

Mit den Sweltlandponys nach Gashok - Ein Gruppenabenteuer für Helden der Stufe 1- 5 (und darüber)

Autor: Mike Burkhardt

Allgemeine Meisterinformation zum Abenteuer

Ich habe das Abenteuer so verfaßt, wie ich es selbst als Meister am meisten mag. Ich habe weder zu direkte Angaben zum Verhalten einzelner NSC's in bestimmten Situationen gegeben, noch zu stark den Handlungsfaden vorgegeben. Da die Interaktionen und Handlungsmöglichkeiten sehr stark von der irdischen wie aventurischen Zusammensetzung einer Gruppe abhängt, beschränke ich mich hauptsächlich auf das Anbieten eines Gerüsts, in das dann sowohl Meister als auch Spieler ihre Vorlieben und Abneigungen ein- bzw. ausbauen können.

Die Idee zu diesem Abenteuer kam mit, während die Sweltlandponys zu einer Reise durch den Finsterkamm zum Wegethaler Schneeschmelzeturnier unterwegs waren und ich mir ernsthaft Gedanken machte, wie eine solche Unternehmung wohl am besten zu sichern sei. Immanmannschaften mit erwachsenen Spielern werden wohl eher selten Opfer von Überfällen. Jugendmannschaften hingegen stellen vermeintlich einfache Überfallobjekte dar, die eines besonderen Schutzes bedürfen.

Stellen sie die Jugendlichen in ihrer ganzen Naivität mit einem großen Schuß Übermut und Neugierde dar. Die unterschiedlichen Charaktere werden einen wesentlichen Bestandteil der Stimmung in diesem Abenteuer ausmachen. Insbesondere bei der Einteilung der Gruppen können sie jedem Helden interessante Jugendliche an die Seite stellen, die ihm so manches Kopfzerbrechen bereiten. Interessant sind auch die Aspekte plötzlichen Stimmungswandels. Der Angeber, der sich als großer Feigling zeigt, wenn es darauf ankommt, der kleine schüchterne Junge, der ohne mit der Wimper zu zucken den blutigen Arm eines Mitspielers verbindet, der Angsthase, dem seine Mutter eingetrichtert hat, daß jeder Strauch eine Riesenschlange und mindestens ein Dutzend andere tödliche Kreaturen beherrbergt oder der naive Bauernsohn, der die Welt mit offenen Armen empfängt, auch wenn sie ihm mit dem aufgerissenen Rachen einer Sumpfranze empfängt, sind klassische Kindermodelle, die sich hervorragend in dieses Abenteuer einbinden lassen.

Die wenigsten der Jugendlichen waren schon einmal so weit von Lowangen entfernt, daß sie die Stadtmauern nicht mehr sehen konnten. Für sie sind die Helden allesamt große Krieger und Reisende, die eine Unmenge von Gefahren überstanden haben und viele

spannende Geschichten zu berichten wissen. Doch mit zunehmender Entfernung von zu Hause werden den Jugendlichen nicht nur die Gefahren auf einer solchen Reise bewußter, auch das Heimweh wird bei einigen stärker und es bedarf schon äußerst aufregende Erzählungen, um sie bei gutem Mut zu halten. Namen und kurze Hintergründe von Jugendspielern der Sweltlandponys finden sich im Menüpunkt Jugend, es können aber auch frei erfundene Spieler auf die Reise geschickt werden.

Informationen zu den wichtigsten Nichtspielercharakteren (NSC) finden sich im Anhang am Ende des Abenteuers.

Anregungen, Kritik und Lob zu diesem Abenteuer nehme ich gern unter dagonzaga@yahoo.com entgegen.

1. Das Angebot

Die Helden werden in einem Gasthaus von Rohwin Schlüper, einem Vertreter der Fernhändlerzunft Lowangen, angesprochen. Rohwin berichtet den Helden, daß Sweltlandponys, die Jugendabteilung des Immanvereins Swelttalwehr Lowangen, zu einem Jugendturnier in Gashok eingeladen wurde. Für die Jugendlichen bedeutet dies eine Reise, die weit über das hinaus geht, was sie bisher gesehen und erlebt haben. Sowohl als Vertreter der Fernhändlerzunft Lowangen, die die Immanmannschaft maßgeblich finanziert, als auch als Vater des Jugendspielers Husig Schlüper, macht sich Rohwin wie bei den meisten anderen Eltern Sorgen um die sichere Rückkehr der Jugendlichen. Er bietet den Helden deshalb den Auftrag an, die Mannschaft von Lowangen aus nach Gashok zu begleiten.

Sind die Helden interessiert, wird Rohwin ihnen weitere Auskünfte geben. Neben den Sweltlandponys werden die Jugendmannschaften von Praiosdank Gashok, Königstreu Tiefhusen und Neunauge Donnerbach an dem Turnier teilnehmen. Neben den Helden werden auch die Betreuerin der Jugendmannschaft, Maya Plattenmacher, und als einheimischer Führer ein Auelf namens Lindoriel Waldlicht an der Reise teilnehmen.

Die Reise soll zudem nicht nur eine einfache Fahrt zu einem Jugendturnier werden, Rohwin erzählt den Helden ein bißchen vom doch recht eintönigen Alltag eines Jugendlichen, der in Lowangen eine Ausbildung in einem der Handelshäuser oder Handwerksunternehmen absolviert. Die Reise soll den jungen Leuten eine Abwechslung bieten. Sie sollen ein Abenteuer erleben, von dem sie noch lange erzählen und zehren können, wenn sie wieder in den Alltag der Handelsstadt zurückkehren. Natürlich sollen alle wohlbehalten wieder zurückkehren, aber etwas Magenkrabbeln und das Gefühl sowohl für die Schönheit als auch die Gefahren in der weiten Welt soll bei den Sweltlandponys schon aufkommen.

Meisterinformation:

Die finanziellen Verhandlungen

Da die meisten Eltern der Jugendspieler aus wohlhabenderem Hause sind und auch die Fernhändlerzunft Lowangen an einer sicheren Rückkehr der Spieler interessiert ist, haben die Helden keine Probleme, Rohwins Angebot hochzuhandeln. Bis zu 30% über dem von ihm ursprünglich gebotenen Preis kann das Verhandlungsergebnis bei entsprechendem Engagement der Helden liegen.

Stellen sie Rohwin als zwar gewieft wirkenden Händlertypen dar, dem man dennoch die Sorge um seinen Sohn und die anderen Kinder auf einer so gefährlichen Reise anmerkt. Der sonst recht ruhig und besonnen wirkende Mann wird immer dann nervös, wenn die Rede auf irgendwelche Gefahren, die mit der Fahrt verbunden sein können, kommt.

1.a Das Treffen mit Maya

Sollte die Auftragsvergabe durch Rohwin Schlüper direkt in Lowangen erfolgen, wird Maya Plattenmacher bei der Besprechung mit dabei sein und sich persönlich vorstellen. Andernfalls wird ein Vortreffen der Helden mit der Betreuerin der Mannschaft in der Taverne "Orkentod" in Lowangen vereinbart. Die Taverne ist in schlechtem Zustand, bietet aber das preiswerteste Essen und das beste Bier der Stadt.

Maya erklärt den Helden die Reisepläne, die sie mit Lindoriel Waldlicht und den Vertretern der Fernhändlerzunft besprochen hat. Zunächst soll es per Boot über den Svellt gehen, bevor man sich auf der Straße zwischen Svellt und Trallop zu Fuß gen Gashok aufmacht. Etwa einen Tagesmarsch später wird die Straße für einen Tag verlassen und sich auf einen kleinen Waldpfad begeben. Dort soll ein kleiner Überfall arrangiert werden, um den Jugendlichen auch die Gefährlichkeit einer solchen Fahrt zu verdeutlichen.

Übernachtet wird am Svellt in Zelten, danach als erster Halt im Gasthaus „Zum frischen Rochen“, als nächstes in einer Scheune bei einem Bauern im Weiler Hausmannsruh, am darauffolgenden Tag in einer Höhle und, wenn man in einem Tagesmarsch nicht bis Gashok kommen sollte, nochmals im Zelt.

Als Treffpunkt für die Abreise wird Wassertag, zwei Stunden nach Sonnenaufgang vor der Markthalle von Lowangen festgelegt.

2. Das Treffen an der Markthalle

Die Jugendlichen und die Begleiter treffen sich morgens vor der Markthalle. Die meisten sind sehr aufgeregt und erscheinen schon frühzeitig am angegebenen Ort. Vor dem Gebäude herrscht der allgemeine Trubel rund um einen Markt. Kaufleute gehen ein und aus, einige feilschen bereits vor dem Eintreten in das Gebäude und Lastenträger transportieren Stoffballen, Kräutersäcke, Waffen, Schmuck und Lebensmittel auf ihren Schultern oder auf kleinen Sackkarren in die Markthalle oder aus dieser in die Lagerräume der Kaufleute.

Als die Helden eintreffen, werden sie von einer erwartungsfroh ausgelassenen Jugendmeute empfangen, während sie selbst vermutlich wesentlich neugieriger das geschäftige Treiben um sie herum bestaunen werden, als es bei den Jugendlichen der Fall ist, für die das alles zum Alltag gehört. Die Jugendlichen ihrerseits beäugen die Helden, mit ihren Waffen und Rüstungen ehrfürchtig und vielleicht auch ein wenig ängstlich. Der ein oder andere ganz mutige wagt es dennoch möglicherweise sogar, die Rüstung oder eine Waffe zu berühren.

Beim Durchzählen stellt Maya fest, dass zwei Jungen fehlen. Auch Lindoriel ist zum vereinbarten Zeitpunkt noch nicht erschienen. Die beiden Jungen werden von Bekannten, die in der Nähe sind, oder Mitspielern von zu Hause geholt – einer hatte verschlafen, dem anderen war vor Aufregung ganz schlecht und er konnte seinen Immanschläger nicht finden, der bereits vor dem Haus an der Tür lehnte. Die Jugendlichen werden in gleich großen Gruppen auf die Erwachsenen verteilt (Jeder Held müsste nun 3 – 4 Jugendliche zu betreuen haben). Jede Gruppe bildet eine Bootsmannschaft und soll sich beim Fußmarsch und im Nachtlager in der Nähe des jeweiligen Begleiters aufhalten.

Als Lindoriel auch nach längerem Warten noch nicht erscheint, entscheidet Maya, dass man notfalls ohne ihn losgehen muß. Die Jugendlichen aus der Gruppe des Elfen werden auf die Helden verteilt. Dann beginnt Maya mit einer langen Belehrung über das, was die Jugendlichen zu tun und zu lassen haben. Allgemeines Gähnen und viele Witzchen sind die Folge, doch an einigen ernsten Stellen wird allen bewusst, dass die Reise auch gefährlich werden kann. Auch die gestrengen Augen der Eltern, die zur Verabschiedung an die Markthalle gekommen sind, lassen ein zu offensichtliches Langweilen bei den Jugendlichen nicht aufkommen.

Gemeinsam begibt sich der bunte Zug aus schwer bewaffneten Helden, jugendlichen Immanspielern und gemessenen Schrittes einhergehenden Eltern zum Svellt, wo im Frachthafen kleine Boote festgemacht wurden, in die das Gepäck verladen wird. Bei den Booten wartet Lindoriel, der keine Anzeichen eines schlechten Gewissens zeigt. Auf eventuelle Fragen, warum er nicht zur Markthalle gekommen sein, antwortet er nur, man wolle doch mit den Booten fahren und er habe sich um diese gekümmert. Unter vielen Tränen verabschieden sich die Eltern von ihren Kindern, bevor alle an Bord gehen und den Svellt hinab aus der Stadt treiben.

3. Die Bootfahrt auf dem Svellt

Zunächst fließt der Svellt in seinem Bett recht gemächlich dahin. Den Helden und den Jugendlichen bleibt genug Zeit, die nähere Umgebung Lowangens vom Fluß aus zu betrachten. Die Heide bietet dem freien Blick nur dort Einhalt, wo kleinere Baumgruppen dem rauhen Wind trotzen konnten. Durch die licht stehenden Bäume des Auwalds kann man sowohl die Mauern der Stadt in all ihrer Pracht als auch die Landschaft, durch die die Fahrt in den nächsten Tagen gehen wird, eingehend betrachten. Großes „Hallo“ erklingt aus allen Booten, als man an der Swelttalklause und dem Immanstadium Lowangens, das am Svellt unterhalb der Stadtmauern errichtet wurde, vorbeifährt.

Langsam sieht man die Silhouette der Stadt in der Nachmittagsluft am Horizont versinken. Es wird deutlich ruhiger in den Booten. Alle sind gespannt, was die nächsten Tage bringen werden.

Bis zum ersten Abend gibt es keine weiteren Probleme. An einer sanften Biegung, die die Strömung bremst, legt Lindoriel sein Boot auf einer Landzunge an, die ideal für ein Nachlager zu sein scheint. Nach dem Anlegen werden die Zelte aufgebaut, Lagerfeuer entfacht und das Abendessen zubereitet. Die Jugendlichen gehen schnell in die Zelte und schlafen bald ein. Lindoriel hält sich von den anderen meist fern, angelt für sich Fische und brät sie auf einem kleinen Feuer.

Meisterinformation

Anlegen und Nachtlager am Svellt

Wenn Lindoriel sein Boot auf die Landzunge zusteuert, sind auch die Helden gezwungen, den Strand anzufahren. Einen Steg oder eine andere Haltemöglichkeit gibt es nicht. In Anbetracht der schwachen Strömung sollte eine einfache Probe auf Boote fahren aber genügen, um ein stabiles Anlanden zu ermöglichen.

Jede Nacht am Svellt werden alle von kleinen Mücken gestochen. Die müden Jugendlichen bemerken das aber erst am nächsten Morgen anhand der vielen kleinen juckenden Stiche an Armen, Beinen und im Gesicht. Die Stiche sind nicht gefährlich, verursachen aber ein unangenehmes Jucken, daß hin und wieder die Konzentrationsfähigkeit beeinflussen kann.

Am zweiten Tag wird die Strömung stärker, so dass auch die Jugendlichen mit zu den Paddeln greifen müssen. Je nach Geschick der Helden, die die Boote steuern müssen (Boote fahren), kommt man mehr oder weniger schnell voran. Gegen Mittag wird der lichte Auwald, durch den der Svellt führt, zusehends dichter. Lindoriel fährt nun deutlich langsamer und äugt argwöhnisch in das Dickicht.

Plötzlich bricht ein Elch aus dem Geäst hervor und springt in den Fluß. Die Helden müssen ausweichen, um das schwimmende Tier nicht zu rammen. Bei der Suche nach dem Grund der Angst des Elchs werden sie bald fündig – mehrere Jäger schauen aus dem Dickicht ihrer Beute nach, wagen aber angesichts der Boote nicht, weitere Pfeile abzuschießen. Fluchend ziehen sie sich wieder zurück.

Am Abend wird erneut an einer geschützten Stelle angelegt. Die Jugendlichen sollen im Angeln unterwiesen werden, was mit der Unterstützung Lindoriels je nach Geschick der Helden mehr oder weniger gut gelingt. Mit etwas Glück gibt es selbst gefangene Forelle zum Abendessen.

Je nachdem, wie gut sich die Helden beim Steuern angestellt haben, ist der dritte Tagesabschnitt auf dem Svellt kürzer oder länger. Besteht die Möglichkeit, wird am Morgen ein kleines Immantraining oder ein Jagdausflug unternommen. Ansonsten heißt es zeitig ablegen, um das Tagesziel, die Herberge „Zum frischen Rochen“ rechtzeitig zu erreichen.

Meisterinformation:

Das Anlegen an der Herberge "Zum Frischen Rochen"

Das Anlegen am Rochen ist nicht so einfach. Durch die Lage direkt am Zusammenfluß zweier Svelltarme ist die Strömung sehr stark und tückisch, so dass eine erschwerte Bootsfahrenprobe abgelegt werden sollte, um souverän anlegen zu können. Die Fehlerbandbreite schwankt von sich blamieren, weil von Land aus mit Stangen und Seilen nachgeholfen werden muß, Wasser ins Boot bekommen, was die Ausrüstung durchnässen sollte, bis hin zum Kentern (Es sind aber genug Helfer da, um alle sicher an Land bringen zu können).

4. Im Gasthaus "Zum frischen Rochen"

Das Gasthaus "Zum frischen Rochen" wurde am Zusammenfluß zweier Svelltarme errichtet. Es liegt an einem Knotenpunkt des Handelsstraßensystems im Svellttal. Hier trifft die Straße von Lowangen über Gashok nach Trallop, die weiter stromabwärts in einer Furt den Svellttal quert, auf die Wasserverbindungen nach Lowangen, Tiefhusen und in den Finsterkamm. Ein kleinerer Weg, der gern von Reisenden ohne Wagen genommen wird, führt den Svellttal abwärts in Richtung Tiefhusen.

Der Rochen ist ein eigeschossiger Blockbau, der aus groben Baumstämmen zusammengesetzt wurde. Außen ist er schwarz geteert, innen wurden größere Öffnungen notdürftig mit Wolle, Flachs und Teer gestopft. Kunstfertige Architektur und Ausgestaltung wurden hier ganz offensichtlich dem praktischen Nutzwert untergeordnet. Von der Straße her kommend, sieht man zunächst die breite Tür, die in den Schankraum der Herberge führt. Hinter diesem großen Raum befinden sich 15 Gästezimmer, die alle auf einen langen Gang münden. Sie erstrecken sich entlang des Flusses und sind das, was Reisende, die sich auf dem Svellttal dem "frischen Rochen" nähern, zuerst sehen.

Ebenso praktisch wie die Architektur ist auch die Inneneinrichtung des Gasthauses. Grob behauene Bretter, die an den Wänden befestigt sind, dienen als Bänke, vor denen roh zurechtgezimmerte Tischplatten auf dicken Holzbohlen plaziert wurden. Sitzgelegenheiten, die nicht an der Wandseite befestigt werden konnten, wurden aus Baumstüpfen gehauen. An den Wänden hängen neben allerlei Jagdtrophäen auch Geschenke von reisenden Händlern, denen die Tristess im Inneren des Hauses doch zu viel geworden war. Besonderer Blickfang ist ein fein gewebter Teppich, der an der Wand über dem Tresen plaziert wurde, aber auch ein Deckchen aus Droler Spitze und eine furchteinflößend bemalte Maske aus den südlichen Regenwäldern haben ihren Weg bis in den "frischen Rochen" gefunden. In den Zimmern gibt es jeweils drei Holzrahmen, in die eine Strohmatt gelegt wurde und ein kleines Brett an der Wand, auf dem die Kleidung und Habseligkeiten abgelegt werden können.

Das Gasthaus ist gut besucht. Ein paar Reisende müssen sich ihr Lager in ihren Wagen auf dem Hof richten, weil nicht genügend Betten vorhanden sind. Der Wirt Alwin Kummermaul und seine Magd Folina haben alle Hände voll zu tun, bei der Essenbestellung nicht zu lange Wartezeiten entstehen zu lassen. Für die Mannschaft der Sweltlandponys wurden allerdings vorausschauend Zimmer reserviert, so daß die Jugendlichen jubelnd ihre heutigen Quartiere in Besitz nehmen können.

Nach der Bootsfahrt sind die meisten Jugendlichen sehr müde. Nach einem einfachen Mahl in der Gaststube begeben sich die meisten schnell in ihre Zimmer, nur wenige bleiben noch etwas bei den Helden sitzen und betteln, um eine aufregende Geschichte von einem der Kämpfe der Gruppe mit einem Drachen oder Erzdämonen zu hören.

Meisterinformation:

Die Nacht im Gasthaus "Zum frischen Rochen"

Auch wenn der Tag sehr anstrengend war, hat sich eine Gruppe dennoch vorgenommen, in der Nacht noch einiges zu erleben. Sollten die Helden nicht direkt auf das Verhalten der Jugendlichen aufpassen, indem sie mit in deren Zimmern schlafen, werden sie nachts von einem lauten Schäppern und Krachen geweckt werden. Eine Katze, der zwei kleine Töpfchen an den Schwanz gebunden wurden, springt verzweifelt über den Hof der Herberge. Es dauert eine ganze Weile, bis Albin Kummermaul, der Wirt des Gasthauses, seine Katze eingefangen und von ihrem Kummernis befreit hat. Traurig den Kopf schüttelnd geht er mit dem Tier auf dem Arm zurück ins Haus und schließt leise die Tür hinter sich, um die Gäste, die eventuell trotz des Krachs auf dem Hof noch schlafen, nicht durch das heftige Zuschlagen der Pforte zu wecken.

Im Gang der Zimmer werden zudem gegen Mitternacht gespenstische Heulgeräusche laut. Ein kleiner Junge läuft schreiend durch das Haus und ruft, er habe einen leibhaftigen Geist gesehen. Natürlich handelt es sich um Mannschaftsmitglieder, die sich einen Streich erlaubt haben.

Sollten die Helden mit in den Zimmern der Jugendlichen schlafen, versuchen diese dennoch, hinaus zu schleichen. Inwieweit das gelingt und welche Strafen für eventuelle Vergehen ausgesprochen werden, liegt bei den Helden und Maya.

Albin Kummermaul macht den Jugendlichen und den Helden am nächsten Morgen keinen Vorwurf, doch sein Gesichtsausdruck, als die Gruppe endlich den Hof vor der Herberge verläßt, zeigt deutlich seine Erleichterung über das schnelle Verschwinden der Plagegeister.

5. Auf der Straße nach Gashok

Am nächsten Morgen wird die Reise zu Fuß fortgesetzt. Zum Transport des Gepäcks wurden Lasttiere bereitgestellt. Fröhlich singend ziehen die Jugendlichen zunächst in Reih und Glied die Straße entlang, aber nach einigen Stunden werden die ersten müde und beginnen zu murren. Eventuell muß sogar eine zusätzliche Rast eingelegt werden.

Meisterinformation:

Auf der Straße nach Gashok

Die Gruppe erregt Aufsehen auf der sonst nur von Bauern, Jägern, Holzfällern und Händlern genutzten Straße. Häufiger werden sie von Fremden angesprochen und nach dem Grund ihrer Reise und dem Reiseziel gefragt.

Die Straße ist nicht mehr als ein mit goben Steinen versetzter festgefahrener Weg, auf dem an vielen Stellen zwei Karren nebeneinander Platz haben. Hin und wieder tritt der Wald aber so nahe an die Straße heran, daß Ausweichplätze angelegt werden mußten, um das Vorwärtskommen in beide Richtungen zu ermöglichen. Der Laubwald und die dicht bewachsene Heidelandschaft bieten viele Möglichkeiten für eine Ruhepause, frisch duftende Kräuterwiesen und munter über Steinchen springende Bäche laden zum Erfrischen und Ausruhen ein.

Am Nachmittag erreicht man den Weiler Hausmannsruh, der aus drei Stall-Wohnhäusern und zwei Scheunen besteht. Die Bauersleute sind freundliche Menschen, die Scheune, in der geschlafen werden soll, ist mit sauberem Stroh ausgelegt und sehr geräumig. Am Abend werden auf dem offenen Feuer zwei Ferkel gebraten und zusammen mit Gerstefladen Erbsenmus serviert. Dazu spielt einer der Bauern des Weilers auf einer Zitter melancholische Lieder, die von den anderen Bewohnern des Fleckens mit Gesang in einem selbst für Einwohner Lowangens sehr schwer verständlichen Dialekt begleitet werden.

Meisterinformation:

Der Weiler Hausmannsruh

In Hausmannsruh haben sich vor vielen Jahren zwei norbardische und eine thorwaler Familie niedergelassen. Gemeinsam wurden der Wald gerodet, die kargen Felder und Wiesen hergerichtet und eine für die Selbstversorgung ausreichende Landwirtschaft begonnen. Schafe, Ziegen und Schweine suchen sich ihr Futter in den angrenzenden Wald- und Heidestücken, während die fünf Kühe des Weilers immer in der Nähe der Häuser gehalten werden. Neben Getreide werden von den Bewohnern des Weilers vor allem Hülsenfrüchte angebaut. Im Sommer ergänzen die Erträge einiger Obstbäume den Speiseplan. Um Luxusgüter wie Gemüse einhandeln zu können, gehen die Männer Hausmannsruhs im Winter auf die Pelzjagd oder tauschen überschüssiges Getreide bei nivesischen Sippen gegen Felle ein.

Die Ferkel wurden von der Fernhändlerzunft Lowangens gekauft und durch einen befreundeten Händler, der wenige Tage zuvor in Richtung Donnerbach unterwegs war, in Hausmannsruh abgegeben.

Die Nacht verläuft ohne Zwischenfälle. Am nächsten Morgen können alle frohen Mutes und erfrischt den anstrengenden Fußmarsch fortsetzen.

6. Der Überfall

Kurz nach dem man Hausmannsrüh hinter sich gelassen hat, verlässt die Gruppe die Straße und biegt auf einen kleinen Waldpfad. Das dichte Unterholz verhindert schon bald jede Sicht zur Straße und auch deren Geräusche dringen nicht bis hierher vor. Auf dem Weg können nur zwei Personen gleichzeitig nebeneinander gehen, oft ist sogar nur Gänsemarsch möglich, da der Weg teilweise sehr sumpfig ist. Kleine Holzbohlen wurden als Brücken über Bäche gelegt, anderswo werden diese in Furten durchquert.

Mehrere Stunden ist man so unterwegs, als an einer besonders dichten Stelle zehn schwer bewaffnete Männer aus dem Gebüsch springen. Unmißverständlich fordern sie die Gruppe auf, Wertgegenstände herauszurücken.

Meisterinformation:

Der Überfall

Da sowohl Maya als auch die Helden von dem bevorstehenden Überfallschauspiel informiert waren, wird es vermutlich nicht zu einem ernsthaften Kampf kommen. Maya übergibt den Räubern eine für den Überfall vorbereitete Kiste mit ein paar wertlosen Schmuckstücken. Stutzig wird sie, als einer der Räuber auch noch ihre goldenen Ohrringe verlangt, doch sie wird sie ja bald zurückerhalten.

An die Helden trauen sich die Räuber nicht heran, werden von sich auch keinen Kampf beginnen, froh über die leichte Beute, die die Jugendlichen darstellen. Sollten die Helden trotz der Warnung vor diesem Schauspiel den Kampf suchen, werden sie alle Hände voll mit den verängstigt umherlaufenden Jugendlichen zu tun haben, so dass den Räubern in jedem Fall die Flucht gelingen wird.

Etwa eine Stunde nach diesem Ereignis versperren erneut fünf Räuber den Weg. Die dilettantische und theatralische Art, in der sie ihre Forderungen vortragen, macht den Helden bald klar, dass es sich bei diesen um die eigentlich angeheuerten Schauspieler handelt. Sie halten die Waffen so, daß sie sich bei einem ernsthaften Kampf vermutlich eher selbst verletzen würden, als einem der Helden auch nur annähernd gefährlich werden zu können, und auch das auffällig unauffällige Zwinkern, daß der Anführer der Bande Maya zuwirft, macht den Helden klar, wen sie nun vor sich haben.

Als man sich auf den weiteren Weg machen will, ist Lindoriel verschwunden. Die Jugendlichen sind wohlauf, allerdings fehlt einem Jungen ein Geldbeutel, den er unvorsichtigerweise am Gürtel getragen hatte. Nach einigen Stunden Marsch durch das Dickicht des Waldes erreicht die Gruppe mit Hilfe der Schauspieler, die sich zurück nach Lowangen begeben wollen, wieder die Straße in Richtung Gashok. Auf dieser geht es nun zügig zum Ort des Turniers, da man durch den Umweg und die beiden Überfälle fast einen halben Tagesmarsch in Rückstand geraten ist. Die nächsten beiden Reisetage verlaufen relativ ereignislos.

Meisterinformation

Der zweite Überfall und der Weg nach Gashok

Der Junge, dem das Geld abhanden gekommen ist, kann sich nicht mehr erinnern, wann er es zuletzt gehabt hat. Es kann ihm sowohl beim ersten Überfall abgenommen, als auch jetzt von Lindoriel gestohlen worden sein, oder er hat den Beutel ganz einfach im Wald verloren. Maya argumentiert dafür, Lindoriel von jedem Verdacht zu entlasten, da er sich nicht merkwürdig benommen habe und bisher immer ein sehr zuverlässiger Führer gewesen sei. Vermutlich habe er nur aus Angst das Weite gesucht, was bei zwei Überfällen an einem Tag wirklich verständlich ist - schließlich sei er in die Pläne für das Schauspiel nicht eingeweiht gewesen.

Für die Reise bis nach Gashok bietet sich eine Jagdscene an, bei der die Helden den Jugendlichen ihre Fertigkeiten im Schlingenlegen oder Fallenstellen demonstrieren könnten. Auch das Erkunden der Höhle, in der übernachtet wird, durch einige "Ponys" kann zu einer schwierigen Suchaktion durch die Helden führen.

Kurz vor dem Erreichen von Gashok trifft die Reisegemeinschaft auf zwei norbardische Händler, die beim Anblick der Mannschaft den Wagen anhalten und auf die Gruppe zu warten scheinen. Als sie auf Rufweite heran sind, rufen sie bereits die Jugendlichen zu sich heran. Sie erklären ihnen, daß sie selbst schon oft in Lowangen waren und die Stadt sehr mögen. Deshalb wollten sie, daß die Ponys das Turnier gewinnen. Um ihnen dabei zu helfen, haben sie spezielle Stirnbänder anfertigen lassen, die die Treffsicherheit beim Schlagen des Balles deutlich erhöhen. Die Jugendlichen sind begierig auf die in den Farben der Swelttalwehr grün und rot gehaltenen Bänder und kaufen sie trotz der Ermahnungen und Warnungen durch Maya und vermutlich auch der Helden.

Meisterinformation:

Die Stirnbänder

Die Stirnbänder haben natürlich keine besondere Wirkung. Im Laufe des Turniers erfährt aber ein Spieler durch ein Gespräch, daß auch die Mannschaften aus Tiefhusen und Donnerbach auf dem Weg nach Gashok magische Stirnbänder gekauft hatten - die Händler sind allerdings schon weit genug entfernt, um noch zur Rechenschaft gezogen werden zu können.

7. Ankunft in Gashok

Durch die Verzögerung trifft die Mannschaft zu spät in Gashok ein. Das Turnier hat bereits begonnen. Auf einer Wiese vor der Stadt ist ein Spiel in vollem Gange. Als man dem Spielfeld näher kommt, fällt zunächst die wenig emotionale Stimmung auf, mit der die Zuschauer das Spiel verfolgen. Obwohl die Stadt nicht sehr groß ist, scheint nur ein kleiner Teil der Bewohner überhaupt den Weg zum Spielfeld gefunden zu haben. Ganz in der Nähe arbeiten mehrere Bauern auf dem Feld, als wäre nichts Außergewöhnliches im Gange. Die einzigen lauten Rufe, die an die Ohren der Ankommenden dringen, stammen von den Spielern, die sich auf dem Feld anfeuern.

Nach der Ankunft und der Meldung bei den Organisatoren, denen die Praiosgeweihte Travinia Sulphin vorsteht, erfahren die Helden, daß das erste Spiel der Svelltlandponys gegen Königstreu Tiefhusen bereits angesetzt war und mit 0:3 gewertet wurde, da die Mannschaft nicht rechtzeitig zum Spiel erschienen ist. Große Enttäuschung steht den meisten Spielern ins Gesicht geschrieben. Es ist weniger die Niederlage als solche, sondern vielmehr die Tatsache, daß man nun nur noch zwei Spiele austragen wird, was die Niedergeschlagenheit auslöst. Dennoch beginnen die Jugendlichen schon bald mit Eifer, sich auf das nächste Spiel gegen Neunauge Donnerbach vorzubereiten, denn sie wollen den langen, anstrengenden Weg nicht umsonst zurückgelegt haben.

Meisterinformation:

Das Turnier in Gashok

Gelingt es einem Helden, die Organisatoren zu einer späteren Ansetzung der Party zu überreden, sollte es zusätzliche Abenteuerpunkte geben.

Sollten die Helden ein Gespräch mit der Praiosgeweihten Travinia Sulphin führen wollen, werden sie von ihr auch etwas über die Gründe erfahren, die zur Ausrichtung eines Turniers in dieser der Freude offensichtlich so feindlich gesinnten Stadt geführt haben. Travinia erklärt ihnen, daß einige Jugendliche vor etwa zwei Jahren mit dem Immanspielen begonnen haben, und dafür teilweise harte Strafen auferlegt bekommen haben. Sie ließen sich aber nicht von ihrem Vergnügen abbringen und fanden immer mehr Spieler unter den jungen Leuten Gashoks. Um einer drohenden Spaltung des Ortes in immanspielende und immenverdammende Einwohner vorzubeugen, sollte das Turnier zum einen zeigen, daß es sich nicht um eine dämonische Erfindung der gashoker Jugend handle und zum anderen etwas das Verständnis dafür wecken, daß Jung und Alt nicht nur von der Arbeit leben können, daß Freude und moralisch einwandfreies göttergefälliges Leben durchaus in Einklang gebracht werden können. Sie plane, ein jährliches Immanturnier zum Erntedankfest zu veranstalten, aber bis dahin wird noch einige Zeit vergehen, denn wie die Helden selbst sähen, gibt es immer noch viele Skeptiker unter den älteren Einwohnern der Stadt.

Im Turnier schlagen sich die Ponys recht gut. Am Ende des Tages kommt ein kleines Mädchen aus der Mannschaft auf die Helden zu. Sie sagt mit dankbarem Gesichtsausdruck „Danke schön, von allen!“ und überreicht den Helden eine kleine Holzschachtel. In dieser finden die Helden einen kleinen Korkball, in den das Wappen der Swelttalwehr Lowangen eingraviert ist.

Meisterinformation:

Nach dem Turnier:

Wenn sie wollen, können die Helden in den Kutschen, die die Jugendlichen von Gashok zurück nach Lowangen bringen, mitreisen, andernfalls werden sich bereits hier die Wege der Gruppe und der Jugendmannschaft trennen.

Zur Punkteverteilung generell will ich hier keine Vorschläge machen, da ich weiß, daß dieses Thema in verschiedenen Gruppen ganz unterschiedlich gehandhabt wird. Hier ist einfach das Fingerspitzengefühl des Meisters gefragt.

Anhang I:

Informationen zur Stadt Gashok

Wenn es eine aventurische Stadt gibt, auf die aus Sicht eines Abenteurers, der nach anstrengenden Märschen und kräftezehrenden Kämpfen Zerstreuung und Entspannung sucht, der Begriff Kaff wie die Faust aufs Auge paßt, dann muß dies Gashok sein. In dem 950 Seelen zählenden Ort gilt man schon als verloddert, wenn die Knopfreihe des Hemds nicht akkurat über der Gürtelschnalle sitzt. In den 287 Häusern sucht man vergebens nach einer Taverne. Den Begriff "Freudenhaus" bringt man hier am ehesten noch mit den Perainetempel in Verbindung, in dem hin und wieder aus Dankbarkeit der Göttin gegenüber gesungen wird. Auch ein Gasthaus in dem Sinne sucht der Fremde vergeblich, kurzfristig absteigende Händler werden aber gern von Privatleuten untergebracht - wenn sie sich zu benehmen wissen.

Alle Häuser der Stadt liegen an präzise vermessenen geraden Straßen. In der Mitte des Ortes liegt ein kleiner Platz, der von einem weißen Perainetempel, dem einzigen zweistöckigen Gebäude der Stadt dominiert wird. In den an den Platz grenzenden Häusern haben Händler ihre Laden geöffnet. Hier am Markt werden Waren des täglichen Bedarfs angeboten: graue und weiße Leinenstoffe, Lebensmittel, landwirtschaftliches Gerät und Hauswerkzeug.

Die Wohnhäuser in Gashok sind alle weiß gekalkt. Über jeder Tür ist in Holz der Name des Hauses geschnitzt und die Fenster sind mit roten Blumen geschmückt. Anhand der Gerätschaften, die in den Höfen ordentlich an die Schuppenwände gelehnt oder gehängt wurden, kann man erkennen, welchem Beruf der jeweilige Bewohner nachgeht. Die meisten Einwohner sind Bauern, doch gibt es auch eine große Anzahl Holzfällerfamilien in Gashok. Jeden Tag eine Stunde vor Dämmerung wird auf dem Marktplatz von der Perainegeweihten Travinia Sulphin ein lauter monotoner Gesang angestimmt, der die Bewohner zum gemeinschaftlichen Gebet vor dem Tempel rufen soll. Fast alle lassen daraufhin sofort ihr Tagwerk liegen und eilen zum zentralen Treffpunkt. In einem lang geübten Ritual werden Gebete gesprochen und gemeinsam Augenblicke der Stille gefeiert. Danach zerstreuen sich die Bewohner wieder und gehen zum Abendessen über, wobei oft mehrere Familien das Mahl gemeinsam einnehmen.

Bemerkenswert ist der Boronsanger in Gashok, der sich nicht, wie in den meisten Städten, an den Ortsrand verbannt sieht, sondern in das Bauensemble integriert wurde. Die Verstorbenen werden hier nicht nach Geschlecht oder beruflichem Stand beerdigt, einzig und allein die Zahl ihrer Wohl- und Missetaten ist entscheidend für ihren Platz in der Totengemeinschaft. Bei einem Gang über den Anger fällt ein einzelnes Grab auf, daß deutlich getrennt von den anderen steht. Beschriftet ist es mit "Asralim, Borongeweihter, der mit dem Bösen nicht kämpfen konnte."

Umgeben ist Gashok zu drei Seiten von Feldern, die allerdins überall in Sichtweite an den

Wald grenzen. Im Norden reicht der Wald bis direkt an die letzten Häuser heran und bietet somit einen gewissen Schutz vor den stürmischen Nordwinden, die im Winter in dieser Gegend toben. Aus der Stadt führen Wege nach Donnerbach, Trallop, Tiefhusen sowie in Richtung Lowangen. Ein Pfad in die Wälder soll zudem zu den über sagenumwobene Reichtümer verfügenden Waldelfen des Nordens führen. An diesem Reichtum, wenn er denn existiert, scheinen die Gashoker aber wenig Interesse zu haben.

Anhang 2:

Die wichtigsten Nichtspielercharaktere (NSC) in alphabetischer Reihenfolge der Vornamen:

Alwin Kummermaul

Der Wirt der Herberge "Zum frischen Rochen" lebt seit 20 Jahren in diesem entlegenen Teil des Svelltlandes. Ursprünglich stammte er aus Lowangen und betrieb dort ein gut gehendes Gasthaus. Als seine Frau und seine 3-jährige Tochter vor 21 Jahren auf dem Weg von Lowangen zu ihrer Familie im Dorf Kamrasil von Orks erschlagen worden waren, konnte er den Anblick des Hauses und der Stadt, in denen er so viel Glück und Freude mit seiner Familie erlebt hatte, nicht länger ertragen und zog in das Gasthaus "Zum frischen Rochen", daß zu dieser Zeit gerade einen neuen Wirt benötigte, da der vorherige der Einsamkeit überdrüssig nach Tiefhusen gezogen war.

Alwin ist ein ruhiger Mann, der kaum noch aus der Ruhe gebracht werden kann. Meist scheint er mit seinen Gedanken nicht im Rochen zu weilen. Er ist weder als Gesprächspartner sehr unterhaltsam noch als Informationsquelle ergiebig, da er sich auch die Erzählungen der Gäste kaum ernsthaft anhört. Vor allem will er seine Ruhe hier im Rochen, in dem er seit 20 Jahren versucht, seinen Schmerz über den Verlust zu überwinden.

Alwin in Zahlen und Fakten:

Größe: 1,68 Schritt

Gewicht: 83 Stein

Haarfarbe: Glatze

Augenfarbe: Grau

Markantes: dicker Bauch, Hasenscharte

Lindoriel Waldlicht

Lindoriel Waldlicht ist ein Auelf, der in einer der Elfensiedlungen am Svellt, die verhältnismäßig enge Kontakte zu Lowanger Händlern pflegen, aufgewachsen ist. Seine Eltern ernährten sich hauptsächlich vom Fischfang und Tauschhandel. Auch Lindoriel war lange als Fischer tätig, doch immer wieder zog es ihn in die Welt hinaus. Oft blieb er bei seinen Streifzügen durch das Svelltland tagelang von zu Hause fort.

Bei einer dieser Unternehmungen wurde er von einem norbardischen Händler, der sich auf einer Abkürzung durch die Auwälder des Svellt verirrt hatte, als Führer angeheuert. Die Bezahlung war so gut, das Lindoriel bald das Fischen den anderen Mitgliedern seiner Sippe überließ und sich stattdessen als einheimischer Führer an Kaufleute und Abenteurer, die das Svelltland durchqueren wollten, verdingte.

Doch nicht nur rechtschaffene Leute waren an den Diensten Lindoriels interessiert. Eine Räuberbande, die schon seit einiger Zeit die Wege und Stege zwischen Lowangen und Trallop unsicher macht, versicherte sich seiner Dienste, indem sie ihm ein Zehntel jeder Beute, die sie durch entsprechende Informationen Lindoriels rauben konnte, abtritt. Hin und wieder muß Lindoriel einen kleinen Keulenhieb einstecken, um seine Tarnung zu halten, aber bei der Aussicht auf reiche Belohnung ist dies in seinen Augen nur ein kleines Opfer.

Alwin in Zahlen und Fakten:

Größe: 1,72 Schritt

Gewicht: 67 Stein

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: braun-grün

Markantes: spitzer Zahn in der Mitte der oberen Schneidezähne

Maya Plattenmacher

Maya Plattenmacher ist eine 32-jährige großgewachsene Frau, die im Hauptberuf Goldschmiedin in Lowangen ist. Seit ihrem 12. Lebensjahr interessiert sie sich für Imman, hat es allerdings nur mit mäßigem Erfolg auf den Höfen Lowangens und den Wiesen der umliegenden Dörfer gespielt. Das hat ihrer Begeisterung aber keinen Abbruch getan. Alle Berichte von Immanspielen hat sie begierig wie ein Schwamm aufgesogen und sich so ein enormes theoretisches Wissen angeeignet. Jeden Spielzug kann sie ohne zu zögern analysieren und für alle Finten, Schläge und Defensivtaktiken hat sie sofort die richtige Bezeichnung parat.

Imman ist mit Abstand Mayas liebstes Gesprächsthema, aber auch die Probleme von Handel und Handwerk und insbesondere der Schmiedezunft können von ihr umfangreich erörtert werden. Ihr einnehmendes Wesen hat allerdings den Nachteil, daß andere Gesprächspartner eher selten zu Wort kommen und Maya nicht so leicht zu einem Gespräch über ein Thema zu bewegen ist, in dem sie sich nicht absolut sicher ist.

Zu den Spielern Jugendmannschaft wahrt sie eine herzliche Distanz. Sie geht in ihrer Aufgabe auf und freut sich über jeden Fortschritt, den die Jugendlichen sowohl im Imman als auch in ihrem sonstigen Leben erreichen. Dabei weiß sie sich sehr wohl davor zu hüten, einige Spieler zu bevorzugen, da sie als fünftes Kind eines Schuhmachermeisters gut in Erinnerung hat, was es heißt, das "häßliche Entlein" zu sein. Jeder der Spieler bekommt die gleiche Aufmerksamkeit geschenkt und bei Spielen wird jeder eingesetzt, auch wenn dies im Extremfall vielleicht eine Niederlage bedeuten würde.

Maya in Zahlen und Fakten:

Alter: 32

Größe: 1,76 Schritt

Gewicht: 64 Stein

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Markantes: schulterlanges, leicht gelocktes Haar, schrilles Lachen

Travinia Sulphin

Die Perainegeweihte Gashoks ist eine der wichtigsten Persönlichkeiten im Ort. Sie vereint nicht nur die gesamte Stadt zum täglichen Gebet auf dem Marktplatz, wenn sie eine Stunde vor Dämmerung ihren monotonen, alles durchdringenden Gesang anstimmt, auch in politischen und wirtschaftlichen Fragen hat sie ein gewichtiges Wort zu sprechen. Dabei scheint sie so gar nicht in dieses für außenstehende so trostlos wirkende Städtchen zu passen. Mit fröhlichem gütigem Blick läuft sie durch die Straße und hat immer ein gutes Wort, auch für jene, die von allen anderen gemieden werden. Ihr Tempel ist gut geführt, stets sauber und mit Blumen geschmückt und obwohl die Spenden nicht in großem Umfang fließen, so bringen sie doch ein stetiges und regelmäßiges Einkommen, das Reparaturmaßnahmen möglich macht.

Travinias Ziel ist es, den Gashokern ein bißchen das Gefühl zu geben, daß Anderssein nicht unbedingt schlecht ist. Auf diesem Weg geht sie auch ungewöhnliche Wege. So hatte sie einige Zeit zwei Bettler aus Tiefhusen in ihrem Tempel beherrbergt, um die Bewohner ihrer Stadt an einen solchen Anblick zu gewöhnen. Die Bettler zogen aber nach einigen Wochen ihre Leben auf den Straßen Tiefhusens dem isolierten Dasein im Gashoker Perainetempel vor. Auch der Einsatz Travianas für die immanspielende Jugend Gashoks zielt in die gleiche Richtung. Von welchem Erfolg ihr Vorgehen hier gekrönt sein wird, bleibt abzuwarten.

Travinia in Zahlen und Fakten:

Größe: 1,61 Schritt

Gewicht: 54 Stein

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grün

Markantes: immer mit einem freundlichen verständnisvollen Blick