

FAHRENDER SCHÜLER – MOMIO11

“DIE GESTOHLENE RELIQUIE“

© Dave Büttler, April 2005 – April 2006
 weitere Abenteuer auf der Webseite: www.mondmil.ch, Email: dave@mondmil.ch

MATERIAL	2
ÜBERSICHT.....	2
NOTHILFE	2
LESEHILFE UND SONDERZEICHEN	2
AUFGABE	2
ORTE	3
KOBOLD AVALON.....	3
BERGE	3
CRYSTALLA-FLUSS.....	4
FALKENBURG	4
HINKELSTEIN	4
HÜTTE.....	4
SANKT ANTONIUS KIRCHE.....	5
SELDWYLA	5
SUMPF	5
WALD	5
HÖHLE	7
1: VERZWEIGUNG	7
2: STEINSCHLAG	7
3: ZUSATZ-FACKEL	7
4: RAUM	7
5: KLETTERSTELLE	7
6: GEHEIMGANG	8
7: RELIQUIE	8
8: FELSBROCKEN	8
ENDE	8

MATERIAL

- Landkarte
- Plan: Höhle Spielleiter
- Zeichnung Hütte
- Einkaufsliste Seldwyla

ÜBERSICHT

Im Dorf wurde die Reliquie gestohlen. Die Spieler machen sich auf die Suche. An verschiedenen Orten können sie sich einige Spatzen (Geld-Währung) verdienen, mit denen sie sich die nötige Ausrüstung für as Abenteuer kaufen können. In der Hütte finden sie ein geheimnisvolles Bild, das sie sich merken. Im Wald begegnen die Spieler einem Waldläufer, der sie zur Höhle der Räuber führt. In der Höhle entdecken die Spieler mit Hilfe des Bildes aus der Hütte einen Geheimgang, in welchem sich die Reliquie befindet. Auf Wunsch der Spielleitung können die Spieler im Verlauf des Abenteuers einem Kobold begegnen, der sie begleitet.

NOTHILFE

Wenn Spieler zuviel Zeit vergeuden (z.B. Übernachtungen im Gasthaus): Spielleitung lässt eine andere Gruppe von Abenteurern auftauchen, welche sich ebenfalls auf die Suche nach der geraubten Reliquie machen und bei den Spielern für Zeitdruck sorgen.

LESEHILFE UND SONDERZEICHEN

Normal geschriebener Text wird Spielern direkt vorgelesen.

Schattiert hinterlegter Text ist nur für Spielleitung und wird nicht vorgelesen.

- Anwendung einer Spielregel (z.B. Probe, Eintrag auf Steckbrief)
 >>> Abgabe von einem Medium an Spieler (z.B. Bild, Plan, Rätselblatt)

AUFGABE

Ihr seid fahrende Schüler praktisch ohne Besitz ausser einer Woldecke, Ersatzkleidern, einem Messer und einem einfachen Kochgeschirr. Bald kommt der Winter. Ihr findet Unterschlupf im Bergdorf Seldwyla. Dies war einst eine grössere Siedlung, doch vor längerer Zeit wurde der Vogt aus der Burg vertrieben. Seither steht sie leer. Als den Ort betretet, kommen rasch einige Einwohner und fragen euch, wer ihr seid und was ihr hier macht. Ihr antwortet, dass ihr fahrende Schüler seid.

Das folgende Gespräch kann von den Spielern in verteilten Rollen vom Sichtschirm vorgelesen werden (Stichwort: FAHRENDER SCHÜLER)

Ihr erfahrt folgendes: Vor wenigen Tagen wurden aus diesem Dorf höchst **wertvolle Reliquien, nämlich die Sichel der Heiligen Bauernmagd Notburga von Rattenberg wurde gestohlen!** Die Bauern von des Bergdorfes Seldwyla glauben, dass die Sichel der Notburga für eine sichere Ernte sorgte. Reliquien sind die sterblichen Überreste von Heiligen (z.B. Knochen oder Gegenstände aus ihrem Leben). Früher schrieben die Leute diesen Kuriositäten magisch-heilende Wirkkräfte zu. Wenn ihr die Reliquien wieder habt, dann könnt ihr sie der Kirche zurückgeben und erhält dafür einen dicken Finderlohn. Leider misstrauen die Ortseinheimischen allen Fremden und unterstützen euch deshalb auch nicht im voraus mit Geld. Ihr müsst euch alles notwendige Geld für eine Abenteuer-Ausrüstung selbst verdienen.

HINTERGRUND-INFORMATIONEN: Die Räuber versteckten die Reliquien in einer nahe gelegenen Höhle und zogen sich in eine Stadt zurück um einige Monate Zeit

verstreichen zu lassen. Wegen dem Raub finden nämlich momentan verstärkte Personenkontrollen statt. Im Frühling werden die Räuber in die Höhle zurückkehren um die Reliquie holen.

ORTE

KOBOLD AVALON

Wenn Spielleitung dies wünscht, kann sie an einem beliebigen Ort (z.B. Sumpf, Hinkelstein) den Kobold „Avalon“ auftauchen lassen, welcher die Spieler begleitet.

>>> KOBOLD AVALON

Etwas grösser als 1 m. Sieht aus wie eine Mischung aus Dachs und Murmeltier. Der Körper ist schlank und menschenähnlich, allerdings von einem feinen Pelz überzogen. Er trägt eine lustige Filzmütze. Der Kobold trägt farbige Pluderkleider und einen dicken, vollgestopften Rucksack.

Wenn Spieler mit Kobold reden:

Der Kobold ist von sehr fröhlicher Natur, Vegetarier und ein absoluter Pazifist. Ihr bemerkt sehr bald, dass es dem Kobold trotz seiner Bemühungen überhaupt nicht gelingt ernsthaft zu sein. Der Kobold besitzt magische Kräfte mit denen er sich unsichtbar machen kann.

Es kann sein, dass er deshalb durch seine kindischen Spielereien manche Spieler verärgert. Er fürchtet sich vor allen bärtigen Männern. Die Spielleitung kann den Kobold mit dem Kobold für gute Stimmung sorgen und ihn dazu benutzen den Spielern Tipps abzugeben, falls diese im Abenteuer nicht weiterkommen sollten.

BERGE

Der Weg hierhin ist anstrengend! Jeder Spieler muss einmal Proviant abziehen.

Wenn Spieler keinen Proviant besitzt: Wegen Erschöpfung verlierst Du -2 Energie.

Du musst genau wissen wo ihr hier genau hin willst. Die Berge sind zu gross. Bei jedem Ort den die Spieler besuchen, verlieren sie wegen der Anstrengung -1 Energie.

Wenn Spieler zu kleinstem Fluss mit Tanne gehen:

Ihr findet eine Höhle! Vor der Höhle befinden sich Fussspuren, die ungefähr eine Woche alt sein könnten. Wie es scheint, habt ihr das Versteck der Räuber entdeckt!
→ Weiter im nächsten Kapitel „Höhle“...

Wenn Spieler auf Berge klettern: → Alle an Kletterer würfeln eine Probe: Geschicklichkeit +3 erleichtert und eine Probe: Körperkraft +3 erleichtert

Wenn eine Probe misslang: Es gelingt Dir nicht die Berge zu besteigen. Du verlierst -1W6+1 Energie.

Wenn beide Proben misslingen: Es gelingt Dir nicht die Berge zu besteigen. Im Gegenteil: Du stürzt ab und verlierst 3W6+3 Energie.

Erfolg: Ihr klettert die Berge empor. Das war anstrengend und jeder Kletterer verliert -1 Energie. Ihr seid nun mitten in der Bergwelt. Hier oben gibt es **wertvolle Kristalle**. Ihr könnt danach suchen.

Wenn Spieler dort auf den Bergen Kristalle sucht: → Spieler würfelt **Probe: Sinnesschärfe-2 erschwert**. Das suchen nach Kristallen ist anstrengend und kostet pro Probe -1 Energie.

Fehlschlag: Du findest keinen Kristall.

Erfolg: Du findest einen Kristall im Wert von **1W6 Raben**. **Probe kann nur dreimal erfolgreich abgelegt werden.**

CRYSTALLA-FLUSS

Dieser Fluss ist wunderbar klar. In ihm springen **Forellen**.

Wenn Spieler fischen:

→ Spieler würfelt **Probe: Fingerfertigkeit -1 erschwert**

Fehlschlag: Die Fische sind zu flink. Du verlierst -1 Energie

Erfolg: Du fängst Fische im Wert von 1 Raben. Notiere entweder den Fisch oder +1 Raben auf Deinen Steckbrief.

FALKENBURG

Die Burg steht auf einem hohen Felsen, der nicht leicht zu erkletten ist.

Wenn Spieler auf Burg klettern:

→ Jeder Spieler würfelt Probe: Geschicklichkeit

Fehlschlag: Es gelingt Dir nicht zur Burg emporzuklettern. Du rutschst die Felsen herunter. → Spieler verliert -1W6 Energie

Erfolg: Du kletterst geschickt zur Burgruine empor.

Du stehst auf dem Felsen bei der Burgruine. Niemand ist hier. Bestimmt wurde dieser Ort von mutigen Bauernjungen schon hunderte Male durchsucht.

Wenn Spieler Burg untersuchen:

→ Alle Spieler würfeln Probe: Sinnesschärfe -4 erschwert

Misserfolg: Du entdeckst nichts besonderes.

Pro Erfolg: Du entdeckst zwischen Felsplatten einige alte Münzen. Anzahl: 1W6 Raben-Münzen. **Probe kann nur einmal erfolgreich abgelegt werden.**

HINKELSTEIN

Der Weg hierhin ist anstrengend! Jeder Spieler muss einmal Proviant abziehen.

Wenn Spieler keinen Proviant besitzt: Wegen Erschöpfung verlierst Du -2 Energie.

Dieser stehende Hinkelstein diente früher wohl als Heiligtum für Druiden. Du entdeckst eine summende Kräuterfrau in der Umgebung.

Wenn Spieler Kräuterfrau ansprechen:

Die Kräuterfrau plaudert ein wenig mit euch. Sie hat bisher nur wenig Heilkräuter gefunden und verkauft auch nichts. Leider weiss sie nichts über die Räuber. Mal schauen ob ihr der Frau sympathisch seid. → Jeder Spieler würfelt eine **Probe: Herzlichkeit**

Fehlschlag: Du scheinst der Kräuterfrau nicht besonders sympathisch zu sein. Sie verabschiedet sich nach einer Weile etwas eigenbrötlerisch von Dir und geht weiter.

Wenn ein Spieler erfolgreich ist: Die Kräuterfrau schenkt Dir ein **Heilkraut gegen Krankheiten**. Falls Du zum Beispiel von Mücken gestochen wurdest, so wirst Du davon wieder geheilt und erleidest keinen Abzug mehr deswegen. Die Kräuterfrau schenkt Dir 1W6 Portionen.

HÜTTE

Hier lebte einst ein frommer Einsiedler, doch mittlerweile ist er verstorben. Seine Hütte wurde bereits mehrfach geplündert und dabei blieb kein Gegenstand übrig. Das einzige was

vom Einsiedler zeugt, sind die mysteriösen Zeichnungen auf den Wänden seiner Einsiedler-Höhle, die nach Meinung der Dorfbewohner einen Höhlenplan seiner früheren Einsiedelei darstellen. Es ist nicht ganz einfach herauszufinden, welche dieser Zeichnungen wichtig sein könnten. → Jeder Spieler würfelt eine **Probe: Intelligenz**

Fehlschlag: Du weisst nicht was Du mit den Höhlenmalereien anfangen kannst. Du hast wertvolle Abenteuer-Zeit mit einer sinnlosen Kunstbetrachtung verloren: -1 Energie. Wenn Du willst, kannst Du es nochmals versuchen.

Erfolg: Du merkst Dir eine interessante Höhlenmalerei. Sie scheint eine frühere Höhle darzustellen, in welcher der Einsiedler vorher gewohnt hat.

→ **Bild „Höhlenmalerei“** abgeben

INFORMATIONEN NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG: Anhand von dem Bild „Höhlenmalerei“ können die Spieler herausfinden, dass sich in der Höhle ein Geheimgang befinden muss. Auf der Höhlenmalerei ist nämlich ein zusätzlicher Raum eingezeichnet. Der exakte Ort des Geheimgangs ist auf dem Spielleiter-Plan der Höhle mit der Nr. 6 und 7 angegeben.

SANKT ANTONIUS KIRCHE

Diese Kirche ist dem Heiligen Sankt Antonius geweiht. Er soll angeblich nützlich sein um verlorene Dinge wiederzufinden. Vielleicht ist es Aberglauben, vielleicht hilfts ... Wenn Du willst, kannst Du dem heiligen Antonius eine Münze opfern und ihn in einem Gebet um seine Hilfe bitten, dass Du etwas verlorenes wieder findest.

Wenn Spieler eine Münze opfern:

→ Spieler würfelt eine Probe: Glück

Fehlschlag: Du betest ein bisschen aber kommst zu keiner besonderen Erleuchtung.

Erfolg: Du siehst ein inneres Bild von einem Wald, der ein Geheimnis versteckt hält. **Spielleitung kann anstelle davon auch beliebigen anderen Tipp abgeben.**

SELDWYLA

Hier leben knapp zwei Dutzend Bauern-Familien. Die Räuber hatten sich in Seldwyla aufgehalten, bevor sie die Reliquien stahlen. Wenn Du Spatzen-Münzen besitzt, kannst Du hier einkaufen.

>>> MARKTPLATZ SELDWYLA

SUMPF

Der Weg durch den Sumpf ist anstrengend und Du wirst von Mücken geplagt. Leider gibt es hier nichts besonderes zu entdecken!

→ Alle Spieler würfeln Probe: Ausdauer

Erfolg: Die Mücken stechen Dich, doch Du wirst nicht krank.

Fehlschlag: Die Mücken stechen Dich und Du wirst **krank**. Du erhältst von nun an einen Abzug von **-1** auf jede Probe. Notiere dies auf einem Notizzettel. Solange Du von dieser Krankheit nicht geheilt wirst, erleidest Du diesen Abzug auf sämtliche Proben (mit Ausnahme von Tugend). Eine heilkundige Kräuterhexe könnte ein Gegenmittel kennen.

WALD

Man kann hier zum Beispiel Tiere jagen oder nach Spuren vom Waldläufer suchen, der hier in diesem Wald leben soll.

Wenn Spieler Jagen:

Jagen ist anstrengend: → Spieler verliert -1 Energie

→ Spieler würfelt **Probe: Fingerfertigkeit**.

Fehlschlag: Du entdeckst keine Tiere.

Erfolg: Du erlegst ein Tier. Anstelle von dem Tier kannst Du auf Deinem Steckbrief seinen **Wert in Raben** aufschreiben. Würfle mit 1W6:

Resultat 1 bis 4: Das Tier hat einen Wert von 1 Raben oder 3* Proviant.

Resultat 5 bis 6: Das Tier hat einen Wert von 2 Raben oder 6* Proviant.

Wenn Spieler nach Spuren vom Waldläufer suchen:

→ Spieler würfelt **Probe: Sinnesschärfe und Probe: Intelligenz**

Fehlschlag: Du findest nur Spuren von Rehen. → Spieler verliert -1 Energie.

Erfolg: Nachdem Du einer **Menschenspur** folgst, gelangst Du zu einer Hütte. In ihr lebt ein einsamer Jäger. Er sagt: „Hier im Wald waren einige verirrte Räuber. Ich folgte ihnen und sah, dass sie sich in den Bergen versteckten. Sie folgten dem kleinsten Fluss. Soweit ich weiss befindet sich dort in der Nähe einer Tannengruppe eine Höhle!“

Weitere Infos siehe „Berge“.

HÖHLE

Ihr könnt nun die Höhle erkunden. In der Höhle ist es jedoch dunkel. Ihr benötigt eine Fackel um sie betreten zu können. Streiche **1 Fackel** von Deiner Ausrüstungsliste! Falls Du keine Fackel hast, kannst Du die Höhle nicht betreten.

Die Spieler müssen sich ein Blatt **Papier, Bleistift** und Radiergummi bereithalten.

Die **Spielleitung beschreibt die Räume der Höhle und sagt jeweils wo sich weitere Gänge befinden. Die Spieler dürfen jedoch NICHT auf die Karte der Spielleitung gucken. Als Spielleitung musst Du ein wenig improvisieren bei dem Beschrieb der Höhle. Es ist nicht ganz einfach, aber sicherlich klappt es nach einigen Versuchen. Beispiel: „Ihr kommt in einen viereckigen Raum. Entweder könnt ihr nach Westen zurück oder es führen zwei Gänge weiter, einer nach Osten und einer nach Süden.“**

1: VERZWEIGUNG

Dieser Raum ist ungefähr 5 * 4 m gross. Es handelt sich um eine natürliche Höhle. Bereits in diesem ersten Raum der Höhle befindet sich eine Abzweigung. Ein Gang führt nach Norden und einer nach Süden. Entscheidet euch, welchen Gang ihr wählen wollt.

Wenn Spieler nach Spuren suchen: Eine gute Idee, doch kürzlich wurde der Höhlenboden von Regenwasser überflutet, das sämtliche Spuren fortschwemmte.

2: STEINSCHLAG

An dieser Stelle droht die Decke der Höhle einzustürzen. Ihr spürt, dass es dabei unheimliche und boshafte Kräfte am Werk sind. Finstere Erdgeister stören sich an eurem Eindringen in ihr Reich und warten auf eine kleinste Unachtsamkeit von euch, damit sie euch unter einer Gerölllawine begraben können. → Alle Spieler würfeln eine **Probe: Geschicklichkeit +2 erleichtert**

Fehlschlag: Dir prasseln Steinbrocken auf den Kopf und Du verlierst **-2W6 Energie**.

Erfolg: Geschickt überwindest Du die gefährliche Stelle.

3: ZUSATZ-FACKEL

Es dauerte ziemlich lange, bis Du an diesen Ort gelangen konntest. In der Höhle kommt man nur langsam vorwärts. Hier kommst Du nur weiter, wenn Du eine weitere Fackel besitzt. **Streiche 1 zusätzliche Fackel**. Falls Du über keine zusätzliche Fackel verfügst, kannst Du hier nicht weiter gehen.

4: RAUM

Wenn Spieler nach Spuren suchen: → Spieler würfelt Probe: Sinnesschärfe +4 erleichtert und Probe: Intelligenz +2 erleichtert

Wenn eine oder beide Proben misslingen: Du ermüdest. → Spieler verliert -1 Energie

Erfolg: Du entdeckst wenige Tage alte, menschliche Fussspuren.

5: KLETTERSTELLE

An dieser Stelle gähnt ein 10 m tiefer Abgrund. Wer hier weiter will benutzt besser ein Seil.

Wenn Spieler ohne Seil hinunterklettern:

Das ist sehr gefährlich! → Jeder Kletterer würfelt Probe: Geschicklichkeit

Fehlschlag: Du stürzt ab und verlierst $2W6 * 10$ Energie. (Beispiel: 4, 5 wird addiert und Summe mit 10 multipliziert = -90 Energie)

Erfolg: Du gelangst nach unten.

Wenn Spieler Seil verwenden und nach unten klettern:

Trotz dem Seil ist ein Abstieg immer noch risikoreich. Jeder Kletterer würfelt eine Probe: Körperkraft +6 erleichtert

Fehlschlag: Du schlingst unsanft am Seil nach unten und erhältst 3W6 SP.

Erfolg: Du gelangst unbeschadet nach unten.

6: GEHEIMGANG

Wenn Spieler nach Spuren suchen: → Spieler würfelt Probe: Sinnesschärfe +4 erleichtert und Probe: Intelligenz +2 erleichtert

Wenn eine oder beide Proben misslingen: Du ermüdest. → Spieler verliert -1 Energie

Erfolg: Du entdeckst wenige Tage alte, menschliche Fussspuren.

Wenn die Spieler an dieser Stelle nach einem Geheimgang suchen:

Tatsächlich! In 3m Höhe entdeckst Du einen kleinen Tunnel, vor welchen hier praktisch unsichtbar eine Steinplatte und Steinbrocken Höhleneingang geschoben wurde. Dahinter liegt ein verborgener Raum!

INFORMATION: Anhand von dem Bild „Höhlenmalerei“ (auf der Landkarte in der Hütte) können die Spieler herausfinden, dass sich in diesem Raum ein Geheimgang befinden muss. Auf dem Bild ist nämlich ein zusätzlicher Raum eingezeichnet.

7: RELIQUIE

In dieser kleinen Höhle befindet sich die gesuchte Reliquie, die geraubt wurde. Mit dem übernatürlichen Schutz der Reliquie gelingt es euch unbeschadet nach Seldwyla zurückkehren zu können. Dort werden ihr als Helden gefeiert.

→ Jeder Spieler erhält je nach seiner Leistung nach Entscheidung der Spielleitung zwischen +5 bis +10 Erfahrungspunkte.

→ Weiter bei „Ende“

8: FELSBROCKEN

Dieser Gang ist durch einen Felsbrocken versperrt. Vielleicht kann man ihn zur Seite rollen...

Wenn Spieler Felsbrocken auf Seite rollt:

→ Spieler würfelt Probe: Körperkraft **Für jeden Spieler der mithilft ist Probe um +1 erleichtert**

Fehlschlag: Alle beteiligten Spieler ziehen sich eine Zerrung zu. → -2 Energie

Erfolg: Der Stein rollt zur Seite.

ENDE

Als ihr nach Poetien zurückkehrt, müsst ihr sämtliche Gegenstände und alles Geld zurücklassen.

→ Geld und Ausrüstung auf Steckbrief ausradieren

Bei NICHT erfolgreichem Abenteuer:

→ Ein beliebiger Eigenschaftswert eines Spielers wird um -1 reduziert.

Bei erfolgreich gelösten Abenteuer:

→ Jeder Spieler würfelt Probe: Glück

Erfolg: → Glück sinkt um -1. Glück kann jedoch nie unter 3 sinken.

Fehlschlag: Diesmal bringt Dir Dein Pech Glück! Glück-Wert bleibt unverändert.

Auf dem Sichtschirm ist erklärt, wie mit Hallelujas **Eigenschafts-Werte verbessert** werden können.

Im Himmel kann Energie geheilt werden: Für jedes ausgegebene Halleluja heilt der Spieler 3W6 Energie. Energie kann nicht über Maximalwert 100 steigen. *Beispiel: Spieler hat Energie 80. Er gibt 1 Hallelujas für Heilung aus. Würfelt: 1, 1 und 2 = total 4. Spieler hat nun Energie 84.*