vor einer Woche leider zu Staub."

Nach der Vorkammer folgt ein langer Gang mit einer Falltür, die nach unten aufklappt, sobald jemand darauf tritt. Gelungene *Wahrnehmung* bzw *Fallen entdecken* sorgen dafür, dass die Klappe sich zwar öffnet, der Abenteurer jedoch zurücktreten kann. Wenn das nicht klappt: Mit einem gelungenen PW:Gewandheit kann sich der Fallende noch halten, ansonsten bekommt der dahinter gehende Abenteurer mit einem PW:Gewandheit eine Chance, seinen Kameraden vor dem tödlichen Sturz zu retten. Während die andern ihn hoffentlich hochziehen, referiert Merwic: "Diese sogenannte 'bodenlose Grube' wurde von Abt Sordid dem 12. ausgehoben. Sie ist natürlich nicht bodenlos, sondern misst 183,2 Fuß. Eigentlich sollte sie 200 Fuß tief werden, doch die Arbeiter konnten den Abt davon überzeugen, dass auch 183 Fuß absolut tödlich sind, wenn man hinunterfällt."

Die Abenteurer kommen nun an eine T-Kreuzung. Rechts geht der Gang nach unten, links nach oben - beide Gänge treffen sich aber wieder - natürlich ebenfalls an einer T-Kreuzung. Haben die Abenteurer das Prinzip durchschaut, meldet sich Merwic wieder: "Diesen hochinteressanten Gang hat Abt Mauric der 11., genannt der Weise entworfen - eigentlich nur eine Spielerei von ihm. Sein Nachfolger Mauric der 12., genannt der Dumme, hat ihn dann erbauen lassen und damit viele tapfere Baumeister an den Rand des Wahnsinns getrieben." Weiter geht es, wenn man direkt an der T-Kreuzung einen mit X markierten Stein drückt (*Suchen* hilft). Der Stein öffnet eine Geheimtür zu einer Wendeltreppe.

Oben an der Treppe befindet sich eine klebende Tür - was immer sie berührt, klebt fest. Merwic erklärt das Folgende natürlich erst, wenn mindestens ein Abenteurer festklebt: "Diese Tür war eine Strafarbeit für vier junge Magier an der Gilde der Schimmernden Sphäre zu Beornanburgh. Nachdem die Magier 38 mal den Zauber *Befestigen* auf die Tür gewirkt hatten, ging dieser auf magische Weise ins Holz über. Die Tür wurde Abt Sidor XVII von der Gilde als Geschenk überreicht - ob als Zeichen der Hochachtung oder um ihn zu ärgern, ist leider nicht überliefert."

Mit einem gelungenen PW:Stärke/2 kann man festgeklebte Kameraden oder Ausrüstungs-

gegenstände lösen - allerdings auf die Gefahr hin, dann die Wendeltreppe hinunterzupurzeln (ein PW:Gewandheit, sonst 1W6 Sturzschaden für den Festgekleten, denjenigen, der zieht, und alle, die dahinter stehen.) Mit der bloßen Haut festzukleben, ist höchst unangenehm und verursacht beim Lösen auf jeden Fall 1W6 schweren Schaden (ohne Rüstung).

Die Tür mündet in einem weiteren Gang, der bald an einer Weggabelung endet. Dort befindet sich eine Art Wegzeiger mit einem kupfernen Schild, das schief hängt und offensichtlich drehbar ist. Auf der einen Seite steht "Verderben", auf der anderen "Erlösung". Die eine Seite führt in den Weinkeller, die andere in die unterirdische Kapelle.

In der ansonsten leeren Kapelle können die Abenteurer sehen, dass gegraben wurde: Hier war Krakel lange Zeit am Werk. Einige Gänge wurden hier neu angelegt, mindestens einer davon ist verschüttet. Betrachten die Abenteurer eines der steileren Bohrlöcher näher, löst sich ein Stein und fällt holterdipolter in die Tiefe. Ein sanfter Schwefelgeruch liegt hier in der Luft ... Dieses Bohrloch mündet in eine natürliche Höhle und später in ältere Gänge. Der Übelkeit verursachende Schwefelgeruch wird nach unten stärker und sollte die Abenteurer daran hindern, allzu weit in das Höhlensystem vorzudringen.

Im Gang zum Weinkeller begegnen sie zuerst einem Trollkind, das neugierig um die Ecke schaut und mit einer Schleuder Steinchen auf die Gruppe schießt. Im Keller selbst werden die Abenteurer von der Troll-Matriarchin, die gebrochen albisich spricht, freundlich empfangen. Die Trolle nehmen die Kiste dankend in Empfang. Sie beschwerten sich lauthals darüber, dass die Menschen hier eindringen wollen - Xans Zahn, also wirklich! Wenn er hier wäre, könnten ihn die Menschen herzlich gerne haben! Wenn die Abenteurer schon auf Krakels Spur gekommen sind, können sie jetzt erfahren, warum Krakel das Verlies für sich möchte.

Doch zu tief grub der Zwerg bereits, und die Abenteurer haben in der Kapelle einen letzten Gegner geweckt! Erst riecht man nun auch im Weinkeller den Schwefelgestank, dann kommt, von Flammen umzüngelt, ein großer Schatten durch den Gang ...

Kleiner Feuerriese

Gr 7

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
20	52	KR	30	140	50	m50	+15	+14/16/14

Angriff: Feuerpeitsche +13 (1W6+2)*, Hammer +13
(2W6+4) – Raufen +9 (1W6)

Bes.: *zaubert Feuerwand +17

Nun müssen Trolle und Abenteurer gemeinsam kämpfen!

Das Ende des Abenteurers

Mit den Hühnchen ist das akute Problem der Trolle gelöst. Doch die Trolle sind weiterhin eingeschlossen. Eine gute Idee wäre es, Xans Zahn improvisiert nachzubauen - allerdings ist eine göttliche Aura nötig, damit die Ordenskrieger auf diesen Schwindel hereinfliegen. Vielleicht lässt sich Krakel auch zu einem Geständnis bewegen. Andernfalls bleibt den Abenteurern nur, sich wieder aus dem Verlies herauszuschmuggeln. Dann müssen die Trolle abwarten, bis Ganthyr irgendwann wieder abgezogen ist. Nach getaner Arbeit können die Abenteurer ihr Gold bei Tschakka abholen.