

TRUVANG CHRONICLES

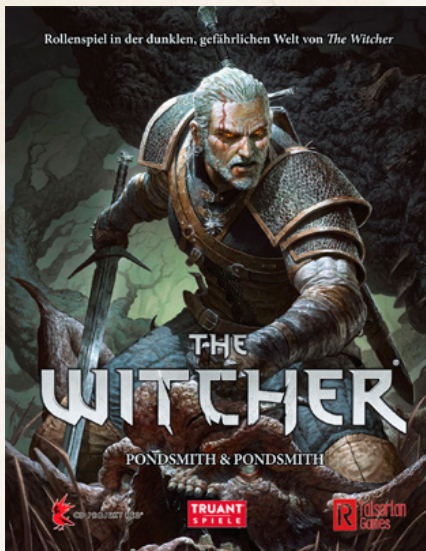
♦ VON TROLLEN ENTFÜHRT ♦



GRATIS
ROLLENSPIEL
TAG

TRUANT®
SPIELE

30
Jahre
TRUANT SPIELE
1990-2020



Art.-Nr. 2400 www.truant.de 49,95 €

Fantasy · The Witcher



Art.-Nr. 2501 www.truant.de 39,95 €

High Fantasy · Mitteleroe



Art.-Nr. 2100 www.truant.de 49,95 €

Horror · Cthulhoid

VORWORT

Ich habe viel gelacht, als ich dieses Kurzabenteuer schrieb. Ich weiß zwar nicht genau warum, aber es hat sich angefühlt, als ob die Trolle zum Leben erwachten und Teil der Welt wurden, so wie ich es noch nie erlebt hatte. Ich hoffe, ihr werdet es mögen, und für alle, die bisher kein Rollenspiel gespielt haben: Macht euch keine Sorgen, ihr müsst nicht alle Regeln im Voraus kennen. Nehmt es einfach, wie es kommt.

Theo – RiotMinds

Konzept und Idee

Theodore Bergquist

Geschrieben von

Theodore Bergquist

Übersetzung ins Englische

Wilhelm Hoffstedt

Cover

Alvaro Tapia

Deutsche Ausgabe

Truant Spiele

Herausgeber

Mario Truant

Übersetzung ins Deutsche:

Lars Gawronsky & Daniel Simon Richter

Lektorat:

Fat Auberon, Daniel Simon Richter

Freundlicher Dank

Kai Gröner, Reiner Heep, Daniel Ralph Read

Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz

www.truant.com

©2017, 2020 RiotMinds. Trudvang Chronicles und das Logo sind eingetragene Marken von RiotMinds. Alle Rechte vorbehalten.

©2020 Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz, unter Lizenz von RiotMinds.

Art.-Nr. 1641

www.truant.com

TRUANT
SPIELE

RIOTMINDS

◆ VON TROLLEN ENTFÜHRT ◆



Von Trollen entführt ist ein Einführungsabenteuer für all jene, die noch nie zuvor Rollenspiele gespielt haben. Es ist einfach und schnell durchzuspielen und bietet einige der wichtigsten Zutaten eines Rollenspiels. Außerdem kannst du damit einen Blick in die offizielle Welt von Trudvang werfen.

Wenn du schon einmal gespielt hast, kann das Abenteuer einfach, geradlinig und sehr kurz erscheinen.

Ein erfahrener Spielleiter kann die lineare Handlung leicht durchbrechen, sie mehr zu einem normalen Abenteuer ausgestalten und den Spielern mehr Freiheit geben. Denke jedoch daran, dass es sinnvoll sein kann, die Handlung einfach zu halten, wenn die Spieler noch nie zuvor gespielt haben.

Um *Von Trollen entführt* zu spielen, benötigen alle Spieler außer dem Spielleiter jeweils einen Spielercharakter. Bevor du loslegst, stelle sicher, dass alle Charaktere fertig und bereit sind. Bitte achte darauf, dass die Mischung ausgewogen ist, es also jemanden gibt, der kämpfen kann, jemanden, der sich in der Wildnis auskennt, und jemanden, der den anderen mit Fähigkeiten und Wissen hilft.

Das Abenteuer sollte zwischen zwei und vier Stunden in Anspruch nehmen, aber keine Sorge, wenn es länger dauert, daran ist nichts auszusetzen.

Es ist wichtig, dass der Spielleiter das Abenteuer vor dem Leiten mindestens ein paar Mal durchgelesen hat.

Wenn du, der Leser, nicht der Spielleiter bist, solltest du jetzt aufhören weiterzulesen.

HINTERGRUND

Glutzer, Mark und Tümmler hatten sich im alten Heu am Misthaufen versteckt. Dort bemerkte niemand den Geruch der drei Trolle, zudem fühlte es sich wie zu Hause an. Sie hatten den Hof schon ein paar Mal besucht, und obwohl sie nicht alle Namen der dort lebenden Menschen wussten, erkannten sie die meisten von ihnen. Da war der König, wie sie ihn nannten, der Herr des Hofes; die Kuh, eine der Mägde; Hinkebein, ein alter Mann; und schließlich die Prinzessin, das Mädchen mit dem langen und schönen Haar.

Magne hatte zwölf Söhne, aber nur eine Tochter. Sie war die jüngste der Geschwister, und an dem Tag, an dem sie geboren wurde, sagten alle, dass sie das schönste kleine Mädchen sei, das in ganz Ejdland geboren wurde. Magne war mächtig stolz und als Bauern von überall herkamen, um ihre Schönheit zu bestaunen, sagten sie, dass sie Elfenblut in ihren Adern haben müsse. Ihr Haar wurde dick und voll, und so blond, als wäre es aus Gold gesponnen. Wohin sie auch ging, ihr Haar glänzte wie eine Krone. Ihr Vater wusste, dass eine Schönheit wie sie leicht zu verheiraten sein würde, und bevor sie zehn Apfelernten gesehen hatte, war der Hof von vielen Verehrern besucht worden, die um ihre Hand anhielten. Ihr Name war Sola, aber für Magne blieb sie immer die Prinzessin.

Glutzer, Mark und Tümmler sind drei Grautrolle, die nach einem Streit mit dem Trollkönig Kopfsteinreif aus ihrem Hügel gejagt wurden. Seit fast einem Jahr treiben sie sich am Rande der menschlichen Gehöfte herum und stehlen, was sie zum Überleben brauchen. Sie wurden ein paar Mal erwischt und verjagt; einmal gerieten sie in einen Kampf, aber das war das einzige Mal. Schließlich fanden sich die Trolle auf Barfeld, Magnes Hof, wieder und begriffen schnell, dass sie auf Gold gestoßen waren. Als sie auf dem

Misthaufen lagen, hatten sie einen der Männer (den sie später den König nennen würden) mit einem kleinen Mädchen sprechen hören. Der Mann hatte sie Prinzessin genannt, und die Trolle erkannten, dass sie es mit einer echten, menschlichen Prinzessin aus Fleisch und Blut zu tun hatten. Um absolut sicher zu sein, kamen sie mehrmals auf den Hof zurück. Kopfsteinreif, der Trollkönig, der sie verjagt hatte, hatte einen Sohn, der bald eine Frau brauchen würde, und welche Frau wäre besser geeignet, als eine echte menschliche Prinzessin! Glutzer, Mark und Tümmler waren sich absolut sicher, dass Kopfsteinreif sie wieder in ihren Hügel lassen würde, wenn sie eine Prinzessin für seinen Sohn mitbringen würden.

Sie planten sorgfältig, das heißt, so sorgfältig wie Trolle sein können. Ein paar Mal hatten sie gesehen, wie die Prinzessin allein zu einer Wiese unweit von Barfeld wanderte. Geduldig warteten sie darauf, dass sie noch einmal dorthin ging. Mindestens zweimal jedoch, keiner von ihnen war besonders gut im Rechnen, waren sie gezwungen, ihre Pläne zu verwerfen. Sie hatten sogar ein Rehkitz gefangen, um es auf die Wiese zu legen, nachdem sie das Mädchen gefangen hatten, weil Glutzer darauf hinwies, dass sich der König dann wahrscheinlich ein wenig besser fühlen würde. Vielleicht würde er sich in das Rehkitz verlieben und vielleicht würde er dadurch seine Tochter vergessen.

Tümmler hatte gesagt, dass es zwar funktionieren könnte, aber vermutlich nur, wenn sich der König hungrig fühlte. Mark, der Skeptiker, dachte, es wäre besser, wenn sie das Rehkitz selbst essen würden. Als Mark seine Meinung äußerte, waren sich alle drei einig, dass Marks Idee die beste war, und Glutzer kochte einen köstlichen Eintopf.

Irgendwann gelang es ihnen dann aber doch, die Prinzessin zu entführen.

◆ UND SO BEGINNT ES ◆

Als das Abenteuer beginnt, befinden sich die Charaktere auf Jukasherd, einem Bauernhof im Besitz von Magnes Cousin Kraltjan. Sie sind dort, um Kraltjan bei der Ernte zu helfen und etwas Geld zu verdienen, bevor sie weiterziehen. Die Zeit auf dem Bauernhof neigt sich dem Ende zu. Als die Charaktere sich auf den Marsch in das Städtchen Grimm Groschen vorbereiten, fragt Kraltjan, ob sie ihm einen Gefallen tun könnten.

Er hat Waren, die er seinem Cousin Magne überbringen lassen möchte. Barfeld, Magnes Hof, liegt zu Fuß bei flottem Tempo nur zwei Tage nördlich. Kraltjan sagt, dass sie durch den Umweg vielleicht ein paar Tage verlieren, aber er ist bereit, ihnen jeweils drei Silberstücke zu zahlen, um den Wagen mit den Waren bei seinem Cousin abzuliefern. Er weist auch darauf hin, dass er leider keinen seiner Männer entbehren kann, da sie auf die Ankunft von Magnes Gefolgsleuten warten, um diese auf ihrem Weg zum Thing zu begleiten. Da vor dem Besuch des Things ein kleines Festessen stattfinden wird, kann er auch keine Leibeigenen entbehren.

Sollten die Charaktere die Mission annehmen, schlägt Kraltjan vor, dass sie so schnell wie möglich aufbrechen, weil es gilt, keine Zeit zu verlieren. Am nächsten Morgen haben Kraltjans Leibeigene bereits einen Pferdewagen mit Fässern und Kisten beladen.

In den letzten Tagen hat Magnes Hof hektisches Treiben erlebt. In zehn Tagen wird ein Thing außerhalb von Grimm Groschen abgehalten, und es wird erwartet, dass alle Freien der Schildjarle kommen, um zu zeigen, auf welcher Seite sie stehen und ihren Schildjarl in wichtigen Angelegenheiten zu unterstützen.

Magne und seine Familie stehen seit vielen Generationen an der Seite des Hauses Laudabrot, das wiederum den Schildjarl Wulfgart Shordrot von Saaga unterstützt. Bodvarr Bjarki, einer der berühmtesten Krieger Ejdlands, gehört zum Haus Laudabrot und dient in Wulfgarts persönlichem Gefolge. Bodvarrs Bruder, Hrolfi Kraki, ist mit Shordrots ältester Tochter verheiratet und verbindet die Familien noch enger.

Magne hat sein ganzes Gefolge im Voraus zu dem Thing geschickt, um ihr Lager vorzubereiten und den Laudabrots zu helfen, wo immer es

kann. Das Gefolge wird von Durge Hrimlip, dem Wildbronnen, angeführt.

Die Gefolgsmänner reisen aus Barfeld bereits an dem Tag los, an dem die Charaktere den Auftrag angeboten bekommen. Magne selbst hat beschlossen, noch ein paar Tage zu warten und dann die Route über den Hof Laudabrot zu nehmen und sich dessen Gefolge anzuschließen.

Tipps für den Spielleiter:

In diesem Abschnitt erklärt der Spielleiter den Spielern, wo sie sich befinden, als das Abenteuer beginnt. Je genauer du den Hof und die Leute, die dort leben, beschreibst, desto besser. Darüber hinaus zögere nicht eigene Details hinzuzufügen; all diese Informationen helfen den Spielern Trudvang zum Leben zu erwecken.

◆ DIE REISE ◆

Die Reise nach Barfeld sollte etwa zwei Tage dauern, wenn die Charaktere mit dem Wagen auf der kurvenreichen Straße reisen. Am ersten Tag liegt einen ein grüner Laubwald zu ihrer östlichen Seite, und im Westen ist die Landschaft hügelig mit Eschenhainen und Wiesen mit Schwarzem Heidekraut.

Irgendwann an diesem Tag sehen sie in der Ferne ein großes Gehöft. Ein erfolgreicher Wurf auf Wildnisleben (Disziplin Geographie und Spezialisierung Landeskunde (Sturmlande) enthüllt, dass es sich um den Hof von Schildjarl Ainbjorn Laudabrot handelt. Am Nachmittag begegnen die Charaktere Magnes Gefolgsleuten auf dem Weg nach Jukasherd, die auf starken, kampferprobten Pferden reisen. Die Truppe besteht aus acht Kriegern unter der Führung von Durge Hrimlip, der der einzige in der Gruppe ist, der keinen rasierten Kopf hat. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Disziplin Kulturkunde (Sturmlande) und Spezialisierung Sagen & Legenden) (modifiziert mit +5) lässt einen Charakter wissen, dass diejenigen, die einen Gegner im Kampf getötet haben, sich den Kopf rasieren dürfen. Ein weiterer erfolgreicher Wurf ohne Modifikation zeigt, dass Wildbronnen diesen Brauch nicht teilen.

Wenn die Charaktere die Straße entlang reisen, werden sie von den Kriegern gestoppt. Durge fragt, wer sie sind und was ihr Geschäft ist. Wenn jemand in der Gruppe wie ein Schurke aussieht, wird er misstrauisch, da es im Wald herumschleichende Straßenräuber

gibt. Wenn die Charaktere sagen, dass sie aus Jukasherd kommen und mit dem Wagen auf dem Weg nach Barfeld sind, untersucht Durge die Ladung. Er nickt und brummt etwas Unverständliches zu einem seiner Männer, danach lässt er die Gruppe weiterziehen und ermahnt sie, vorsichtig zu sein. Er weist sie auch auf den alten Lagerplatz seiner Männer hin. Dort sollten sie während der Nacht sicher sein.

Ein erfolgreicher Wurf auf Schattenkünste (Disziplin Beschatten und Spezialisierung Finden & Erkennen) (modifiziert mit +5) ist erforderlich, um den Lagerplatz zu finden. Es ist eine kleine Höhle mit einem natürlichen Rauchabzug, in der Durges Trupp eine Feuerstelle angelegt und den Boden mit Fichtenzweigen bedeckt hat. Draußen gibt es einen Wetterschutz aus Geäst, der über dem Eingang platziert werden kann.

Sollten die Charaktere den Lagerplatz nicht finden, begegnen sie Husk Wilde, einem Straßenräuber, und seinen drei Geschwistern. Husk beobachtet die Gruppe und will sie zu passender Gelegenheit, wahrscheinlich im Wald, während sie nach dem Lagerplatz sucht, überfallen. Sollte Husk schwer verwundet werden oder eines seiner

Geschwister sterben, ziehen sie sich in den Wald zurück.

Am nächsten Tag ändert sich die Landschaft. Der Wald wird lichter und die Straße verläuft über sanfte Hügel mit kleineren, baumbestandenen Flächen. Hier und da künden Rauchsäulen von nahegelegenen Gehöften.

Da sie auf dem Weg kaum Halt gemacht haben, kommt die Gruppe bei Einbruch der Dämmerung in Barfeld an. Sie werden von Magnes Leibeigenem Dirt begrüßt. Nachdem sie ihre Aufgabe erklärt haben, läuft er los, um Magne zu holen.

Tipps für den Spielleiter:

Hier beginnt das eigentliche Abenteuer. Die Gruppe hat den Hof mit dem Auftrag verlassen Waren auszuliefern. Wie zuvor sollte der Spielleiter ihre Umgebung beschreiben, welche Geräusche und Gerüche vorhanden sind. Abhängig davon, wie die Spieler die Atmosphäre wahrnehmen sollen, entscheidest du, welches Wetter vorherrscht. Regen und Kälte schaffen eine unversöhnliche und abschreckende Atmosphäre; Nebel schafft Mysterien; heller Sonnenschein und blauer Himmel versprechen einen reizenden Sommertag.

◆ BARFELD ◆

Barfeld ist ein großer Bauernhof mit zwei Langhäusern, einer Werkstatt, einem Haus für die Leibeigenen, ein paar Nebengebäuden und einer einfachen Scheune. Bei der Ankunft bemerken die Charaktere eine ungewöhnliche Aktivität unter den Bauern. Sie laufen wie kopflose Hühner kreuz und quer über den Hof, in die und aus den Häusern. Ein paar Leibeigene stehen auf einem Feld und rufen nach jemandem.

Nach einiger Zeit kommt Magne zur Gruppe. Er sieht besorgt und verzweifelt aus, hat eine Axt in der einen Hand und fragt schnell, wer sie sind und was ihr Anliegen ist. Noch bevor sie fertig sind, unterbricht Magne sie:

„Bei der schwarzen Kette von Stormi, die stinkenden Trolle haben meine Tochter entführt. Was scheren mich jetzt bloße Waren? Ihr seht fähig aus, ihr müsst mir helfen. Hundert Silberstücke für euch, wenn ihr diese Trolle aufspürt und mir meine Tochter zurückbringt.“

Magne spricht, ohne nachzudenken. Als er sich ein wenig beruhigt hat, berichtet er den Charakteren, dass alle seiner Krieger auf dem Weg zum Thing sind, und dass niemand auf dem Hof in der Lage sei, Trolle zu jagen und sein Mädchen zurückzuholen. Das letzte Mal, als jemand seine Tochter sah, pflückte sie Blumen auf der Wiese. An der gleichen Stelle fanden einige Leibeigene ein Perlenarmband seiner Tochter. Er hält seine Hand hoch und zeigt ihnen ein paar Perlen, die an einer Schnur aus getrockneter Sehne aufgefädelt sind. Den Spuren nach, die in den Wald führten, müssen es Trolle gewesen sein.

Magnus fragt erneut, ob die Gruppe bereit wäre, den Spuren zu folgen und

das Mädchen zurückzubringen. Er ist sicher, dass Trolle sie mitgenommen haben und ist bereit, bei ihrer Rückkehr hundert Silberstücke zu zahlen. Wenn die Charaktere zustimmen, sollen sie so schnell wie möglich aufbrechen. Er weist die Leibeigenen an, schnell ein paar Taschen mit Essen zu packen.

Auf der Wiese kann die Gruppe frische Spuren von großen Füßen finden. Ein erfolgreicher Wurf auf Wildnisleben (Disziplin Jagderfahrung und Spezialisierung Fährtenleser) ergibt, dass sie es mit einer Kreatur zu tun haben, die deutlich größer als ein Mensch ist. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Disziplin Völkerkunde und Spezialisierung Monsterkunde) zeigt, dass es sich um Trollspuren handelt.

Tipps für den Spielleiter:

Jetzt passiert etwas Ungewöhnliches. Magne braucht Hilfe bei etwas, von dem die Spieler keine Ahnung hatten, dass es passiert. Wie werden die Charaktere darauf reagieren? Ermutige deine Spieler ihre Charaktere auszuspielen, um Leben in das Abenteuer zu bringen. Magne bittet sie um Hilfe, aber warum sollten sie das tun? Hundert Silbermünzen sind

für einige Anreiz genug, für andere aber nicht. Einige Spieler sagen vielleicht nein, nur um zu sehen, was passiert. Dies ist deine erste Herausforderung als Spielleiter. Ein einfacher Weg wäre es, die Belohnung einfach zu erhöhen; eine Belohnung groß genug sollte jeden einwilligen lassen. Oder vielleicht doch nicht? Wenn sie sich immer noch weigern, wird es Zeit kreativ zu werden. Vielleicht kehren die Trolle in der Nacht zurück und entführen einen der Charaktere. Vielleicht lügt Magne und behauptet, dass die Trolle auf einem großen Schatz hausen, mit magischen Artefakten und Tausenden von Goldmünzen, nur um die Gruppe dazu zu bringen, das zu tun, was er will. Diese Liste ließe sich fortführen. Als letzten Ausweg könnte der Spielleiter die Spieler einfach Fragen, was sie im Gegenzug erhalten wollen. Letztlich entscheiden sie, was die Charaktere tun. Vielleicht kann sich der Spielleiter auch etwas einfallen lassen, das in die Erzählung passt und sie auch dazu bringt, den Auftrag anzunehmen.

◆ DIE VERFOLGUNG ◆

Wenn die Charaktere ein flottes Tempo halten und keine längeren Umwege machen, sollte es einfach sein, den Spuren zu folgen. Erhöhen sie das Tempo, merken sie, dass sie sich den Verfolgten nähern. Die Spuren wirken frischer, entfernte Stimmen sind zu hören oder sie finden ein noch schwelendes Lagerfeuer. Sie sollten jedoch nicht aufholen; die Trolle sollen ihren Hügel erreichen.

Es liegt ganz beim Spielleiter, wie viele Stunden oder Tage zwischen den verschiedenen Orten im Wald vergehen. Ein Vorschlag ist, dass es bei schnellem Tempo zwei Tage dauert, drei, wenn sie es etwas langsamer angehen.

Wenn die Gruppe den Spuren folgt, stößt sie auf eine Reihe von Orten und Begegnungen, die im Folgenden beschrieben werden.

Sie sind in der Reihenfolge aufgeführt, die am besten geeignet ist, können aber gerne umgestellt werden.

1. DIE KLAMM

Die Spuren führen direkt in eine dunkle Klamm. Die Wände sind so glatt, als wäre der Berg wie Butter durchtrennt worden. Sie ist nicht mehr als einen Meter breit, und da die Wände leicht nach Westen geneigt sind, findet kaum Licht den Weg nach unten.

Wenn die Gruppe die Klamm betritt, entdeckt sie bald eine Gruppe kleiner Kreaturen, Goblins, die auf einem Felsvorsprung sitzen und sie beobachten. Die Felsvorsprünge sind drei Meter hoch, und wenn die Gruppe sie nicht provoziert, tun die Goblins nichts. Ihre Augen leuchten im Dunkeln. Die Wände hinter ihnen sind mit Inschriften und groben Zeichnungen bedeckt. Die meisten scheinen Trolle mit großen Nasen darzustellen, andere scheinen Runen zu sein, die in einer unbekannt Sprache geschrieben wurden.

Die Goblins leben in der Klamm und sprechen nur dann mit der Gruppe, wenn sie ein Geschenk erhalten, sonst beobachten sie nur. Wenn ein Geschenk gemacht wird und einer der Charaktere Bastjunal spricht, kann die Gruppe erfahren, dass vor einigen Stunden drei große Trolle die Klamm durchquert haben. Einer von ihnen trug ein menschliches Mädchen in einem blau-weißen Kleid.

Werden die Goblins angegriffen, stellen sich nur vier dem Kampf; der Rest flieht in kleine Spalten und Löcher. Es ist für einen menschengroßen Verfolger unmöglich, ihnen in die Tunnel zu folgen.

2. DER GERUCH BRENNENDEN FLEISCHES

Der Geruch von brennendem Fleisch erfüllt die Luft rund um die Gruppe. Wenn sie dem Geruch folgen, hören sie bald polterndes Gelächter und Kichern.

Tiefer im Wald sehen sie die Rücken von zwei Trollen. Einer ist deutlich größer als ein Mensch, der andere nicht größer als ein Hund. Vor ihnen brennt ein großes Lagerfeuer, über dem eine kleinere, menschenähnliche Kreatur gebraten wird.

Der große Troll, eine Mischung aus Grau- und Königstroll, heißt Yte, der kleinere, ein Waldtroll, nennt sich Klein-Knäuel. Klein-Knäuel ist ein weiblicher Troll, aber das ist schwer zu erkennen.

Es ist möglich, dass die Gruppe voreilige Schlüsse zieht und annimmt, dass die Prinzessin über dem Feuer geröstet wird.

Die beiden Trolle haben keinen Streit mit Menschen und vermeiden jeden Kampf, solange niemand versucht, ihre Nahrung zu stehlen.

Wenn sie angesprochen werden, stehen sie auf und versuchen, das zu verdecken, was auch immer sie braten, vor allem, weil sie nicht teilen wollen. Sollte jemand in der Gruppe sie fragen, was sie zubereiten, antworten sie zuerst, dass es „nichts“ ist, und dann, wenn sie gedrängt werden, „ein Schweinchen“. In Wirklichkeit rösten sie einen Goblin, geben dies jedoch nur zu, wenn die Charaktere sie darauf hinweisen, dass der Braten wirklich nicht wie ein Ferkel aussieht. Die Trolle sind wegen ihres Essens ziemlich verlegen.

Sollte es zu einem Kampf kommen, ist Klein-Knäuel diejenige, die am ehesten bereit ist, an dem Kampf teilzunehmen. Sie ist völlig furchtlos und versucht, auf einen der Charaktere zu springen und ihn mit ihrem Dolch zu erstechen. Yte zieht sein Schwert, das derzeit als Bratenspieß dient. Wenn er es anhebt, stellt er fest, dass ein gerösteter Goblin darauf steckt, aber abgesehen von einem überraschten Gesichtsausdruck schenkt er ihm keine Beachtung. Er schwingt dennoch sein Zweihandschwert und greift den gleichen Charakter an wie Klein-Knäuel.

3. DIE SPUREN TEILEN SICH

Plötzlich teilen sich die Spuren und führen in zwei verschiedene Richtungen. Einige verlaufen weiter geradeaus auf dem Weg, die anderen führen nach links in den Wald.

Folgt die Gruppe dem Pfad, erreicht sie einen riesigen Haufen Trollmist, der auf einem Felsen liegt. Der Geruch und die vielen Fliegen, die um den Stapel herumschwirren, machen es schwer, sich nicht zu erbrechen.

Du kannst die Charaktere einen Situationswurf mit einem Situationswert von 10 (modifiziert durch Psyche) ablegen lassen, wenn er misslingt, übergeben sie sich.

4. ZWERGE

Das Geräusch von Spitzhacken und Vorschlaghämmern tönt durch den Wald.

An der Seite eines Hügels befindet sich eine hohe Felswand, die sich über die Bäume weiter unten erhebt. Eine Gruppe von Zwergen ist damit beschäftigt, ein Loch in den Berg zu schlagen.

Die Zwerge sind alle aus derselben Bruderschaft und werden von dem ältesten Bruder Nurgalinga angeführt. Er stellt sich jedoch als Njordir vor. Nurgalinga ist, wie viele andere Zwerge auch, sehr abergläubisch und fühlt sich unwohl bei dem Gedanken, was Menschen, die ihn nicht kennen, mit seinem richtigen Namen anstellen könnten.

Die Zwerge haben sich gerade den Weg aus ihrem unterirdischen Königreich gebahnt. Das Loch soll ein neuer Eingang werden und man arbeitet daran, es so anzupassen, dass eine stabile Steintür hineinpasst. Sie wissen, dass dies menschliches Gebiet ist, und versuchen, sich an ihren Teil des Waldes zu halten; das Letzte, was sie wollen, ist, dass die Menschen hierherkommen. Dennoch ist Nurgalinga sehr entgegenkommend und versucht, der Gruppe auf jede erdenkliche Weise zu helfen. In gebrochenem Nordvrok kann er bezeugen, dass er vor etwa einem Tag drei Trolle mit einem menschlichen Mädchen auf dem Weg vorbeiziehen sah. Sie hielten ein stetiges Tempo, schienen den Zwergen keine Aufmerksamkeit zu schenken und verschwanden schnell wieder im Wald.

5. DER SCHÄDEL DES RIESEN

Die Spuren führen zu einem riesigen moosbedeckten Findling, der von einer knorrigen Pinie gekrönt wird. Der Felsbrocken liegt mit seinem ganzen Gewicht auf dem hinteren Teil, so dass man darunter hineinkriechen kann. Dabei scheint es, dass der Findling tatsächlich hohl ist. Es ist der Schädel eines Riesen! Auf der Innenseite ist die weiße Hirnschale sichtbar und fühlt sich bei Berührung wie Knochengewebe an.

Die Spuren führen unter dem Schädel hindurch, und im Inneren scheinen die Trolle über Nacht campiert zu haben. Einer von ihnen hat sein Messer zurückgelassen. Es ist ein einfacher Dolch, mit einem Griff aus Knochen und einer bronzenen Klinge. An der Feuerstelle kann ein Stück von Solas Kleid gefunden werden, mit einem erfolgreichen Wurf auf Schattenkünste (Disziplin Beschatten und Spezialisierung Finden & Erkennen). Das Stück Stoff ist weiß und blau und aus Baumwolle.

Als die Trolle hier waren, begannen sie zu streiten. Glotzer und Mark fluchten und schrien Tümmler an, weil er nicht den Anstand hatte, sich draußen und nicht an der Feuerstelle zu erleichtern. Tümmler, zu müde und zu hungrig, heulte wie ein Wolf und brach in Tränen aus. Sola bemitleidet ihn und riss ein Stück ihres Kleides ab, um seine Tränen zu trocknen. Bewegt, wollte Tümmler es behalten, verlor es aber, als sie das Lager verließen.

Wenn die Gruppe den Schädel untersucht hat, hört sie jemanden, der sich aus dem Wald nähert. Es ist der Waldarbeiter Freyke Langklinge. Freyke trägt einen Jagdbogen auf dem Rücken und ein Kaninchenpaar in einer Hand. Er nähert sich der Gruppe und fragt sich natürlich, was sie hier draußen macht.

Er lädt sie dann ein, sich ihm für den Abend anzuschließen, und wenn sie wollen, kann er einen Kanincheneintopf kochen. Wenn die Charaktere Freyke fragen, ob er irgendwelche Trolle gesehen hat, antwortet er, dass er sein Bestes tut, um ihnen aus dem Weg zu gehen. Er kann ihnen jedoch sagen, dass er, als er gestern Abend hierherkam, drei Trolle sah, die sich an etwas gütlich taten, das sie geröstet hatten. Er wollte sie nicht aufschrecken und beschloss, sie in Ruhe zu lassen.

Wenn sie den Abend mit ihm verbringen, erzählt Freyke ihnen vom Schädel des Riesen:

„Es gab einmal einen Waldriesen namens Ruudunn ...“

Freyke erzählt ihnen die Geschichte eines Riesen, der zunächst freundlich zu den Menschen in der Gegend war, aber einmal von seinem Bruder Menschenfleisch zu kosten bekam. Er war fortan so versessen darauf, dass sich schließlich Menschen und Elfen, die einst im Wald lebten, zusammentaten und den Riesen erschlugen. Bevor er jedoch fiel, erlegte Ruudunn den Elfen einen Fluch auf, der für jeden von ihnen, der den Fuß dorthin setzen würde, wo er fiel, einen schmerzhaften Tod bedeuten würde. Die Elfen, die nicht bereit waren, das auszuprobieren, verließen diesen Teil des Waldes. Heute ist nur noch der Schädel des großen Riesen erhalten und ein bekannter Orientierungspunkt. Leider sind Trolle hier viel häufiger anzutreffen als Menschen.

Die Spuren führen weiter zum Hügel der Trolle.

Tipps für den Spielleiter:

Dieses Mal erhält die Gruppe einen ersten Vorgeschmack auf die Wälder in Trudvang. Vielleicht ist es Zeit, dass einige ihren Eifer unter Beweis stellen. Das Überleben in den Wäldern ist keine einfache Aufgabe, und um sie zu bewältigen, muss man viele unterschiedliche Dinge erledigen. Den Spuren zu folgen, dauert Stunden, Tage oder sogar Wochen, wenn es dir so gefällt. Das zwingt die Gruppe ihr Lager an geeigneten Stellen aufzuschlagen, die Trolle aufzuspüren, zu Jagen und zu Fischen, zu Schleichen und zu Klettern. Die Liste ließe sich leicht fortführen. Und als wäre das noch nicht genug, gibt es immer das Risiko eines Kampfes. Es ist wichtig die Lücken zwischen den Begegnungen mit deinen eigenen Informationen zu füllen. Denke darüber nach, wie sich der Wald verändert, wenn sie näher an den Trollhügel kommen. Vielleicht wandelt er sich von offen und üppig zu düster und dämmrig. Großblättrige Bäume könnten verschwunden sein und Platz für Nadelgehölze gemacht haben, die Landschaft könnte mit moosbedeckten Felsen und Sturmholz bedeckt sein.

◆ DER TROLLHÜGEL ◆

Der Hügel ist die Höhle des Trollkönigs Kopfsteinreif. Er erbt die Höhle und wurde zum König gekrönt, als sein Vater, Schmutzwurz der Grautroll, vor vielen Sommern starb. Kopfsteinreif ist König über mehrere Grautrollstämme, die in der Gegend leben, und sie besuchen ihn oft, um den Rat des Königs in großen und kleinen Angelegenheiten einzuholen..



Der Hügel hat drei Eingänge: einen im Westen, einen im Süden und einen im Norden. Die Spuren führen zum westlichen Eingang. Der südliche Eingang ist getarnt und schwer zu finden (ein erfolgreicher Wurf auf Schattenkünste (Disziplin Beschatten und Spezialisierung Finden & Erkennen) ist erforderlich, um ihn zu entdecken).

1. DER WEST-EINGANG

Die Spuren führen zwischen den Wurzeln eines großen Baumes hindurch in einen dunklen Tunnel. Zunächst führt der Tunnel steil bergab, aber nach etwa zehn Metern beginnt er flacher zu verlaufen. Am Eingang liegen Essensreste, grob gehacktes Holz und ein paar verstreute, stinkende Lumpen.

2. EIN TIEFES LOCH

Der Weg teilt sich in drei Gänge auf, um jedoch einen der drei zu erreichen, muss eine klapprige Holzbrücke über einem riesigen, dunklen Loch überquert werden. Es scheint bodenlos zu sein, aber ein hinuntergeworfener Stein lässt nach wenigen Sekunden ein schwaches Platschen ertönen. Zweck des Loches ist zum Teil Verteidigung, zum Teil aber auch Bewässerung. Ein Eimer, der an ein langes Seil gebunden ist, ist am Osttunnel zu sehen.



3. DIE GOBLIN-HÖHLE

Kopfsteinreif, der Trollkönig, sieht sich selbst als einen freundlichen und wohlwollenden König, weshalb er eine Gruppe von Goblins in der Höhle siedeln ließ, nachdem ihr altes Zuhause eingestürzt war, und viele von ihnen tötete.

Die Goblins leben in diesem Raum. Auf einem Felsvorsprung, der über eine klapprige Leiter, die für Personen mit einem Gewicht von mehr als 50 kg nicht geeignet ist, erreicht werden kann, befindet sich die Goblin-Behausung. Auf dem Vorsprung herrscht ein Durcheinander von schäbigen Pelzen, einfachen Steinwerkzeugen, Eisenhaken, die an der Decke befestigt sind, Wolldecken und dem einen oder anderen Huhn.

Es gibt keinen Hinweis darauf, wie viele Goblins hier tatsächlich leben. An einem Tag scheinen es mehr als fünfzig zu sein, am nächsten deutlich weniger. Es liegt

am Spielleiter zu entscheiden, wie viele Goblins anwesend sind, wenn die Gruppe den Raum betritt. Die meisten verstecken sich jedoch auf dem Felsvorsprung, und nur eine Handvoll ist bereit zu kämpfen, wenn sie es nicht rechtzeitig bis zum Felsvorsprung schaffen. Die Goblins auf dem Felsvorsprung werfen Steine und andere kleinere Gegenstände auf alle Eindringlinge, die ihren Weg hierher finden.

4. PLUMPSKLO UND LAGERRAUM

Eine Seite des Raumes dient als Toilette des Königs, die anderen Trolle müssen nach draußen gehen, um sich zu erleichtern. Die andere Seite dient als Lager. Vor dem Südtunnel hängt eine lederne Abdeckung, um den Geruch aus dem Thronsaal herauszuhalten.

Unter dem Müll auf dem Boden befinden sich Eisennägel, halbe Türen, ein von Rost zerfressenes Schwert, ein gerissener Wasserkessel und andere zerbrochene Gegenstände, die der Trollkönig nicht entsorgen will. „Verschwende nichts, will nichts“, sagt Kopfsteinreif zu den anderen Trollen.

5. DER THRONSAAL

Der Thronsaal ist nicht so beeindruckend oder großartig, wie der Name vermuten lässt. Es ist sicherlich einer der größten Räume im Hügel, aber ansonsten hat er keine weiteren besonderen Merkmale. An der Südwand steht ein Thron aus einem Baumstumpf, einer alten Tür als Rückenlehne und zwei Felsen auf beiden Seiten als Armlehnen. Ein abgenutzter Holzschild hängt über dem Thron, zusammen mit einem gestohlenen,

langdornigen Streitkolben.

An der Nordwand befindet sich ein einfacher Tisch aus Stangen, der über zwei Stämme gelegt ist. Drei Baumstümpfe und ein Stein bilden die Stühle.

Zwischen dem Thron und dem Tisch befindet sich eine Feuerstelle mit einem großen Eisenkessel. Kaninchen, Dachs und Ratte machen den größten Teil der Speisekarte aus, aber manchmal müssen sich die Trolle auch mit Goblin abfinden.

Sofern die Gruppe nicht entdeckt und Kopfsteinreif alarmiert wurde, schläft er auf seinem Thron. Sola, das gesuchte Mädchen, sitzt mit Rauklopf, dem Sohn des Königs, am Tisch und spielt Würfel.

Wurde der König auf ihre Anwesenheit aufmerksam gemacht, hat er sich mit seinem Schild und Streitkolben bewaffnet und wartet zusammen mit Glotzer, Mark und Tümmler. Sie verteidigen sich gegen jeden Eindringling. Kopfsteinreif schickt Glotzer, Mark und Tümmler vor, um die Eindringlinge abzuwehren, während er versucht, mit Rauklopf und Sola zu entkommen.

Er kann jedoch davon überzeugt werden, sich zurückzuziehen, indem man ihm ein schönes Geschenk macht.

6. SCHLAFKAMMER DES KÖNIGS

Die Schlafkammer des Königs ist mit großen Bärenpelzen auf einem Bett aus Fichtenzweigen ausgestattet. An der Seite des Bettes befindet sich eine große Truhe mit Eisenbeschlägen und einem großen Schloss. Kopfsteinreif

trägt den Schlüssel dazu in einer Kette um den Hals. Ein erfolgreicher Wurf auf Schattenkünste (Disziplin Diebstahl und Spezialisierung Schlösser & Fallen) öffnet jedoch die Truhe auch ohne den Schlüssel. Es ist auch möglich, sie aufzuschlagen, aber der Bruchfaktor aller Waffen mit einer Schneide sinkt dadurch um 3 Punkte.

♦ Die Truhe enthält Folgendes:

- ♦ 52 Silberstücke (Handelswert 5.200 KM)
- ♦ 6 Kupferstücke (Handelswert 6 KM)
- ♦ fünf Perlen (Handelswert 100 KM/St.)
- ♦ Ein Bronzebecher mit Silberarbeit (Handelswert 220 KM)
- ♦ Ein Hirschfell (Handelswert 200 KM)
- ♦ Ein eisernes Kurzschwert mit Knochengriff, ohne Scheide (Handelswert 1.000 KM)

7. SCHLAFHÖHLEN

Neben der Schlafkammer des Königs gibt zwei weitere Kammern, in denen die anderen Trolle schlafen. Sie sind kalt und dunkel, es gibt Woldecken auf dem Boden und ein oder zwei abgenutzte Felldecken. Vorausgesetzt, dass noch niemand auf die Charaktere aufmerksam wurde, schläft in jedem Raum ein Troll. Ebenso Glotzer, Mark und Tümmler, sofern sie nicht beim König sind. Wenn der Trollkönig von den Charakteren getötet wird, bekämpft keiner der Trolle sie weiter, sondern betrachtet sie als die neuen

Könige und Königinnen des Hügels. Ansonsten verteidigen sie ihren König. Es liegt am Spielleiter zu entscheiden, ob die schlafenden Trolle einen Kampf im Thronsaal hören oder nicht.

Tipps für den Spielleiter:

Die Charaktere haben ihr Ziel erreicht, aber wer würde schon freiwillig in einen Trollhügel kriechen, um ein entführtes Mädchen zu befreien, wenn nicht die Helden von Trudvang. Trotzdem, es ist wichtig, dass du die Atmosphäre im Hügel herüberbringst. Vielleicht stolpern sie über abgenagte Knochen und weggeworfene Kleider von früheren Eindringlingen. Es ist ein entscheidender Moment, wenn sie endlich dem Trollkönig gegenüberstehen, nicht nur weil der Erfolg ihres Auftrags davon abhängt, sondern auch ihr Leben. Unabhängig davon wie gut oder wie schlecht die Spieler ihre Charaktere darstellen, es wäre gut sie den König überwinden zu lassen und ihre Mission erfolgreich abzuschließen. Dass du ihnen auf diesem Weg ein wenig hilfst, ist nicht schlimm. Es macht keinen Spaß die gesamte Gruppe sterben zu lassen, wenn man das erste Mal spielt. Darüber hinaus würdest du auch nicht erleben, wie sich die Charaktere entwickeln. Eines jedoch ist wichtig, und das ist, dass du die Spieler nicht wissen lässt, dass du die Chancen zu ihren Gunsten verändert hast. Sie müssen glauben, dass sie allein den Trollkönig bezwungen haben.



◆ DAS ENDE ◆

Hoffentlich gelingt es den Charakteren, Sola aufzuspüren und vor den Trollen zu retten. Wenn sie sie zurück zum Hof bringen, erhalten sie ihre Belohnung von Magne, sobald er von dem Thing zurückkehrt. Sollten sie mit leeren Händen zurückkehren, ist er extrem enttäuscht und lastet ihnen die ganze Schuld an.

Er akzeptiert keine Ausreden und sagt ihnen, dass sie einen Tag Zeit haben, sein Land zu verlassen. Sie sind hiermit ab sofort verbannt und werden getötet, wenn sie jemals zurückkehren sollten.

Bei ihrem Erfolg ist er jedoch sehr zufrieden mit ihnen und veranstaltet zu ihren Ehren ein Festmahl veranstalten.

ABENTEUERPUNKTE

Je nachdem, wie erfolgreich die Charaktere waren, erhalten sie unterschiedliche Mengen an Abenteurpunkten.

- ◆ 5 AP – Den Charakteren gelingt es, den Wagen und die Ware an Magne zu liefern.
- ◆ 5 AP – Die Charaktere finden Sola.
- ◆ 5 AP – Die Charaktere bringen Sola unverehrt zurück.
- ◆ 10 AP – Die Spieler haben ihren Charakter überzeugend gespielt.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Wenn die Gruppe sich Magne gegenüber als fähig erwies, gibt es sicherlich viele Dinge, bei denen er ihre Hilfe gebrauchen könnte. Vielleicht möchte er dem Schildjarl Shordrot von Saaga ein schönes Geschenk machen, will aber sicherstellen, dass es sein Ziel erreicht. Vielleicht hat er sich bei dem Thing Feinde gemacht und braucht die Hilfe der Charaktere, um die Situation zu bereinigen. Es gibt viele unerledigte Dinge, um die Charaktere in neue Abenteuer in Trudvang zu stürzen.

Tipps für den Spielleiter:

Zögere nach dem Abenteuer nicht, mit den Spielern darüber zu reden. Erkläre ihnen, wenn es etwas gibt, das sie übersehen haben, oder wenn du denkst, dass sie eine Situation besonders gut

gelöst haben. Bevor es in ein neues Abenteuer geht, gib den Spielern etwas Zeit, um darüber nachzudenken, wie sie ihre Abenteurpunkte und das Geld ausgeben wollen, das sie gewonnen haben, wenn das Abenteuer erfolgreich war. Es ist auch sehr wahrscheinlich, dass sie einige Beute im Trollhügel gemacht haben, die sie verkaufen wollen. Die Zeit zwischen den Abenteuern kann so wichtig sein, wie die Abenteuer selbst. Denn das ist die Zeit, in der die Spieler sehen, wie sich ihre Charaktere entwickeln.



HUSK WILDE

Alter: 16; **Bewegung:** Land 2 KP per 1 m (Max 9 m durch Rüstung);
Religion: Gerbanis; **Initiativebasis:** 0 (getragene Rüstung);
Lebenspunkte: 38; **Natürliche Heilung:** 3 LP/Tag;

Schadensstufen: 1-10 (0) / 11-20 (-1) / 21-29 (-3) / 30-38 (-7) / >38 (tödlich)

Charaktereigenschaften: Konstitution +2, Intelligenz -1, Stärke +4

Fertigkeiten: Glaube 1; Versorgung 2; Vitnerkunst 1; Wildnisleben 3

Gewandtheit 4	Kampfmänöver 1 (<i>Unangreifbar 1</i>)
Unterhaltung 4	Musik & Tanz 1 (<i>Singen & Musizieren 1</i>)
Kämpfen 7	Bewaffneter Kampf 2 (<i>Bögen & Schleudern 1</i> , Schwere Einhandwaffen (<i>Rechte Hand</i>) 2, Leichte Einhandwaffen (<i>Linke Hand</i>) 2, Schildträger 1). Waffenloser Kampf 1 (<i>Handgemenge 1, Ringen 1</i>). Kampferfahrung 1 (<i>Rüstungsgewöhnung 2, Kämpfer 2</i>).
Wissen 3	Kulturkunde – Sturmländer 1. Sprachenkenntnis 1 (<i>Muttersprache – Vrok 3</i>)
Schattenkünste 4	Beschatten 1 (<i>Finden & Erkennen 1</i>)

Kampfpunkte: Frei 8 / Angriffe & Paraden 4 / Bewaffnet 2 (Bögen & Schleudern 2, Schwere Einhandwaffen (Rechte Hand) 4, Leichte Einhandwaffen (Linke Hand) 4, Schilde 2) / Waffenlos 1 (Handgemenge 2, Ringen 2)

Weitere Kampfwerte: +4 Nahkampfschaden, Initiative +1 (in Initiativebasis enthalten), kann Rüstungen tragen bis Behinderung 4 ohne weitere Mali, -1 Behinderung auf getragene Rüstung.

Waffen	WA	Schaden	IM	SF/BF
Waffenlos	–	1W5+4	0	–
Jagdbogen	3	2-30 m: 1W10 (OR 10) 31-80 m: 1W10 (OR 10)/2	-2	2/20
Bartaxt	3	1W10 (OR 9-10)+4	-5	8/80
Seax Dolch	4	1W10 (OR 10)+4	-1	5/50
Mittlerer Schild	2	1W10+4	-2	5/50

Rüstung Kettenpanzer SF 5 / BF 50 (Behinderung wird durch Unangreifbar auf 4 reduziert: -1 m; -1 IM)

Beispielangriffe

- Waffenlos 8, 7
- Bartaxt 11 und Schild 9
- Jagdbogen 16

HUSKS GESCHWISTER

Alter: 18; **Bewegung:** Land 2 KP per 1 m (Max 11 m); **Religion:** Gerbanis; **Initiativebasis:** +1; **Lebenspunkte:** 32; **Natürliche Heilung:** 1 LP/Tag

Schadensstufen: 1-8 (0) / 9-16 (-1) / 17-24 (-3) / 25-32 (-7) / >32 (tödlich)

Charaktereigenschaften: Charisma -2, Geschicklichkeit +1, Wahrnehmung +1

Gewandtheit 7	Körperbeherrschung 1 (<i>Springen, Klettern & Balancieren 1, Schwimmen 1</i>) Kampfmänöver 1 (<i>Ausweichen 1</i>)
Kämpfen 7	Bewaffneter Kampf 2 (<i>Leichte Einhandwaffen (Rechte Hand) 3</i>).
Wissen 4	Kulturkunde – Sturmländer 1. Sprachenkenntnis 1 (<i>Muttersprache – Vrok 3</i>)
Schattenkünste 7	Beschatten 1 (<i>Finden & Erkennen 2, Tarnen & Verstecken 3, Im Schatten wandeln 1</i>) Diebstahl 1 (<i>Stehlen 2, Diebeszeichen 1</i>)

Kampfpunkte: Frei 7 / Bewaffnet 1 (Leichte Einhandwaffen (Rechte Hand) 6)

Weitere Kampfwerte: Ausweichen 10, Initiative +1 (in Initiativebasis enthalten).

Waffen	WA	Schaden	IM	SF/BF
Waffenlos	–	1W5	0	–
Beil	4	1W10 (OR 10)	-3	6/60
Seax Dolch	4	1W10 (OR 10)	-1	5/50
Rüstung	Keine			
Beispielangriffe	<ul style="list-style-type: none"> • Waffenlos 7 • Beil 14 • Dolch 5, 5, 4 			

SPIELWERTE: GOBLIN

Typ: Humanoid; **Alter:** 15, Max 30; **Größe:** 1/2; **Bewegung:** Land 2 KP per 1 m (Max 7 m, 6 m wenn Rüstung getragen); **Initiativebasis:** +3 (+2 wenn Rüstung getragen); **Angstfaktor:** 1W5.

Lebenspunkte: 11-16

Schadensstufen (bei 13 LP): 1-4 (0) / 5-7 (-1) / 8-10 (-3) / 11-13 (-7) / >13 (tödlich)

Charaktereigenschaften: Geschicklichkeit +2, Intelligenz -4, Stärke -2

Talente: Tarnung, Spinnenbeine, Sonnenlichtschwäche, Abergläubisch, Nachtsicht.

Waffen:	Schaden:	Initiative:
Waffenlos	1W3	+3
Leichte Einhandwaffen	1W10 (OW 10)	-1 bis -3
Rüstung: Lederrüstung	SF 2 / BF 20	-1

Kampfpunkte: Frei 8 / Bewaffnet 1 (Leichte Einhandwaffen Waffen 4) / Waffenlos 1 (Handgemenge 4).

Beispielangriffe: 2 Aktionen je 1 Runde

Biss/Klauen 8, 5

Waffe 8, 5

Fertigkeiten: Versorgung 5, Unterhaltung 3, Glaube 1, Vitnerkunst 1

Gewandtheit 9 Körperbeherrschung 2 (*Springen, Klettern & Balancieren* 4)

Kämpfen 7 Bewaffneter Kampf 1 (*Leichte Einhandwaffen Waffen* 2); Kampferfahrung 1 (*Rüstungsgewöhnung* 1); Waffenloser Kampf 1 (*Handgemenge* 2)

Wissen 3 Sprachenkenntnis 1 (*Muttersprache (Bastjuma)* 3)

Schattenkünste 7 Beschatten 1 (*Tarnen und Verstecken* 3)

Wildnisleben 7 Jagderfahrung 1 (*Jagen & Fischen* 2); Überleben 1 (*Geländeerfahrung (Berge)* 2)

SPIELWERTE: KLEIN-KNÄUEL – WALDTROLL

Typ: Humanoid; **Alter:** 20, Max 50; **Größe:** 1/2; **Bewegung:** Land 2 KP per 1 m (Max 20 m, 19 m wenn Rüstung getragen); **Natürliche Rüstung:** 1; **Religion:** Haminges; **Initiativebasis:** +3 (+2 wenn Rüstung getragen); **Angstfaktor:** 1W5.

Lebenspunkte: 20

Schadenstufen: 1-5 (0) / 6-10 (-1) / 11-15 (-3) / 16-20 (-7) / >20 (tödlich)

Charaktereigenschaften: Geschicklichkeit +2, Intelligenz -4

Talente: Furchtlos, Schlammertarnung, Nachtsicht.

Waffen:	Schaden:	Initiative:
Biss/Klauen	1W5	0
Jagdbogen	1W10 (OW10)	-2
Leichte Einhandwaffen	1W10 (OW10)	-1 bis -3
Rüstung: Lederrüstung	SF 2 / BF 20	-1

Kampfpunkte: Frei 8 / Angriffe & Paraden 2 / Bewaffnet 1 (Bögen & Schleudern 4, Leichte Einhandwaffen Waffen 4, Schilde 4) / Waffenlos 1 (Handgemenge 4, Ringen 4).

Beispielangriffe: 2 Aktionen je 1 Runde

Biss/Klauen 9, 6

Waffe 9, 6

Waffe 8, 5, (Schild 6)

Fertigkeiten: Versorgung 5, Unterhaltung 3, Glaube 2, Schattenkünste 7, Vitnerkunst 1

Gewandtheit 9 Kampfanöver 1 (*Ausweichen* 3); Körperbeherrschung 2 (*Springen, Klettern & Balancieren* 4); Reitkunst 1 (*Reiten* 3)

Kämpfen 7 Bewaffneter Kampf 1 (*Bögen & Schleudern* 2; *Leichte Einhandwaffen Waffen* 2; *Schildträger* 2); Kampferfahrung 1 (*Rüstungsgewöhnung* 1; *Kämpfer* 1); Waffenloser Kampf 1 (*Handgemenge* 2; *Ringen* 2)

Wissen 3 Sprachenkenntnis 1 (*Muttersprache (Bastjuma)* 3)

Schattenkünste 7 Beschatten 1 (*Tarnen und Verstecken* 3)

Wildnisleben 7 Jagderfahrung 1 (*Jagen & Fischen* 2)

SPIELWERTE: YTE, KOPFSTEINREIF UND DIE ANDEREN GRAUTROLLE

Typ: Humanoid; **Alter:** 25, Max 60; **Größe:** 1,5t; **Bewegung:** Land 2 KP per 1,5 m (Max 15 m, 14 m wenn Rüstung getragen); **Natürliche Rüstung:** 1; **Religion:** Haminges; **Initiativebasis:** +1 (0 Rüstung getragen); **Angstfaktor:** 1W10.

Lebenspunkte: 41–53

Schadensstufen (für 47 LP): 1-12 (0) / 13-24 (-1) / 25-36 (-3) / 37-47 (-7) / >47 (tödlich)

Charaktereigenschaften: Konstitution +1, Intelligenz -2, Stärke +4

Talente: Nachtsicht, Seuchenträger.

Waffen:	Schaden:	Initiative:
Waffenlos	1W10 + 4	0
Schwere Einhandwaffen	2W10 (OR 9-10) + 4	-4 bis -6
Leichte Einhandwaffen	1W10 (OR 9-10) + 4	-1 bis -3
Zweihandwaffen	2W10 (OR 8-10) + 4	-5 bis -7

Rüstung: Metallverstärktes Leder SF 4 / BF 40

Kampfpunkte: Frei 8 / Angriffe & Paraden 4 / Bewaffnet 3 (Leichte Einhandwaffen Waffen 6, Schwere Einhandwaffen 6, Schilde 4, Zweihandwaffen 4) / Waffenlos 1 (Handgemenge 4).

Beispielangriffe: 3 Aktionen pro 1 Runde¹
2 Aktionen pro 1 Runde²

¹Einhandwaffe 8, 7, 6

¹Einhandwaffe 7, 6, 5; (Schild 7)

²Einhandwaffe 10, 8; (Schild 7)

²Zweihandwaffe 12, 7

Fertigkeiten: Gewandtheit 9, Unterhaltung 2, Schattenkünste 6, Vitnerkunst 1

Versorgung 5	Handwerk (Harte Materialien 2, Weiche Materialien 2)
Glaube 5	Anrufung 1 (Noaj 1, Heilige Tafel (...)) 1
Kämpfen 7	Bewaffneter Kampf 1 (<i>Leichte Einhandwaffen Waffen 3; Schwere Einhandwaffen 3; Schildträger 2; Zweihandwaffen 2</i>); Kampferfahrung 1 (<i>Rüstungsgewöhnung 3; Kämpfer 2</i>); Waffenloser Kampf 1 (<i>Handgemenge 2</i>)
Wissen 5	Sprachenkenntnis 1 (<i>Muttersprache (Bastjuma) 3</i>)
Wildnisleben 7	Geographie 1; Naturkunde 1; Überleben 2

Seuchenträger

Trolle führen ein primitives und schmutziges Leben, was bedeutet, dass sie viele Krankheiten in sich tragen können. Jeder, der bis auf zwei Meter an einen Troll herankommt, der eine Seuche trägt, muss einen Situationswurf mit einem Situationswert von 7 ablegen (Konstitutions-Modifikatoren gelten). Gelingt der Wurf, ist die Person für einen Monat immun gegen die Krankheiten, die Trolle übertragen. Schlägt der Wurf fehl, erleidet die Person einen der folgenden Effekte. Würfle auf der Tabelle unten.

SEUCHENTRÄGER AUSWIRKUNGEN

1W20	Effekt
1–5	Der Gestank des Trolls setzt sich in der Kleidung des Opfers fest, sodass die Personen äußerst schlecht riecht.
6–9	Das Opfer fühlt sich etwas benommen und erleidet einen Malus von -1 auf alle Fertigkeitswerte und Situationswerte in der nächsten Stunde.
10–13	Das Opfer wird von einer ersten Erkältung befallen und erleidet einen Malus von -1 auf alle Fertigkeitswerte und Situationswerte für den nächsten Tag.
14–16	Das Opfer wird von einer schlimmen Erkältung und von Fieber für 1W6 Tage befallen. Während dieser Zeit erleidet es -2 auf alle Fertigkeitswerte und Situationswerte. Seine Bewegungsrate ist ebenfalls reduziert, auf 2/3 des Normalen.
17–18	Das Opfer erleidet einen schweren Ausschlag für 1W6 Tage. Während dieser Zeit erleidet es -3 auf alle Fertigkeit- und Situationswerte. Danach muss es einen erneuten Situationswurf mit einem Situationswert von 7 ablegen (Konstitutions-Modifikatoren gelten). Bei einem Fehlschlag verlängert sich die Dauer um 1W3 Tage mit demselben Effekt.
19–20	Das Opfer entwickelt 1W10+5 große Furunkel auf dem Körper. Jeden Tag platzen 1W3 Furunkel auf, bis alle offen sind. Jedes Furunkel, das aufplatzt, verursacht 1W3 Punkte Schaden.