

NR. 1  
EINSTEIGER

# ZORK UND DIE MACHT DES TAKA

FANPRODUKT

Ein humoristisches Abenteuer  
für eine Gruppe unerfahrener Goblins



**DORP**  
www.die-dorp.de

# DORP

www.die-dorp.de

## IMPRESSUM

ERDACHT UND GESCHRIEBEN VON:  
Achim „Belaravon“ Sawroch

ÜBERARBEITET VON:  
Thomas Michalski

KORREKTORAT VON:  
Michael Mingers, Thomas Bender

TITELBILD UND ILLUSTRATIONEN VON:  
Markus Heinen

COVERGESTALTUNG VON:  
Thomas Michalski und Markus Heinen,  
unter Verwendung von Zierelementen von  
Diana Rathfoth und Reylena aus dem  
Nandurion-Fanpaket.

LAYOUT VON:  
Thomas Michalski,  
unter Verwendung des offiziellen Fanpaketes  
sowie des freigegebenen Kartenpaketes.

Zork und die Macht des Taka  
© 2006/2013 by DORP GbR.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN,  
DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA  
und RIESLAND sind eingetragene Marken der  
**Significant Fantasy Medienrechte GbR.**

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der  
Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist  
eine Verwendung der genannten Markenzeichen  
nicht gestattet.

Die Verwendung des Ausschnitts der Karte „Orkland,  
Svelltal und Umgebung“ sowie der o.g. Fanpakete erfolgt  
gemäß der offiziellen Richtlinien.



Diese Illustration ist Teil des offiziellen Fanpaketes.  
© Ulisses-Spiele GmbH 2011.

# INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	2
Copyrights und Hinweise	2
Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort	4
Zork und die Macht des Taka	5
Kapitel 1: Im Dorf Rak'tui	6
Kapitel 2: Das Fest und die Folgen	7
Kapitel 3: Das Herrenhaus „An der dunklen Quelle“	9
Kapitel 4: Lowangen	11
Kapitel 5: Der Ingerimmtempel	14
Kapitel 6: Das Ende	15
Nichtspielercharaktere und Widersacher	16



## DIE TESTSPIELRUNDEN

Testspielrunde Eifel:

Achim (SL)

Janine (Goblin-Fährtenfinder)

Markus (Goblin-Wildschweinreiter)

Torben (Goblin-Rattenfänger)

und

Tom (Zork, der zwergische Einbrecher)

Außerdem gilt unser Dank der von Markus auf dem Feencon '05 geleiteten, zweiten Testrunde, deren Namen aber leider im endlosen Wust von Unterlagen verschollen sind.

Wenn einer der Testspieler dies hier liest, meldet euch und euer Name wird alsbald an dieser Stelle erstrahlen ...

# VORWORT (2005)

Als ich die ersten Zeilen für dieses Abenteuers schrieb, wäre es mir nie in den Sinn gekommen, dass eines Tages daraus mein erster Beitrag für die DORP werden würde. Was also vor gut vier Jahren als Skizze in einem meiner Schulhefte begann, ist nun ein illustriertes und mit einem entsprechenden Layout versehenes Abenteuer. Boah!

Eigentlich hätte ich nie gedacht, jemals ein Abenteuer für Goblins leiten zu müssen. Dass die Wege der DORP aber unergründlich sind, zeigte sich am Wochenende der Nordcon 2005. Unser üblicher Spielleiter Thomas hatte sich auf die Convention begeben und einen Haufen halb verrückter Dorplinge zurückgelassen. In Ihrer Not beschlossen diese, eine Runde DSA zu spielen.

Als erfahrener Spielleiter hatte ich damals auch noch keine Bedenken und sah mich der Aufgabe durchaus gewachsen. Unter Einfluss von sehr viel Essen, gut zwei Litern Cola pro Kopf und einem Flutschfinger machte sich dann schließlich die vom Koffein beflügelte Gruppe an die Charaktererschaffung. Dabei rutschte mir zwischen zwei Gläsern Cola und einem Negerkuss wohl dann der verhängnisvolle Satz heraus: „Erschafft euch, was ihr wollt.“

Die ganze Bandbreite dieses Satzes wurde mir dann etwa eine Stunde später klar. Meine Gruppe bestand aus vier Goblins und dem namensgebenden Zwerg Zork (dieser hat sich trotz guten Zuredens der Mitspieler nicht überreden lassen, einen Goblin spielen zu wollen). Mit groben Erinnerungen an meine damaligen Notizen über ein Abenteuer für Goblins und viel gutem Willen zur Improvisation stürzten wir uns am Abend dann in ein bis dahin unfertiges Abenteuer. Trotz dieser schlechten Vorzeichen wurde es für uns alle ein sehr unterhaltsamer Abend.

Ich hatte diese Rollenspielsitzung schon gedanklich beiseite gelegt, als mir Markus eine gute Woche später eine Illustration zum Abenteuer präsentierte (jene, die dann auch die erste Auflage zieren sollte). Außerdem bat er mich, ihm eine Abschrift des Abenteuers für die Feencon zu übersenden. Nach kurzer Rücksprache erklärte er sich bereit, weitere Illustrationen zu fertigen. Nachdem dann noch Thomas Michalski zusagte, das Layout zu übernehmen, stand meinem Plan, eine Version von „Zork und die Macht des Taka“ (wie es nun endlich hieß) auf die DORP zu bringen, nichts mehr im Wege.

Zork ist kein 100%tig durchdachtes Abenteuer. Es ist aber optimal für eine Gruppe, die mal aus ihrem Heldenalltag ausbrechen und etwas anderes machen will. Außerdem lässt es sich aufgrund seiner Länge auch sehr gut auf einer Con leiten. Wer epische Abenteuer spielen will, ist mit Sicherheit unzufrieden.

Wer sich aber auf das Setting und die Charaktere einlässt, hat einen gelungenen und spaßigen Abend vor sich. So bleibt mir nur noch als abschließende Worte ein Dankeschön. Danke, dass ihr das hier lest, und vor allem bedanke ich mich bei allen, die daran mitgearbeitet haben, besonders bei Markus Heinen und Thomas Michalski. Ohne sie hätte die Fertigstellung dieses Abenteuers noch lange gedauert, wenn sie überhaupt gelungen wäre. Mittlerweile gibt es tatsächlich Überlegungen zu einem Nachfolger, ob dieser jedoch jemals das Licht der Welt erblicken wird, hängt vor allem von eurem Feedback ab. Also, lasst was von euch hören.

Achim „Belaravon“ Sawroch

## ZUR NEUAUFLAGE

Die ursprüngliche Fassung dieses Downloads wurde 2005 verfasst und erschien 2006 bei uns auf der DORP. 2011 nahmen wir sie wieder aus dem Netz, da es notwendig war, sie an die Ulisses-Fan-Richtlinien anzupassen.

Aber wenn wir den Download schon überarbeiten, dann auch richtig, sagten wir uns.

Das Layout ist komplett neu. Der Text ist sprachlich wie inhaltlich überarbeitet, in der Struktur an die Post-DSA-3-Abenteuer angeglichen, ohne die Trennung in Allgemeine, Spezielle und Meisterinformationen. Zusätzliche Info-Kästen wurden ergänzt. Das Lowangen-Kapitel wurde ein wenig erweitert und an das aktuelle Lowangen, wie es in **Reich des roten Mondes** vorgestellt wird, angepasst.

Dennoch ist und bleibt das vorliegende Abenteuer das, was man bei Filmen wohl eine „Klamotte“ nennen würde. Das ist das ganze Herz des Szenarios, das wollten wir auch nicht antasten. Darum geht es ja.

Wir hoffen, ihr habt daran genauso viel Spaß wie dereinst jene, die Goblins in Achims Runden spielen konnte! Zu denen ich auch einmal gehörte!

Thomas Michalski, Aachen 2013

# ZORK UND DIE MACHT DES TAKA

**Thema:** Goblins vom Lande müssen unter die Menschen gehen, als ihr Heiligtum entweiht wird, während sie ein verlogener Zwerg als scheinheiliger Freund begleitet

**Ort:** Lowangen und weitere Umgebung

**Stichworte zum Abenteuer:** Augenzwinkernde Reise bis hinein nach Lowangen

**Zeit:** beliebig

**Komplexität:** Spieler: mittel / Meister: mittel

**Erfahrung (Helden):** Unerfahren

## ÜBER DAS ABENTEUER

Fernab vom üblichen Heldendasein versetzen sich in diesem Abenteuer die Spieler in einen Haufen grobschlächtiger Goblins, um ein für sie bewegendes Abenteuer zu bestehen. Nach einem dreisten Diebstahl ist das heilige Relikt des Goblinstammes verschwunden. Alle Wege führen zu der nahegelegenen Behausung der Langbeine. Nun setzen die Goblins alles daran, um in Begleitung des Zwerges Zork wieder in den Besitz ihres Heiligtums zu kommen: dem Herz des Taka.

## DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Der Goblinstamm Fuular feiert sein alljährliches Fest zur Lobpreisung der Gottheit Mailam Rekdai. Am Abend der Feierlichkeiten wird aus dem Heiligtum der Goblins (dem titelgebenden Taka) etwas entwendet. Erzürnt über diesen dreisten Diebstahl, aber noch mehr von der Angst vor ihrem Gott getrieben, sendet die Schamanin eine Gruppe junger Goblins aus.

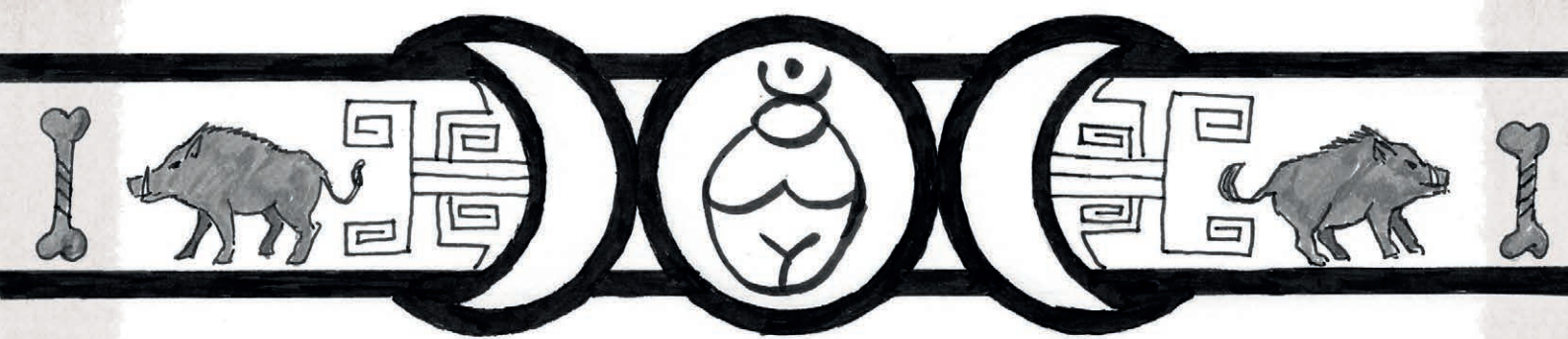
In der Hoffnung, so den Zorn ihres Gottes abzuwenden, gibt die Schamanin der Gruppe den Befehl das „Herz des Taka“ am „großen Taka“ der Menschen neu zu entzünden.

Getrieben vom Auftrag ihres Volkes marschieren die Helden los und treffen bei ihrer Verfolgung der Diebe auf das Herrenhaus derer „von dunkler Quelle“. Dort finden sie die Überreste des „Herzens“ wieder und nehmen diese mit in Richtung der Stadt Lowangen. Nach einigen Strapazen können sie dort den Ingerimmtempel betreten und das Herz in die glühende Esse – das große Herz des Taka – schmeißen ... aber da ist ja auch noch der Zwerg Zork, der etwas vollkommen anderes mit dem „Herzen“ vorhat.

## TAKA? TAKA TAKA?

Das Abenteuer spricht andauernd von dem heiligen Taka der Goblins. Dabei handelt es sich um eine alte Zwergenesse, die von den Goblins verehrt wird. Näheres dazu findet man in den Informationen im ersten Kapitel (siehe S. 6). Da jedoch erste Fragen innerhalb der DORP ob des Namens auftauchten, ist es wohl an uns, zumindest noch zu betonen, dass das Taka seinen Namen weder von der Währung in Bangladesch, noch vom im LARP gängigen Begriff „Taka Taka“ entliehen hat und dazu auch keinerlei Parallelen gezogen werden sollen.





# KAPITEL 1

## IM DORF RAK'TUI

Zu Beginn sind alle Spieler vereint im Dorf Rak'tui (was soviel bedeutet wie „Ort der Steine“). Die Vorbereitungen zum großen Ritual, dem „Goakor“, laufen. Darin wird die Dorfschamanin ein Ritual vollführen, mit dem sie die Zukunft des Stammes prophezeit. Das ganze Dorf befindet sich in heller Aufregung.

Dies ist eine gute Gelegenheit, um den Spielern in kleineren Aufgaben das Leben der Goblins zu zeigen. Dabei sollte besonders Augenmerk auf das herrschende Matriarchat gelegt werden (Schuka, die Dorfschamanin, ist die unumstrittene Anführerin, ihr Wort ist Gesetz).

Folgende Aufgaben sind zu erledigen:

- Es wird noch Fleisch benötigt. Die Spieler sollen die bereits ausgelegten Fallen abgehen oder andernfalls Wild erjagen.
- Die Älteren sind dabei, aus Pflanzen und Beeren verschiedene Farben herzustellen. Ein Pflanzenkundiger wird geschickt, um mehr von diesen zu besorgen. Während des Rituals wird ein „Pflanzensud“ gereicht. Ein Spieler mit hohem SO und einem Wert auf Alchimie oder Kochen kann der Schamanin direkt zur Hand gehen.
- Zork, ein Freund der Goblins, befindet sich auf dem Weg zum Lager. Besonders repräsentative Goblins sollen ihn in Empfang nehmen (hohe Etikette, SO, oder CH).

Rak'tui ist ein einfaches Goblindorf und besteht aus drei Hütten, die das Dorf im Norden in Richtung des Waldes begrenzen. Im Süden sind vier Erdhöhlen, die den sozial nieder Gestellten des Stammes als Behausung dienen. Es leben etwa 30 Goblins in diesem Dorf. Die Höchste und Weiseste ist Schuka, die Dorfschamanin.

Als Mittelpunkt und Heiligtum des Dorfes dient das heilige „Taka“. Eine alte Zwergengesse, die von einem längst verfallenen Haus zurückgeblieben ist.

Die Esse ist durch Pflanzenwuchs und Witterung kaum noch als solche zu erkennen. Lediglich die Stahlklappe, durch die das Metall eingeführt wurde und die Überreste des schweren Blasebalges deuten noch darauf hin, was dies einst war.

### ZORK

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Lange bevor ihr die etwa goblingroße Gestalt sehen könnt, die sich mühevoll durch den dichten Busch in Richtung eures Lagers kämpft, könnt ihr sie schon hören. Mit vielen kurzen Worten kündigt der freundliche Fremde mit dem dichten Fell sein Kommen an.

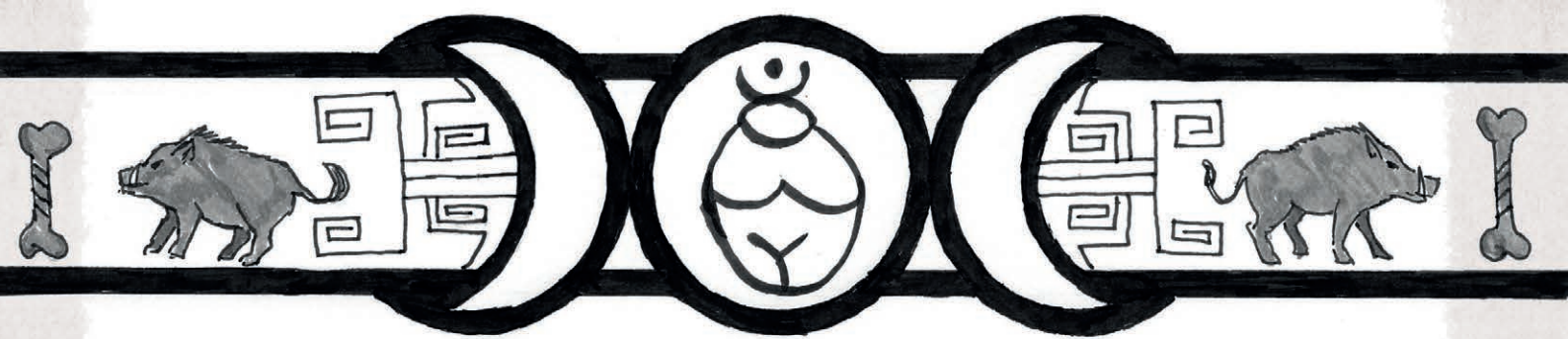
Zork ist ein 1,34 Schritt großer Zwerg, der seit nun zwei Gottesläufen regelmäßig bei den Goblins vorbeikommt. Was die Goblins als Ehre betrachten, hat für Zork einen praktischen Nutzen. Der erfolgreiche Dieb hat einen guten Teil des von ihm in Lowangen erbeuteten Geldes im Goblinlager versteckt und nutzt die Goblins als „Wache“ für seinen „Schatz“.

Der Wald ist alles andere als Zorks Lieblingsumgebung. Laut fluchend nähert er sich dem Lager der Goblins, bis ihn einer der Helden in Empfang nimmt.

### ZORK ALS SPIELERCHARAKTER

Grundsätzlich geht das vorliegende Abenteuer davon aus, dass Zork als zwergischer NSC die Gruppe begleitet. Alternativ ist es aber natürlich auch möglich, einen der Spieler anstelle eines Goblins die Rolle des Angroschim übernehmen zu lassen.

In dem Falle sollte der Meister allerdings im Vorfeld ein Gespräch mit dem Spieler führen und ihn grob in die Zusammenhänge einweisen, insbesondere in die Bedeutung der Beute sowie seine dennoch vorhandene Ambition, mit den Goblins auch weiterhin gut Freund zu bleiben.



## KAPITEL 2

# DAS FEST UND DIE FOLGEN

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schwere, dröhnende Musik dringt aus den Instrumenten der Musikanten. Die Ersten eures Stammes sammeln sich um den Dorfplatz und werfen aufgeregte Blicke in Richtung des Zeltes der Schamanin. Eine freudige Erwartung macht sich unter allen breit, als die schwere Decke am Eingang zur Seite gezogen wird und Schuka auf den Dorfplatz tritt. Mit ihrer zittrigen krächzenden Stimme wendet sie sich an euch: „Der Wind kommt von Zesar, das ist gut. Heute Nacht wird Mailam auf uns achten.“ Zufrieden lächelt sie aus ihrem zahnlosen Mund und hebt ihren Stab. Dies ist das Zeichen, dass die Feierlichkeiten beginnen können.

Bis das eigentliche Ritual beginnt, haben die Goblins Zeit, an den Feierlichkeiten teilzunehmen. Als Meister sollte man für die Spieler fremdartige, doch für die Goblins vertraute Gerichte beschreiben und sie zu Gesprächen anregen. Die Gruppe sollte spüren, welche große Bedeutung dieser Tag für die ganze Sippe hat.

Dabei sollten folgende Sachen jedoch sicher geschehen:

- In einem großen Festakt wird das Taka vollends mit der am Tage hergestellten Farbe bestrichen.
- Eine Schüssel mit dem Pflanzensud wird gereicht. Dabei handelt es sich um einen Sud aus dem Giftpilz Cherkemal (**Zoo-Botanica Aventurica**, S. 217 u. 221), der auf die Goblins berauschend wirkt und den probierenden Zork nach kurzer Zeit in einem „fiebrigen Halbschlaf“ fallen lässt. Für die Goblins ist der Genuss dieses Mittels normal, das sonderbare Verhalten ihres Freundes deuten sie höchstens als Vision ihrer Gottheit.

Am späten Abend beginnt das Ritual. Die Schamanin bittet zwei der kräftigeren Goblins, mit aller Kraft an dem verwitterten Blasebalg zu drücken; aus dem emporgeschleuderten Ruß erstellt sie schließlich ein

Orakel. Dies wird sie irgendwann außerhalb dieses Abenteuers ihrer Sippe mitteilen.

Die Feier dauert noch bis tief in die Nacht. Schuka zieht sich bereits kurz nach dem Orakel in ihre Hütte zurück, wo sie versucht, den Willen der Götter zu deuten. Für alle außer Zork sollte dieser Abend einen angenehmen Ausgang haben.

## DER MORGEN

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

(Für den Spieler des Zwergen Zork; ist dieser ein NSC, nehmen sie sich einen Goblin, der am gestrigen Tage zu viel gefeiert hat).

Langsam öffnest du die Augen und blickst in die helle Flammenscheibe, die erste vereinzelte Strahlen durch das dichte Blätterwerk schickt. Deine Stimme ist belegt und als du dich langsam aufrichtest, fühlt sich dein Kopf an, als hätte über Nacht darin eine Wildsau mit ihren Jungen gewütet.

Die Gruppe kommt langsam zu sich. Erst wenn sich wieder Ernüchterung breitgemacht hat, fällt einem der Goblins die Veränderung am „Taka“ auf. Die große Metallklappe steht offen und darin gähnt ein großes schwarzes Loch. Nun beginnt für die Goblins das eigentliche Abenteuer.

Eine weitere Untersuchung des Platzes ergibt Spuren, wie sie nur von Menschen stammen können.

Schuka, die Schamanin, prophezeit großes Unglück für die Sippe, denn im dunklen Schwarz des „Taka“ müsste eigentlich dessen Herz liegen. Doch dieses scheint nun gestohlen zu sein. Die mutigsten des Stammes sollen sich auf den Weg machen um dieses „Herz“ wiederzufinden.

Die Ältesten des Dorfes wissen natürlich von zwei Behausungen der Menschen in der Nähe. Einmal gibt es den großen Steinbau nordöstlich und dann die große Menschenstadt ganz im Norden. An einem dieser Orte sollte man suchen.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr gerade eure Lasten in euren Taschen verstaут, nährt sich euch von hinten die weise alte Schuka. Mit ihrer zitterigen Stimme wendet sie sich euch zu und obwohl sie nicht viel mehr als flüstert, könnt ihr sie alle sehr klar verstehen: „Es ist an euch, den Schaden abzuwenden, den die Langbeine über uns gebracht haben. Es wird nicht genügen, Mailam Rek dai wieder das Herz zu schenken. In der nördlichen Stadt der Langbeine findet ihr ein gewaltiges Taka. Wenn ihr unser Herz gefunden habt, werft es dort hinein und kommt rasch mit der Flamme wieder, die euch das Taka schenkt.“ Sie sieht euch aus ihren dunkeln Augen an und nickt euch voller Hoffnung zu. Dann greift sie an ihren Gürtel und zeichnet einem jeden von euch das Zeichen der Allmutter auf die Stirn und geht.

Shukas Auftrag ist also im Klartext: Sie wünscht, dass ihre Goblins zunächst die traurigen Überreste der alten Zwergengesellschaft (das Herz vom Mailam Rek dai) wiederfinden, damit dann nach Lowangen reisen (die nördliche Stadt der Langbeine), das Relikt dort in ein Feuer beim Ingerimmtempel werfen (ein gewaltiges Taka) und dort irgendetwas entzünden, mit dem sie die Flamme heil nach Hause transportieren können.

Sie hat vor Ort Spuren gefunden, die auf die nächtlichen Diebe hindeuten. Sollten die Helden den Tatort selber untersuchen, so bringen sie Proben auf *Spurensuche* und grundsätzlicher *Sinnenschärfe* zu dem gleichen Ergebnis: Die Abdrücke menschlicher Stiefel sind zu erkennen und die Richtung, in der sie das Dorf verlassen haben, gibt einen ersten Anhaltspunkt, wohin sie gegangen sind.

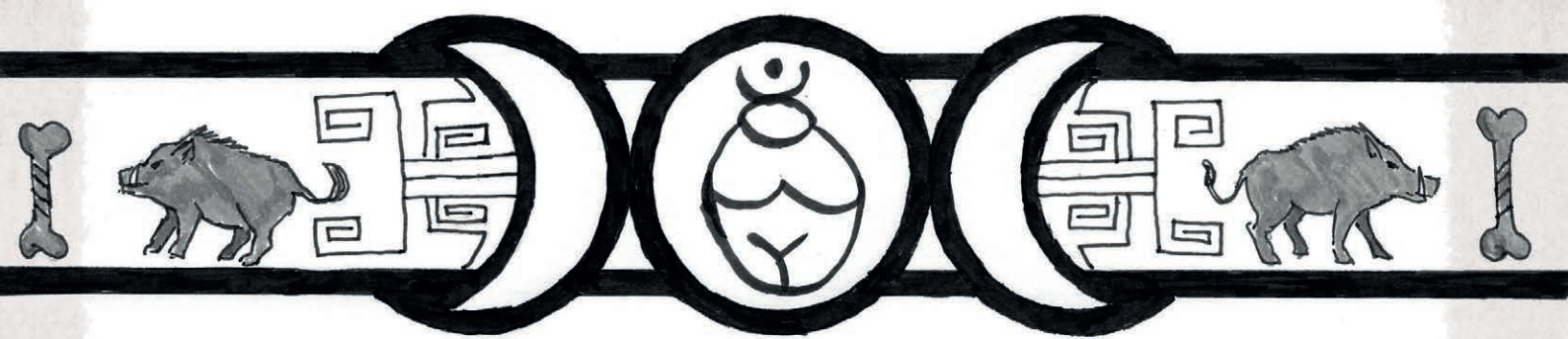
Alternativ – oder falls sie an bei der Untersuchung ihrerseits scheitern – können die Helden aber auch einfach als brave Goblins in die Richtung laufen, die ihre Schamanin ihnen weist.

Ob die Goblins darauf Wert legen oder nicht, der Zwerg Zork schließt sich der Gruppe an. Schließlich war das, was die Goblins als „Herz des Taka“ bezeichnen, nichts anderes als das Versteck der Beute des diebischen Zwerges. Was jedoch die Goblins weiter mit seiner Beute vorhaben, das weiß Zork nicht, da er die Sprache der Goblins nur bruchstückhaft spricht. Dass sie sein Diebesgut bergen wollen, das hat er verstanden und das kommt ihm gelegen. Sicher sähe er es anders, wenn er wüsste, dass sie es *anzünden* wollen.

Sollte Zork als Spielercharakter die Gruppe begleiten, ist es vielleicht auch für die Gruppe interessant, wenn auch sein Spieler nichts von dem ganzen Plan der Gruppe weiß. Der Meister kann den Zwergenspieler für einen Moment vor die Türe bitten und das Treffen mit Schuka dann nur mit den Rotpelzen ausspielen – ergänzt und ihre explizite Anweisung, dem Zwerg nicht zu sehr zu vertrauen. Dann kann er den Zork-Spieler noch darauf hinweisen, dass er das konspirative Gespräch zwar bemerkt hat, ihm aber nicht beiwohnen konnte und nun das unbestreitbare Gefühl hat, dass dort etwas vor ihm verborgen wird, um eine gewisse Grundparanoia zu erschaffen.







## KAPITEL 3: DAS HERRENHAUS „AN DER DUNKLEN QUELLE“

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Umgeben von dichten Weizenfeldern seht ihr vor euch ein steinernes Haus aufragen. Es ist höher als die höchsten Bäume des Waldes und sein Dach ist mit feuerroten Steinen gedeckt. In direkter Nähe befinden sich zwei Holzhäuser, die neben dem prächtigen Bauwerk in der Mitte klein und unbedeutend aussehen. Aus dem kleinsten Gebäude dringt dichter Rauch aus einer Dachöffnung.

Dies ist das Herrenhaus, der Familie „von dunkler Quelle“. Zurzeit befindet sich der Baron selber in der Stadt Lowangen, sodass das Haus auf nur neun Bedienstete angewiesen ist. Diese können überall auf dem Grundstück angetroffen werden.

In dem kleineren Gebäude befindet sich eine Schmiede. Der Sohn des Schmiedes hat heute Nacht das Lager der Goblins betreten, mit der Absicht etwas alte Kohle aus der ehemaligen Zwergengesse zu stehlen. Ein alter lokaler Aberglaube sagt, dass mit Kohle aus einer Zwergengesse die Feuer eines Schmiedes heißer brennen würden.

Dabei ist er auf die Beute von Zork gestoßen und hat diese natürlich mitgenommen. Sollten die Spieler einen zusätzlichen Hinweis brauchen, können sie entdecken, wie sich der Sohn des Schmiedes die Farbe des „Taka“ von den Armen wäscht. Diese ist bei seinem Raubzug an ihm hängen geblieben.

### DIE GEBÄUDE

#### Das Herrenhaus

Ein hohes zweistöckiges Gebäude mit Dachstuhl. Im untersten Geschoss finden sich neben einem großen Speisesaal (vorbereitet für die Rückkehr des Barons) die Küche, ein Musikzimmer und eine Schreibstube.

Im ersten Stock befinden sich das Schlafzimmer des Barons und seine privaten Räume. Außerdem befinden sich dort die Räumlichkeiten seiner

Kinder. Die Unterkünfte der Dienerschaft befinden sich im Dachstuhl.

#### Die Schmiede

Ein rechteckiges Gebäude mit einem einzelnen Fenster. Es misst gerade sieben Rechtschritte und besitzt keine nennenswerten Besonderheiten. Der Schmied und sein Sohn befinden sich in der Mitte des Raumes. Der junge Bursche heizt gerade das Schmiedefeuher, während der Alte am Amboss steht und ein Hufeisen in die passende Form schlägt.

Unweit der beiden liegt ein fein gearbeiteter Lederbeutel. Daneben erkennt man funkelnde Steine. Alles, was dort liegt, ist mit der Farbe gefärbt, die gestern auf das Taka aufgetragen wurde. Für die Gruppe sollte klar sein, dass diese glänzenden Steine ein Teil des „Herzens des Taka“ sein müssen.

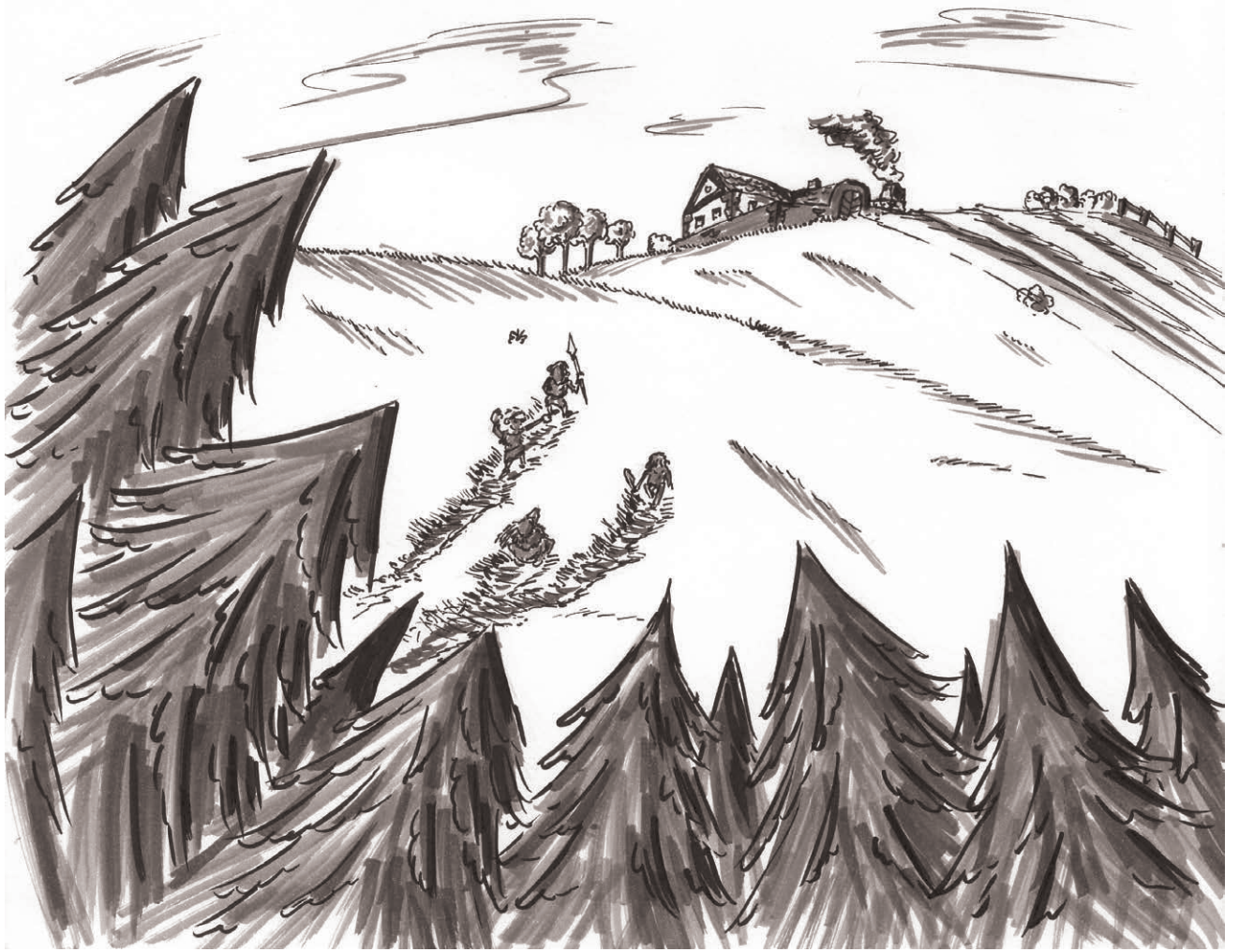
#### Der Stall

Zurzeit befinden sich nur zwei Pferde im Stall, Platz wäre jedoch für acht. Sollten die Goblins auf die Idee kommen, die Tiere aus dem Stall zu treiben, so wäre für eine ganze Weile das Gesinde mit dem Einfangen der Pferde beschäftigt und die Goblins könnten sich in Ruhe umsehen.

### DIEBSTAHL

Die gesamte Situation sollte den Goblins (und den Goblinspielern) sehr fremdartig erscheinen. Vermutlich waren die meisten Goblins noch nie in einem Steinhaus oder haben eine Treppe aus Holz gesehen. Alle Gegenstände sollten daher sehr ausführlich und detailliert beschrieben werden, ohne sie beim Namen zu nennen. Wenn selbst der Spieler des Goblins im ersten Augenblick nicht weiß, was er vor sich hat, wurde die Sache gut gemacht.

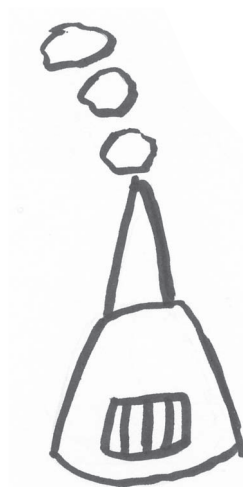
Nachdem das Taka gefunden wurde, kündigt sich die Rückkehr des Barons an. Der kehrt mit seinen Kindern und einer Begleitung von zwei bewaffneten

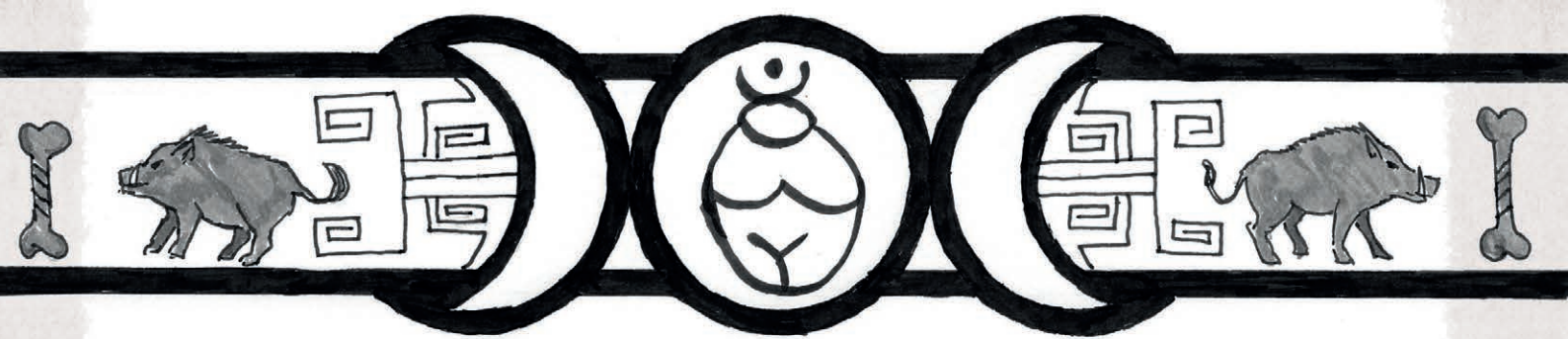


Reitern aus Lowangen zurück. Für unsere Helden ergibt sich damit ein guter Grund, den Hof möglichst schnell zu verlassen, denn mit dem Baron kann man nicht so einfach verfahren wie mit seinem Gesinde.

Dies ist der erste Augenblick, an dem Zork zumindest versuchen wird, an die Beute zu kommen. Da er zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnt, dass das endgültige Ziel ist, das „Taka“ zu entzünden, wird er es allerdings dabei noch ruhig angehen lassen und eher auf scheinheilige Angebote, beispielsweise den Goblins „die schwere Last“ auch einmal abzunehmen und sie eine Weile zu tragen, zurückgreifen. Halten sich die Rotpelze allerdings an die Anweisungen ihrer Schamanin, sollte das bislang unschuldige Angebot alleine daran scheitern, dass sie ihr heiliges Gut keinen Moment aus den Augen lassen. Zu Handgreiflichkeiten wird es jedoch auf keinen Fall kommen, schließlich weiß Zork immer noch nicht, was die Goblins genau vorhaben.

Somit ist das nächste Ziel Lowangen, um die Flamme erneut zu entzünden.





# KAPITEL 4

## LOWANGEN

### DIE STADT LOWANGEN

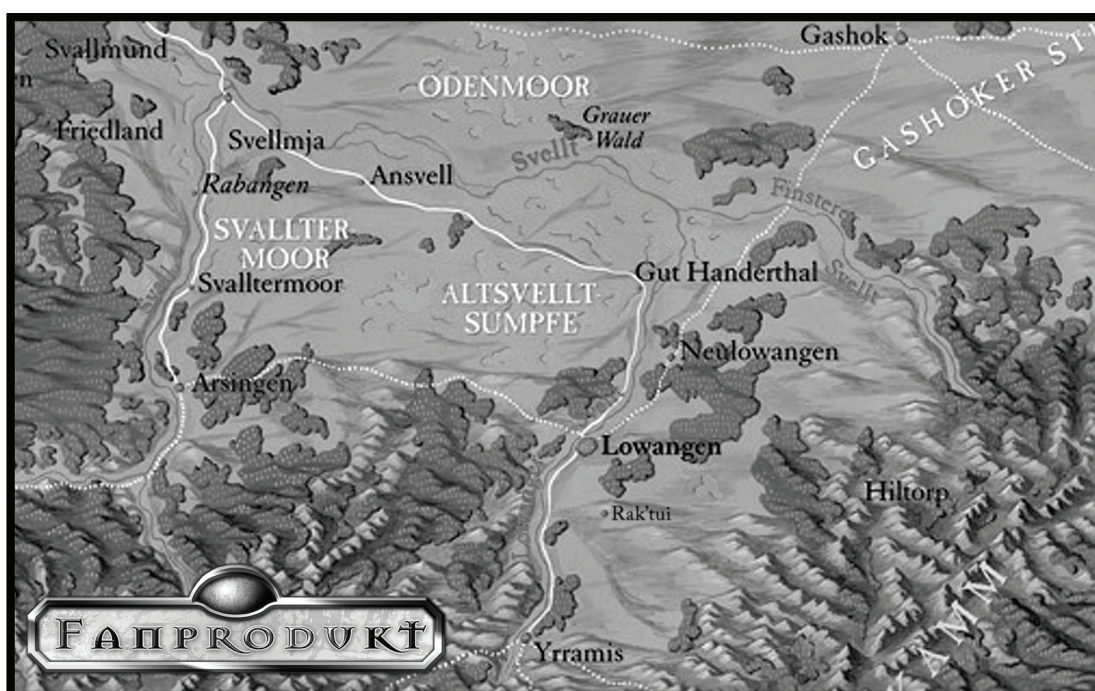
Lowangen ist eine befestigte und für Goblins unfreundliche Stadt. Man lässt die Rotpelze in die Stadt ein, doch wird ihnen überall Misstrauen entgegenschlagen. Es ist zwar nicht wahr, doch der Glaube, dass Goblins und Orks grundsätzlich unter einer Decke stecken, ist auch heute noch in der Stadt sehr verbreitet.

Mehr Informationen zu der Stadt Lowangen findet man in der **Geographia Aventurica**, S. 36 sowie im Regionalband **Reich des Roten Mondes**, S. 65ff.

Die Spieler betreten die Stadt in Alt-Lowangen, dem menschlich dominierten Teil der Stadt. Wenn die Helden von einem Taka sprechen, wird ihnen keiner der ohnehin unfreundlichen Einwohner der Stadt helfen können oder wollen. Sollten sich die Goblins aber Mühe geben und das Taka beschreiben, oder sogar sagen, dass sie Feuer brauchen, wird man sie zum Ingerimmtempel schicken.

Sollte sich unter den Goblins ein Ortskundiger befinden, entfällt die Befragung bei einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen*.

Der Ingerimmtempel von Lowangen liegt in Eydal, dem zwergisch dominierten Teil der Stadt. Darin liegt ein Problem, denn der direkte Weg dorthin führt über die Eydaler Brücke, die bewacht ist und auf der unter anderem Brückenzoll erhoben wird. Eine Gruppe verlotterter und verlauster Rotpelze werden die Angroschim allerdings gar nicht erst hinüber lassen. Zork wiederum ist zwar ein Zwerg, aber selbst wenn er – als NSC von den Spielern motiviert oder aber selbstständig als Spielercharakter – versucht, ein gutes Wort für seine Begleiter einzulegen, wird ihm nur eiskalte Ablehnung entgegenschlagen. Es hat in der Vergangenheit mehrere Verrate durch Zwerge an der Stadt gegeben und ortsfremde Angroschim



BASIEREND AUF DER KARTE „ORKLAND, SVALLTERMOOR UND UMBEGUNG“ AUS DEM OFFIZIELLEN FANPRODUKT-KARTENPAKET. MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG DER ULISSES-SPIELE GmbH. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

werden grundsätzlich misstrauisch betrachtet. Jene in Begleitung einer Goblinsippe umso mehr.

## DER RATTENFÄNGER

Ruschku, ein Goblin-Rattenfänger, beobachtet das Leidwesen der Gruppe. Nachdem sie sich eine Weile mit den störrischen Stadtwachen gestritten haben, wird er versuchen, sie in einem ruhigen und verzweifelten Moment abzufassen. Er bietet den Helden an, ihnen zu helfen und sie, teils unterirdisch, bis in den Tempel zu bringen. Dafür erwartet er von ihnen allerdings auch etwas. Sie können ihm helfen, das Wesen zu finden, was seit Wochen seine Ratten aus den Käfigen frisst. Ruschku benötigt aber das Geld, das er durch die toten Tiere verdient und derzeit nicht mehr kassieren kann. Andernfalls verlangt er von der Gruppe zehn Dukaten – von diesem Geld würde sich Ruschku einen „Söldner“ anheuern.

Ruschku ist dumm, aber ehrlich. Sollte die Gruppe eines von beidem tun, bringt er sie sicher in die

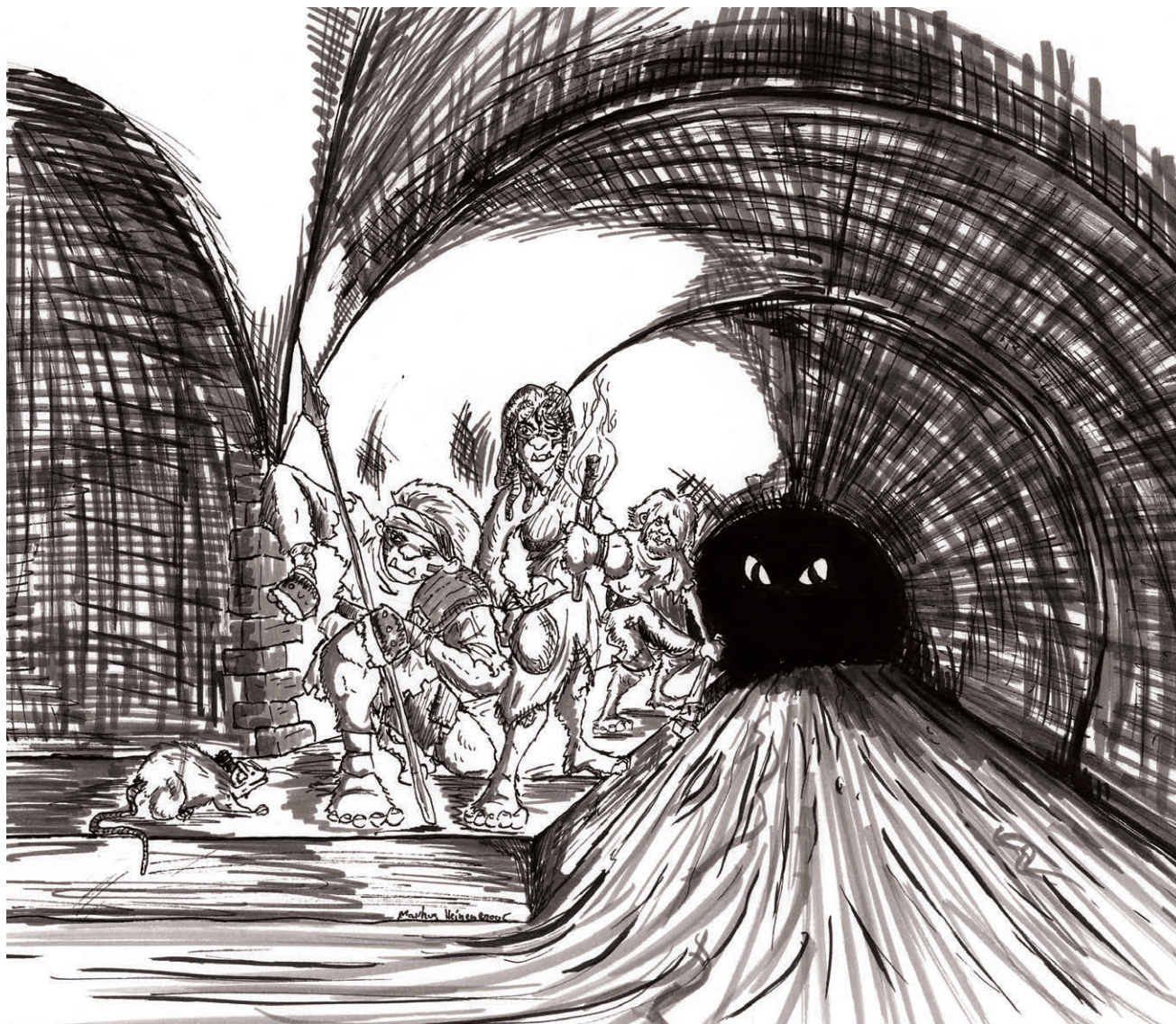
Katakomben des Ingerimmtempels. Was sie tun, oder ob sie sich aber entschließen, Ruschku gar nicht zu helfen, steht der Gruppe frei.

## DURCH DIE KANÄLE

Selbst mit ihrem Führer müssen die Helden zunächst aber noch auf die andere Seite des Lowanger Svellts, des Flusses, der die Stadt einmal mittig teilt. Da das Zwergenviertel ausscheidet, führt sie Ruschku zunächst in die Bunte Flucht, den elfisch dominierten Teil, und weist ihnen dort schnell den Weg zu einem Zugang in die Kanalisation.

Dennoch ist es eine schöne Szene, um den Spielern ein Gefühl von Unbehagen zu entlocken, wie sie durch das Viertel geführt werden, ringsum aus mandelförmigen Elfenaugen betrachtet, offenbar vor allem geduldet, weil man den Rattenfänger zu kennen scheint.

Der Aufbau der Kanäle ist an sich recht verwirrend, doch solange sie Ruschku als Führer an ihrer Seite haben, stellt das kein Problem dar. Sollten



sie hingegen beschlossen haben, keine Hilfe zu brauchen, so sollte die Reise für sie zu einem Alptraum aus Hindernissen werden. Proben auf *Orientierung*, deren misslingen die Helden zwar an einen Gebäudezugang führt, doch nicht zu dem, den sie suchen (der erste vielleicht noch als Warnung in den Keller des Rahja-Tempels in der Bunten Flucht, der zweite dann jedoch unangenehmer in Sicherungen der Halle der Macht zu Lowangen oder der Ordensburg der Grauen Stäbe), enge Durchgänge, die nur mit *Athletik*, *Akrobatik* oder *Körperbeherrschung* gemeistert werden können oder auch unbegehbare Passagen, bei denen ein misslungenes *Klettern* üble Folgen haben kann. Der Alleingang ist eine dumme Idee, was die Spieler auch spüren sollten. Er ist allerdings nicht unmöglich. Nach genug überwundenen Hürden erreichen sie tatsächlich auch alleine den Ingerimtempel. Sollten sie hingegen im Alleingang scheitern, so ist ihnen Ruschku vermutlich zumindest anfangs noch auf den Fersen, in der Hoffnung, in einer kniffligen Situation der Retter sein zu können und dabei seinen Preis sogar noch in die Höhe treiben zu können.

Auf welche Weise sie auf das Monster stoßen, das die Gänge unsicher macht, ist davon abhängig, ob sie ihren neuen Freund ausbezahlen wollen – falls ja, stellt sich noch die Frage, wie –, oder ob sie für ihn auf die Jagd gehen. In ersterem Fall wird sie das Monster auf dem Weg zum Ingerimtempel überraschen; die andere Variante wird nachfolgend beschrieben.

## MONSTERJAGD

Die Kreatur, an die Ruschku seine Beute verliert, ist ein Alligator, der sich in die Kanäle verirrt hat. Kernelement der Szene muss die Spannung sein, durch die unheimliche und den ländlichen Goblins mehr als fremde Umgebung der Kanäle zu schleichen. Ruschku wird sie bei der Jagd auch nicht begleiten. Er führt sie zu dem Beginn eines Kanalstücks, das, so versichert er ihnen, letztlich ein Rundweg mit ein paar Nebengängen ist, und wünscht ihnen viel Erfolg.

Mögliche Szenen und Elemente innerhalb der Kanäle umfassen:

- Das Auffinden eines Verstecks, vermutlich das eines Obdachlosen oder Gauners, der hier unten Zuflucht gesucht hatte, es nun aber verlassen hat.
- Das Überqueren eines Kreuzungspunktes, der keinen durchgehenden Randlauf hat und da-

her mit *Athletik*- und *Kletternproben* gemeistert werden muss und bei deren Misslingen einer der Goblins ins Wasser fällt und geborgen werden muss, bevor er vielleicht in andere Gebiete des Kanalsystems gerissen wird – und dort vielleicht alleine dem Alligator begegnet

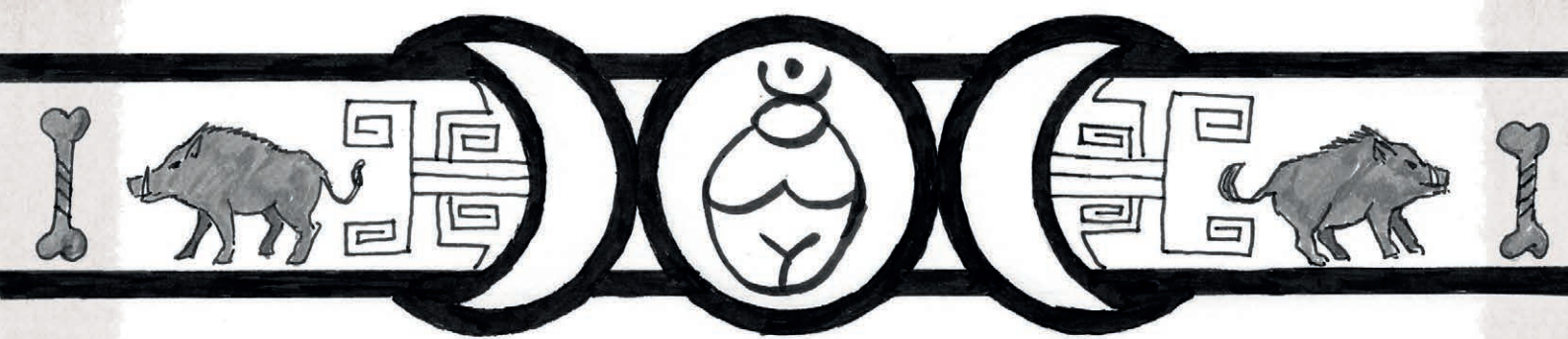
- Erste Ankündigungen der Kreatur; das Blitzen von Augen in der Schwärze, ein tiefes, gutturales Knurren in der Ferne.
- Überreste einer vom Alligator gerissenen Beute
- Eine plötzlich austretende Welle brackigen Wassers aus einem Zulauf, der nur mittels *Ausweichen* entgangen werden kann und die ansonsten nicht nur ebenfalls den Goblin ins Wasser wirft, sondern ihn auch bis zur nächsten Wäsche 1W6 Punkte Charisma kostet.

Am Ende dann wartet der Alligator selbst auf sie. Er wird versuchen, sich ihnen leise im Wasser zu nähern. Ihn vorzeitig zu entdecken bedarf einer Probe auf *Sinnenschärfe*, ansonsten gelten die Regeln für Überraschung aus **Wege des Schwerts**, S. 78.

Die Werte der Kreatur finden im Anhang des Abenteurers auf S. 16.

Sollten die Helden nicht auf die Jagd gegangen sein, ereignet sich dieser Angriff, kurz bevor sie den Ingerimtempel erreichen.





## KAPITEL 5

# DER INGERIMMTEMPEL

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nachdem ihr lange Zeit durch brackiges Wasser und vorbei an Hunderten von Ratten gewatet seit, öffnet Ruschku eine Klappe an der Decke, durch die das helle Licht einer Laterne fällt. Geblendet wendet ihr euch ab, seht im hellen Schein aber, wie Ruschku eine Handbewegung die Stufen hinauf macht. Seine glasigen Augen scheinen auch ihren Weg in fast völliger Finsternis zu finden.

Die Gruppe befindet sich in den Katakomben des Ingerimmtempels. Von dort ist es kein Problem, in den großen Gebetsaal zu gelangen, in dem das Taka steht. Ruschku verschwindet unter ihnen in der Dunkelheit. Sein Teil der Abmachung ist erfüllt.

### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr betretet eine von unzähligen Feuern erleuchtete Halle. Ein großer Kuppelbau, an dessen Wänden Flammen zu züngeln scheinen, erhebt sich über euch. Mitten in diesem gewaltigen Bauwerk, direkt unter einer Statue mit einem gewaltigen Bart und einem Hammer in der Hand, befindet sich ein großes „Taka“.

Es sind zwar Ingerimmgeweihte zugegen, keiner von ihnen scheint sich jedoch groß um die Goblins zu kümmern. In Zeiten der orkischen Besatzer ist man fremdes Volk im Tempel gewohnt, und wenn diese den Tempel nicht beschädigen, sieht man auch gerne darüber hinweg, dass es sich um Goblins handelt.

Zwar wird sich der eine oder andere Geweihte wundern, weshalb die Stadtwache neuerdings die Rotpelze wieder passieren lässt, aber offen hinterfragen wird es niemand.

Hier nun ist der Moment gekommen, an dem Zork nichts mehr unversucht lassen wird, die Goblins aufzuhalten. Sie wollen seine Beute in die Flammen werfen!

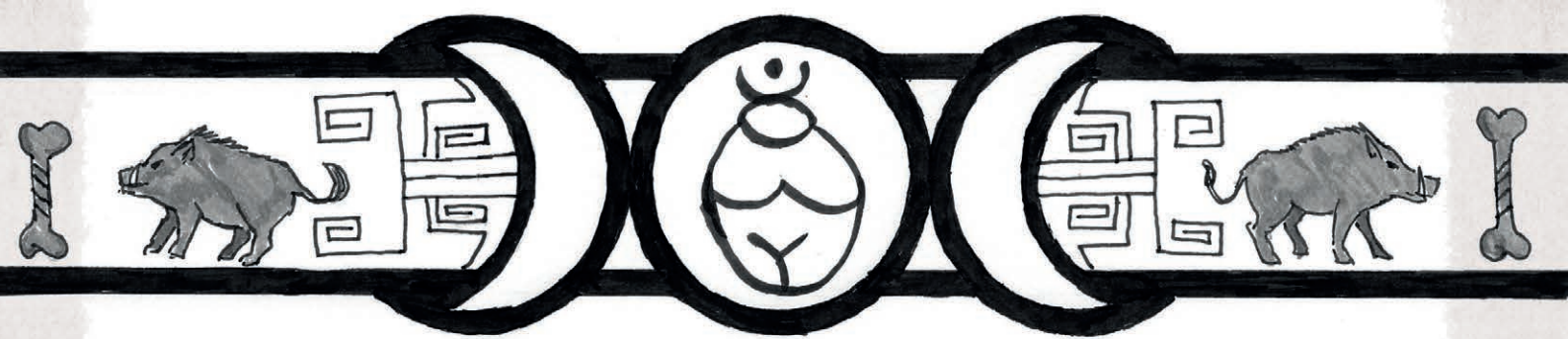
Wie gut ihm das gelingt, hängt von der Situation ab. Er wird es zunächst mit netten Worten versuchen, hier nun aber im Zweifel auch zu Gewalt greifen, falls es gar nicht anders geht. Etwas, womit dann auch die anwesenden Geweihten ihre Probleme haben werden.

Ziel ist es, dass die Szene zu einem angenehmen Grad chaotisch wird. Fanatische Goblins, die versuchen das „Taka“ zu entzünden, ein wildgewordener Zwerg inmitten dieser Meute, der versucht, ihnen die Beute abzujagen und drum herum eine der Gruppenstärke angemessene Zahl von Ingerimmgeweihten, die erst einmal die Situation deeskalieren wollen, jedoch letztlich vor allem diesen ihnen heiligen Ort zu verteidigen versuchen.

Das hier ist kein Endkampf, es ist vielmehr das Finale einer alten Komödie, mit allem Trubel und wohlmeinenden Durcheinander.

Letztlich sollte es ihnen aber gelingen, das „Taka“ zu entzünden. Was dabei aus Zork wird, ob er vielleicht gar ein ungewolltes Bauernopfer wird und in den Händen der Wache oder der Geweihten landet, während die Rotpelze wieder in die Kanäle abtauchen oder in den Gassen verschwinden, muss sich aus dem Spiel ergeben.





## KAPITEL 6 DAS ENDE

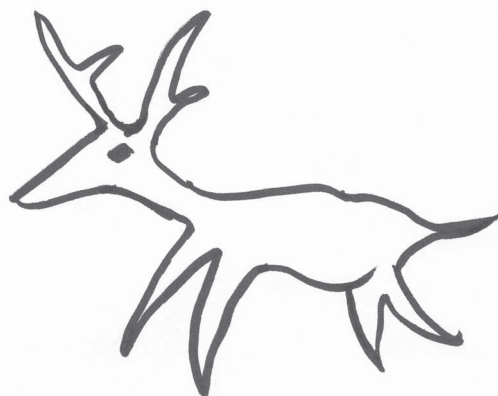
Sollte die Gruppe das Abenteuer noch nicht beenden wollen, kann man als Meister noch einige Hindernisse aufbieten, die sich den Goblins auf ihrem Weg aus der Stadt entgegenstellen. Da wären zum Beispiel die Stadtwachen, die feststellen, dass die Goblins, denen sie den Eintritt ins Stadtzentrum verweigert haben, auf einmal doch dort sind. Alternativ können sie auch die Rückreise noch ein wenig Ausschmücken. Dabei bietet sich natürlich besonders an, die Gefahr um das Erlöschen der Feuerquelle auszuspielen. Letztendlich sollten die Helden aber wohlbehalten das Dorf ihres Stammes erreichen.

### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen**

Von weitem könnt ihr bereits die ersten Dächer eures Dorfes erkennen. Mit jedem Schritt, den ihr macht, wächst euer Stolz auf das, was ihr erreicht habt. Dieses Gefühl erfährt dann auch einen neuen Höhepunkt, als ihr der alten Schamanin Schuka das Feuer des Taka übergebt und der gesamte Stamm im lauten Jubel eure Namen ruft. Ihr habt es geschafft, ihr habt den Zorn der Götter abgewendet und seid die neuen Helden eures Stammes.

Das Ende sollte so von statten gehen, wie es einem Volk wie den Goblins gebührt. Mit einer Fackel, Laterne oder etwas anderem das brennt, kehren die Helden in ihr Dorf zurück und werden unter dem Jubel der anderen Goblins als die „Bewahrer des Taka“ gefeiert.

Ein jeder von Ihnen erhält für dieses Abenteuer 180 bis 250 AP.



# NICHTSPIELERCHARAKTERE UND WIDERSACHER

## MÖGLICHE GEGNER

### Schmied

AT: 10 PA: 8 TP: 1W+3  
IN: 4+W6 (alter Schmiedehammer)  
LeP 30 AuP 34 WS 7 RS 1 MR 1  
Sonderfertigkeiten: Hammerschlag, Wuchtschlag,  
Finte

### Sohn des Schmiedes

AT: 8 PA: 6 TP: 1W+2 (Knüppel)  
IN: 5+W6  
LeP 25 AuP 29 WS 6 RS 1 MR 1  
Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

### Gesinde

AT: 8 PA: 8 TP: 1W+1  
IN: 4+W6 (meist Stuhlbein o.ä.)  
LeP 24 AuP 28 WS 5 RS 0 MR 1  
Sonderfertigkeiten: keine

### Leibwächter des Barons

AT: 14 PA: 16 TP: 1W+4  
IN: 10+W6 (Breitschwert)  
LeP 34 AuP 42 WS 7 RS 3 MR 3  
Sonderfertigkeiten: Schildkampf 1, Linkhand,  
Finte, Wuchtschlag, Ausweichen 1

### Baron von dunkler Quelle

AT: 13 PA: 12 TP: 1W+3  
IN: 8+W6 (Florett)  
LeP 38 AuP 42 WS 8 RS 5 MR 4  
Sonderfertigkeiten: Ausweichen 1, Gezielter Stich

### Sohn des Barons

Siehe Leibwächter des Barons

### Stadtgardisten

AT: 10 PA: 8 TP: 1W+4  
IN: 6+W6 (Breitschwert)  
LeP 30 AuP 34 WS 7 RS 3 MR 2  
Sonderfertigkeiten: keine

### Der Alligator

AT: 14 (2 Pro/KR) PA: 8 IN: 8+W6  
LeP: 45 AuP 55 WS 9 MR 2  
RS 2/4 (Bauch/Rücken)  
TP: 2W6+2 (Biss) / 1W6+3 (Schwanz)

Anmerkung: Der Alligator hat 2 Aktionen pro Kampfrunde. Wird er schwer verletzt, wird er versuchen zu fliehen. Bei einer guten Attacke hat das Krokodil sich in einem Helden verbissen (jede Aktion 1W6+2 TP). Jede gelungene Attacke mit dem Schwanz ist eine Attacke zum Niederwerfen. Hinweis: Die hier angegebenen Werte weichen in einigen Punkten von denen des generischen Alligators (**Zoo-Botanica Aventurica**, S. 125) ab.

## WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

### Schuka

#### Aussehen

Schuka die Dorfschamanin ist eine etwa 40 Götterläufe alte Goblinfrau. Ihr Gesicht ist von Runzeln zerfurcht und die ehemals wohl roten Haare sind bereits am ganzen Körper in ein silbriges Weiß übergegangen. Trotz ihres hohen Alters und ihrer schon brüchigen Stimme ist Schuka noch im vollen Besitz ihrer geistigen Kräfte. Meist trägt sie einen Überwurf aus Wolfsfell, der am Kopf in einer dicke Krause aus Knochen endet, die mit jedem Schritt knacken und so ihr Nahen bereits auf mehrere Schritte ankündigen.

#### Bedeutung für die Spieler

Schuka ist der Auftraggeberin und Ansprechpartnerin der Helden. Ihr obliegt die Führung des Stammes und damit auch die Wiederbeschaffung des Taka.

#### Fähigkeiten/Talente/Besonderheiten

KL: 16 IN: 12

Götter/Kulte (Mailam Rekdai): 14

Geschichtswissen: 9

Überreden: 12

Überzeugen: 9

### Zork

#### Aussehen

Mittelgroßer Zwerg mit fester brauner Lederkleidung. Sein hellbraunes Haupt- und Barthaar trägt er meist offen, nur bei seinen Raubzügen bindet er es sich zu Zöpfen. An seinem Gürtel trägt er mehrere kleine Taschen (Einbruchswerkzeug), sowie einen einfachen Dolch. Zur Selbstverteidigung trägt der Zwerg einen Lindwurmschläger bei sich.



### **Bedeutung für die Spieler**

Zork hat sein Diebesgut bei den Goblins verborgen und begleitet diese, um es wiederzubekommen. Er kann als Ideengeber, als Städt kundiger oder als Kämpfer fungieren, wenn die Gruppe einmal in der Klemme steckt. Vor allem dient er aber dazu, den Spielern die Möglichkeit zu geben, sich „sonderbar“ zu verhalten gegenüber jemanden, der sonst den „eigentlichen“ Heldentypus im „Schwarzen Auge“ darstellt.

### **Fähigkeiten/Talente/Besonderheiten**

AT: 15 PA: 11 TP: 1W6+3  
IN: 8+W6 (Lindwurmschläger)  
RS: 2 GS: 8  
Sonderfertigkeiten: Ausweichen 1, Finte, Wuchtschlag  
IN: 16 FF: 14  
Schleichen: 12  
Klettern: 8  
Taschendiebstahl: 14

### **Ruschku**

#### **Aussehen**

In Lumpen gehüllter Goblin unbestimmbaren Alters. Seine Augen habe bereits einen milchigen Weißton und er bewegt sich oberirdisch sehr unsicher.

Das ändert sich jedoch schlagartig, wenn er in die Kanalisation hinabsteigt. Diese kennt er auswendig und ist deswegen auch so darüber beunruhigt, dass es etwas geben soll, das sich ebenfalls dort herumtreibt.

#### **Bedeutung für die Spieler**

Ruschku symbolisiert den „typischen“ Stadtgoblin, der glaubt, die einfältigen Waldbewohner für seine Zwecke gewinnen zu können. Deshalb auch die völlig überzogene Forderung nach den zehn Dukaten.

#### **Fähigkeiten/Talente/Besonderheiten**

AT: 11 PA: 8 TP: 1W6+2  
IN: 10+W6 (Keule)  
RS: 0 GS: 5/8 (Oberirdisch/Kanalisation)  
Sonderfertigkeiten: Geländekundig (Stadt)  
IN: 13 FF: 10 GE:12  
Gassenwissen: 12  
Fallenstellen: 8

