

Trollspuren

Ein Aborea-Abenteuer von Tobias Deißler

Kurzfassung

Als die bestellte Bierlieferung ausbleibt, machen wüste Befürchtungen die Runde in Leet. Stecken etwa die Trolle dahinter, die angeblich wieder in den Wäldern aufgetaucht sind? Eine Gruppe tapferer Jungs und Mädels wird ausgeschiedt, den Verbleib der Ware zu erforschen, und können nicht nur dem Rätsel auf den Grund gehen, sondern sich auch mit Müllern, Goblins und echten Trollen anlegen.

Vorgeschichte

Die große Erntedankfeier wird in Leet traditionell mit Bier aus dem Nachbardorf Brenningen gefeiert. Dort lebt Selena, die ihr Handwerk bei zwergischen Brauern gelernt hat und aus dem klaren Gebirgsquellwasser des Lorrh das beste Bier von ganz Trion braut (so wird zumindest behauptet).

Herberto (von seinen Freunden „Hörb“ genannt) ist der Sohn von Verwalter Ernesto „Einauge“ Cavalier, und hat seinen Vater dazu überredet, ihm zu erlauben, dieses Jahr die Bierlieferung abzuholen. Er ist gerade 17 Jahre alte geworden und mit diesem „Abenteuer“ kann er seine Freunde (wahrscheinlich die Spieler-Charaktere) beeindrucken.

So sitzt er am Morgen des ersten Tages auf dem Kutschbock des Pferdekarrrens auf dem Dorfplatz, ein Schwert an der Seite („Falls Räuber oder Trolle angreifen!“) und 10 Triontaler in der Tasche (er soll vier 80l-Fässer holen, die jeweils 2 Triontaler kosten). Sein Vater ermahnt ihn, vorsichtig und zielstrebig zu sein, seine Mutter drückt ihm (noch) ein in einem rotweiß karierten Tuch verpacktes Vesperpaket in die Hand und einen Kuss auf die Stirn. Beim Losfahren ruft er noch einem weiblichen seiner Freunde (am besten einem Spielercharakter) zu, er werde ihr einen Zuckerkringel vom Bäcker in Brenningen mitbringen, dann verschwindet er durch das Tor in der Palisade.

Die Dorfbevölkerung wendet sich wieder ihren Arbeiten zu.

Die Reise nach Brenningen dauert zwei Tage, ein Tag Aufenthalt dort ist eingeplant, und die Rückreise dauert wieder zwei Tage. Als Herberto am Abend des fünften Tages nicht wieder auftaucht, macht sich langsam Unruhe breit - wenn man wirklich mit Trollen oder Räufern gerechnet hätte, dann hätte der Verwalter seinem Sohn die Reise nie erlaubt! Am sechsten Tag ist man ernsthaft besorgt. Am Abend des sechsten Tages ruft Ernesto die Abenteurer zusammen und gibt ihnen den Auftrag, seinem Sohn entgegen zu ziehen und sicherzustellen, dass er heil und unversehrt nach Leet zurückkehrt. Falls sie einwilligen sollen sie am nächsten Morgen aufbrechen.

Er gibt jedem 10 Triontaler Handgeld. Seine Frau hat für jeden ein Essenspaket geschnürt, das für vier Tage reicht. Dem „Anführer“ der Gruppe drückt Ernesto noch einen Beutel mit 10 Goldfalken in die Hand, „falls mein Sohn in irgendwelchen Schwierigkeiten steckt...“

(Hier wird davon ausgegangen, dass die Abenteurer die Dorfjugend von Leet und Freunde von „Hörb“ sind und von sich aus eine Motivation haben, diesen zu suchen. Durchreisenden Fremden bietet der Verwalter gleich eine Belohnung, die verhandelbar ist. Machen ihm die Abenteurer gehörig Angst um das Leben seines Sohnes, dann bietet er bis zu 20 GF.)

Was bisher geschah

Herberto erreicht Brenningen ohne Probleme am Abend des zweiten Tages und bezahlt sogleich bei der Brauerin Selena das bestellte Bier. Danach begibt er sich ins (einzige) Gasthaus „Zum hungrigen Spatz“, wo er ein Zimmer für die Nacht mietet. Er lässt den Abend im Schankraum ausklingen und hat schon 2-3 Biere intus, als er an den finsternen Müller Manfred Mollock gerät, der ihn zum Würfelspiel ins Hinterzimmer lockt. Der Müller und sein Geselle Grido nehmen den jungen Herberto aus, der schließlich nicht nur sein ganzes Geld, sondern auch das Bier, den Karren und das Pferd verspielt. Der Müller beruhigt den verzweiferten Herbert und schickt ihn ins Bett.

Der Müller weiß, dass Glücksspiel mit Minderjährigen nicht gerne gesehen wird und seine hohen

Gewinne nach altem Brauch und Sitte vom Vater zurückgefordert werden können, und so bietet er am nächsten Tag (der dritte Tag seit dem Aufbruch) Herberto einen „Ausweg“ an: Ein inszenierter Trollüberfall! Herberto soll sich ein paar Tage im Wald verstecken und dann mit seiner Geschichte nach Hause zurückkehren. Herberto willigt ein. Wie ausgemacht holt er am Abend die Bierfässer ab, um am vierten Tag gleich in der Frühe die Heimreise antreten zu können.

Er fährt aus dem Dorf hinaus, dann aber beim Müller vorbei, wo sie gemeinsam mit den Lehrlingen die Fässer abladen und ein paar Strohballen aufladen und eine Plane darüber spannen, damit man von Weitem nicht sieht, dass der Karren leer ist. Dann fährt Herberto auf die Straße Richtung Leet, während Manfred und Grido sich durch den Wald schleichen, um sich etwa eine Wegstunde entfernt im Wald mit Herberto zu treffen. Sie fahren den Karren von der Straße und machen mit mitgebrachten, in trollfußform ausgesägten Brettern Trollspuren in den Boden. Manfred und Grido kehren danach mit dem Pferd zurück. Kurz bevor der Weg den Wald verlässt schlagen sie sich ins Gebüsch und erreichen unbemerkt ihre Mühle, wo sie den Rappen mit Mehl weiß färben und in den Stall stellen.

Herberto versteckt sich im Wald (vom Müller hat er noch einen Kanten hartes Brot und schimmeligen Käse bekommen), doch je mehr Zeit vergeht, desto mehr meldet sich sein Gewissen. Vor Scham übermannt beschließt er, nicht die Geschichte mit dem Trollüberfall zu benutzen, sondern in die Fremde wegzulaufen, irgendwie das verspielte Geld zu verdienen und mit einem neuen Karren und einem neuen Pferd nach Leet zurückzukommen. Er läuft durch den Wald zurück nach Brenningen, wo er in einem Hühnerstall übernachtet (wo er das rotweiße Tuch seiner Mutter verliert), und am nächsten Tag (der fünfte) zieht er von dannen.

Er kommt allerdings nicht weit, denn hinter Brenningen haust ein Goblin-Stamm im Wald. Sie sind feige und lassen Menschen im Normalfall in Ruhe, doch einen einzelnen Minderjährigen, das trauen sie sich zu. Sie überwältigen Herberto, wobei dieser sein Schwert verliert. Als sie bemerken, dass er nichts wertvolles bei sich trägt entführen sie ihn, ohne noch recht zu wissen, was sie mit ihm anfangen sollen.

Der Weg von Leet nach Brenningen

Der Weg führt fast konstant leicht bergauf durch den Wald, und man benötigt mit einem beladenen Karren zwei Tagen von einem Ende zum anderen. Um den Weg für die seltenen Handelsreisenden attraktiv zu machen gibt es in der Mitte eine kleine Schutzhütte, und jeweils eine halbe Tagesreise davor und danach jeweils einen stabilen Unterstand. Eine Gruppe, die zügig zu Fuß unterwegs ist erreicht den ersten Unterstand am späten Vormittag, die Schutzhütte am Nachmittag und den zweiten Unterstand kurz nach Einbruch der Dämmerung.

Unterstand

Der Unterstand ist eine einfache Holzkonstruktion, drei Wände mit einem Dach darauf, nach vorne offen. In der linken Ecke ist eine Eckbank mit einem groben Tisch montiert, rechts ist ein Balken zum Anbinden von Pferden oder Vieh. Insgesamt ist der Unterstand etwa 3m auf 6m groß.

Schutzhütte

Die Schutzhütte ist eine stabile Steinkonstruktion. An der Vorderseite befindet sich ein Tor, eine Tür und eine kleine, mit Holzläden verschlossene Fensteröffnung. Weitere Eingänge gibt es nicht, und alle Öffnungen können von Innen mit stabilen Riegeln verbarrikadiert werden. Das Innere besteht aus zwei Räumen. Das Tor führt in den Stall, der etwa die Hälfte des Platzes einnimmt. Auch von dort führt eine kleine Tür in den zweiten Raum. Dort befindet sich ein Kamin, ein Stapel Brennholz, eine Eckbank mit drei Hockern sowie ein Regal, in dem ein alter Topf, ein eiserner Schürhaken, ein halbvolles Glas mit eingetrockneten, eingelegten Früchten, ein zerfleddertes Kartenspiel (eine Karte fehlt) und zwei Tonschalen liegen. Der Boden besteht aus gestampfter Erde. Es führt eine steile Treppe nach oben unters Dach, wo sich ein Lager aus Strohsäcken befindet.

Ort des Überfalls

Hier befinden sich der Karren, Trollspuren, und etwas entfernt zwei große Strohballen.

Trolle!

Wie es der Zufall so will lebt versteckt im Wald tatsächlich ein Troll. Wenn man der Richtung der falschen Trollspur beim „Tatort“ nur lange genug folgt, nämlich ca. 2. Stunden, dann erreicht man ein kleines, waldloses Tal, wo in einer Höhle im Hang ein Troll wohnt und seine Schafe und Ziegen hütet. Er ist ein verstoßenes, einzelgängerisches Exemplar seiner Gattung und weder besonders helle noch besonders aufmerksam. Trotzdem ist er natürlich feindselig! Man braucht schon sehr gute Argumente, um ihn von einem Angriff abzuhalten.

Und um den Zufall auf die Spitze zu treiben: Die Höhle des Trolls war der Ausgang des Geheimganges einer kleinen Trutzburg, die einst über das Tal wachte. Ein Gang, der zu schmal für den Troll ist, führt zu einer Treppe nach oben und zu einigen Räumen. Der Weg ganz nach oben ist verschüttet, draussen kann man mit Suchen aber noch die Überreste der Burg finden.

Der Gang ist mit einem sehr rostigen Gitter verschossen, und die Abdeckung der getarnten Fallgrube ist mittlerweile eingestürzt, so dass man sie sieht. Was noch funktioniert ist eine Falle, bei der sich aus der Decke ein Schwingbalken löst, um Unbefugte in die Fallgrube zu stoßen. Auch sie klemmt aber inzwischen und löst nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% (1-3 auf dem Würfel) aus, wenn jemand die Druckplatte betritt.

Schatzkammer: Truhe mit 250 Triontaler

Waffenkammer (unter Lumpen, bzw. an die Wand gelehnt): Kurzschwert, Langschwert, zwei Speere, Holzschild

Brenningen

Der Ort ähnelt vom Aufbau her Leet: Auf einer Lichtung im Wald ein paar Häuser, von einer Palisade umgeben.

Erzählen die Abenteurer im Dorf von den Trollspuren, dann bietet der Verwalter ihnen 10 Goldfalken, wenn sie den Troll erlegen. Selbst der Müller bietet 5 GF, was einige Verwunderung auslöst. (Er hat früher die Existenz von Trollen im Wald immer als Ammenmärchen abgetan, und gilt auch sonst als geizig. Hier kann er aber großzügig sein, weil er ja weiß, dass kein Troll hinter der Sache steckt.) Falls sie Abenteurer mit dem Trollkopf ankommen, emtfährt ihm ein „Aber es gibt doch gar keinen Troll im Wald...“

Spuren in Brenningen

- Selena berichtet, dass Herberto am Abend des zweiten Tages die Bierlieferung bezahlt und am Abend des dritten Tages abgeholt hat.
- Corby, der Wirt des „hungrigen Spatz“ bestätigt, dass Herberto übernachtet hat und den Abend im Hinterzimmer mit Müller Manfred und dessen Gesellen Grido verbracht hat. Er wirkte unglücklich, als er ins Bett gegangen ist.
- Der Müller hat im Dorf generell einen schlechten Ruf. Er lässt sich oft mit fremdem Gesindel ein, verlangt zu hohe Preise und betrügt bei der Abrechnung (nicht, dass man ihm etwas beweisen kann)..
- Ein Dorfbewohner bemerkt beiläufig, wie reich der Müller ist und dass er vier Pferde besitzt. In seinem Stall stehen aber fünf, nämlich zusätzlich der Rappen des Bürgermeisters, der allerdings mit Mehl weiß gefärbt ist und sich als Schimmel tarnt.
- Im Hinterzimmer des „hungrigen Spatz“ finden sich auf dem unaufgeräumten Boden unter anderem sechs Rindenstücke (Baumrinde), in die Buchstaben eingeritzt sind („Karren“, „Pferd“, 4x „Bier“) (um den Wetteinsatz beim Würfelspiel zu verdeutlichen).
- Evtl. überreden Manfred und Grido auch die Abenteurer zu einem Würfelspiel. Ein aufmerksamer, misstrauischer Beobachter kann entdecken, dass Manfred ab und zu merkwürdige Handgesten macht (er benutzt die schwarzmagischen Sprüche Trübung und Tarnung, neben Absprachen mit Grido und Taschenspielertricks, um seine Gewinnchancen zu maximieren). Auf jeden Fall kann die Gruppe hier richtig viel Geld verlieren.
- Beim Zuckerbäcker Lorenz war der Junge nicht.
- Bauer Ohngrim hat gesehen, wie Herberto morgens noch zum Müller gefahren ist, wohl,

um sich eine Plane zu leihen. Als er Weggefahren ist, waren die Fässer mit einer Plane abgedeckt.

- Hinter dem Schuppen des Müllers finden sich frische Sägespäne und unter einem Bretterstapel versteckt zwei große Holzplatten, die in Form von Trollfüßen ausgesägt wurden und jeweils eine Haltestange obendrauf haben.
- Die Trollspuren am Überfallplatz wirken irgendwie merkwürdig, die Trolle hatten Plattfüße, und die Spuren hören irgend wann sehr schnell auf, obwohl man sie noch weiter hätte sehen müssen.
- In einen Hühnerstall am anderen Dorfe wurde in der Nacht nach dem Trollüberfall eingebrochen. Es fehlt nichts, die Hühner sind noch da, es sieht aber aus, als hätte da jemand geschlafen, und unter der Streu findet sich das rotweiße Tuch, das Herberto dabei hatte.
- Vom Hühnerstall aus lassen sich Herbertos Spuren verfolgen.
- Die zwei jungen Lehrlinge des Müllers haben eine Fahne, waren aber am Abend vorher nicht im „hungrigen Spatz“. Der Müller hält sie isoliert und vom Dorf fern. Sie verraten unter Druck oder Schmeicheleien, dass Herberto die Bierfässer an der Mühle abgeliefert hat.
- Die Wagenspuren vom Dorf zur Mühle sind tiefer als die von der Mühle in den Wald.
- Ein Händler aus der anderen Richtung hat Herbertos Schwert gefunden, an der Stelle, wo er von den Goblins überfallen wurde. Von hier lassen sich die Spuren leicht verfolgen.
- Jeder Dorfbewohner kann erzählen, dass der Wald östlich von Brenningen gefährlich ist: Dort lebt ein Goblinstamm! Sie sind feige, und wenn man mindestens zu dritt in den Wald geht, dann trauen sie sich nicht an einen heran. Im westlichen Wald gibt es keine Goblins (da trauen sie sich nicht hin, weil sie von dem Troll wissen – aber das wissen die Dorfbewohner nicht!)

Goblins

Die Goblins wollen nicht kämpfen und sind durchaus verhandlungsbereit, wenn man ihnen etwas bietet, was sie benötigen. Normalerweise ließen sie sich auch einfach einschüchtern und vertreiben, allerdings haben sie Frauen und Kinder in ihrer Höhle, die sie auf jeden Fall bis zum letzten verteidigen werden. (Erklärung zur Karte: G = erwachsener Goblin, umkringeltes B = Baum, Goblinfrauen und Kinder in der hinteren Höhle sind nicht eingezeichnet)

Der Müller Manfred Mollock

Der Müller ist ein griesgrämiger Mann um die 40, schmal gebaut, mit schmutzigblondem Haar und einem Schnurrbart. Seine Frau ist gestorben, sein einziger Sohn ist bei ihm in Lehre.

TP 30, INI +0, Peitsche, Schaden -1, KB 6, Rüstung 0, 2 Ränge Spruchliste „Schwarze Magie“, 10 MP

Sein Geselle Grido

Der Müllergeselle ist groß, dick, und hat immer ein hämisches Lächeln auf den Lippen. Er ist erst Ende 20, hat aber schon eine Glatze mit nur einem dünnen Kranz schütterten Haares

TP 10 INI +1, Knüppel, Schaden -1, KB 2, Rüstung 0

Die Lehrlinge

TP 8 INI +0, Knüppel, Schaden -1, KB 1, Rüstung 0

Abenteuerablauf

Auftragsvergabe

Reise: Unterstand, Schutzhütte (Nachmittags)

Nachts: Bärenangriff (sind die Abenteurer in der Schutzhütte oder draußen?)

weitere Reise: Unterstand, Ort des Überfalls

evtl. Tal des Trolls mit Höhle und Kleindungeon

Ermittlungen in Brenningen

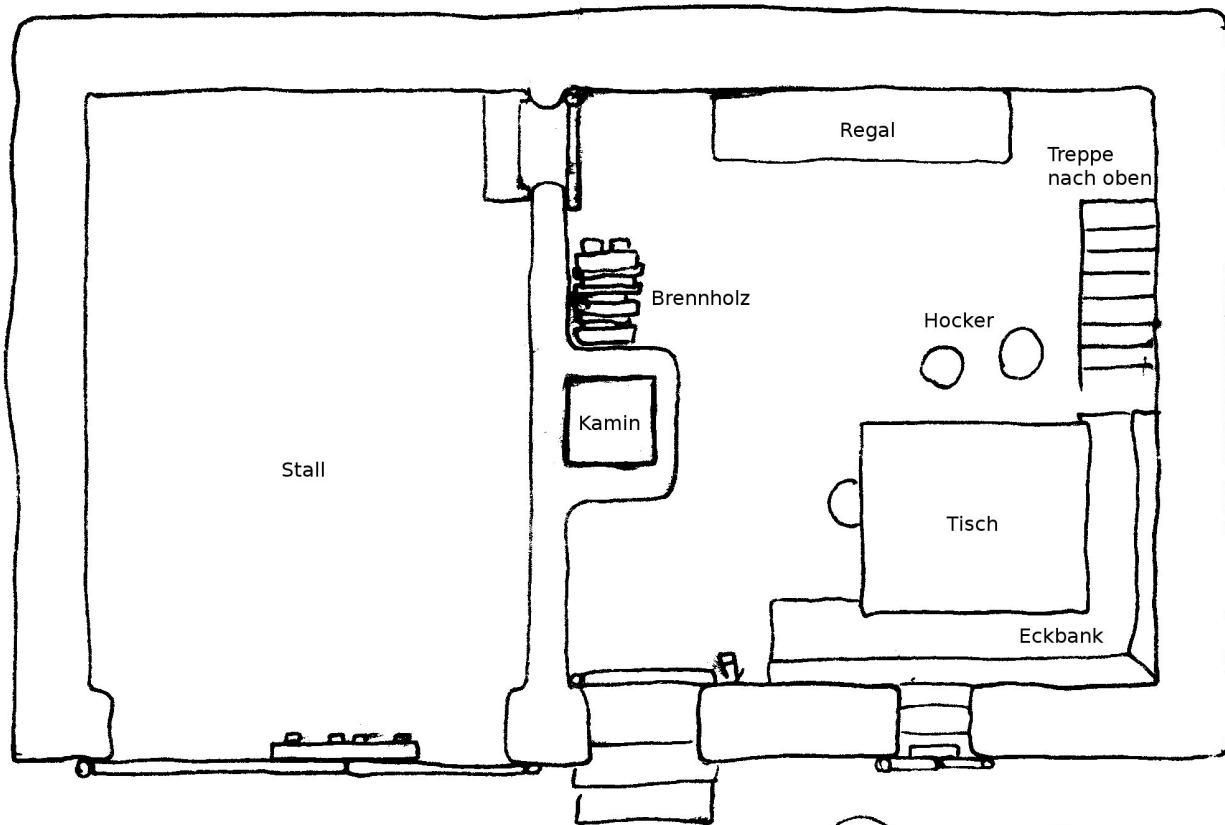
Goblins

Zeitleiste

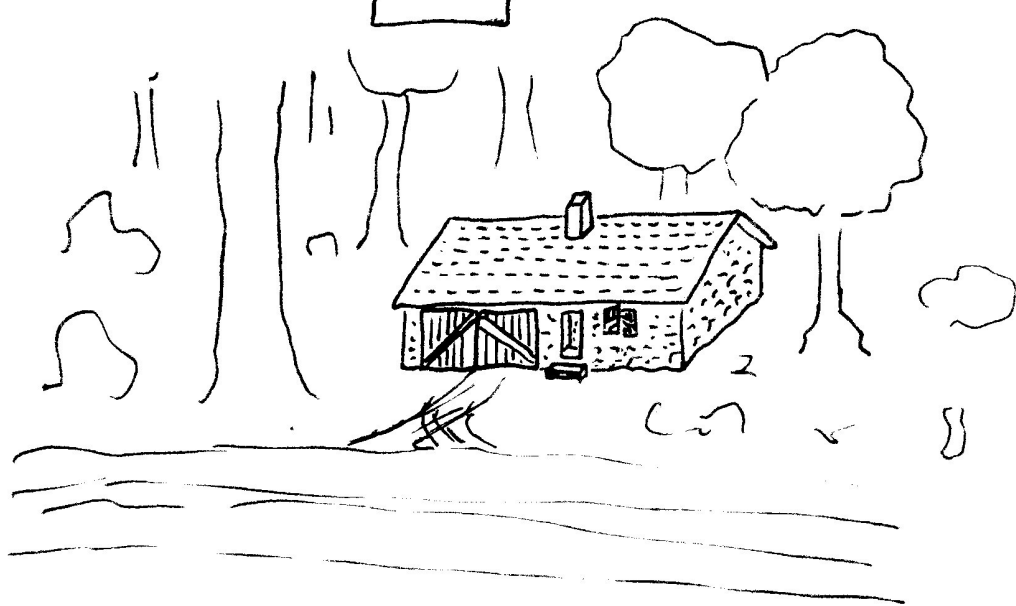
Tag	Ereignis
1	Morgens: Herberto bricht auf Abends: Herberto übernachtet in der Schutzhütte
2	Abends: Herberto erreicht Brenningen und verspielt sein Hab und Gut
3	Morgens: Manfred überredet Herberto zum „Trollüberfall“ Abends: Herberto holt die Bierfässer ab
4	Morgens: Herberto bricht auf, fährt aber noch beim Müller vorbei „Trollüberfall“ Abends: Herberto übernachtet im Hühnerstall
5	Mittags: Herberto wird von den Goblins entführt
6	
7	Morgens: Die Abenteurer brechen auf
8	Abends: Die Abenteurer erreichen Brenningen?
9	Abends: Ein Händlertrösser kommt aus der Gegenrichtung mit Herbertos Schwert, dass sie gefunden haben

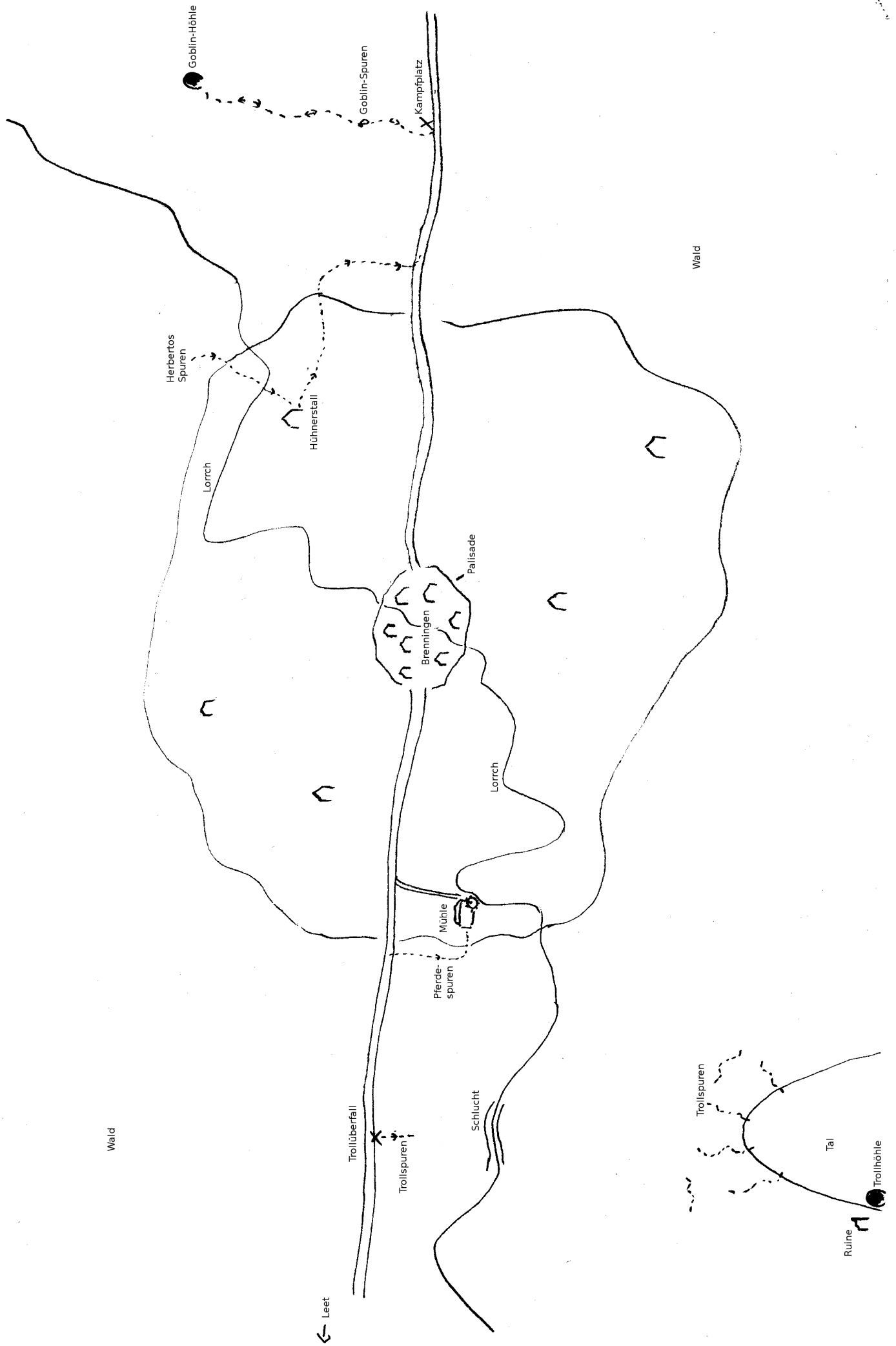
Bilder

Schutzhütte am Wegesrand
Brenningen und Umgebung
Dungeon
Die Goblinshöhle



1m





Wald

Wald

← Leet

Trollüberfall

Trollspuren

Schlucht

Pferdespuren

Mühle

Pallsade

Brenningen

Lorrh

Lorrh

Lorrh

Herbertos
Spuren

Hühnerstall

Goblin-Spuren

Goblin-Höhle

Kampplatz

Trollspuren

Tal

Trollhöhle

Ruine

