SABNOCK WORKS / TABLETOP

Acht Stunden als goldener Eber

Freyr und die Gaben der Götter



MICHAEL KAHLER

Sabnock Works · 2026

Deutsche Ausgabe

Impressum und Urheberrecht

Acht Stunden als goldener Eber

Autor

Michael Kahler

Herausgeber

Sabnock Works

Kattrepel 7
27404 Zeven
Deutschland

Lathmar@t-online.de
sabnockworks.com

© 2026 Michael Kahler. Alle Rechte vorbehalten.

Acht Stunden als goldener Eber

Ein Gruppenmitglied wird zum goldenen Eber, um einen Sammler von seinem Archiv wegzulocken. Der Vogt besitzt den einzigen Trank, der die Verwandlung rückgängig machen kann. Er muss binnen acht Stunden getrunken werden.

Für dieses Abenteuer nimmt eine Spielerfigur die Gestalt eines Ebers mit goldenen Borsten an. Noch vor dem Ritual entscheidet die Gruppe, wer diese Rolle übernimmt. Alle kennen die Fähigkeiten, die Frist von acht Stunden und die Folgen, wenn der Trank zu spät kommt. Das Szenario lässt sich mit verschiedenen Fantasy-Regelwerken spielen. Die körperlichen Spielwerte des Ebers beruhen auf dem Dire Boar, dem Schreckenseber aus den d20-Regeln von D&D 3.5. Der folgende Hintergrund ist für die Spielleitung bestimmt. Die Motive von Hildisvíni und Mārīca sind für dieses Abenteuer frei bearbeitet. [1]

Der Auftrag des Vogts

Vogt Arved empfängt die Gruppe auf seinem Gut am Rand eines alten Waldes. Dahinter, in einem Hain, steht ein steinernes Archiv. Ein mächtiger Waldgeist, den man hier den Hüter nennt, bewacht es. Arved will eine beschriftete Bronzetafel aus dem Archiv zurückhaben. Sie gehöre seiner Familie und verbriefe ihr Recht zu herrschen, erklärt er. Für ihre Rückgabe verspricht er eine ansehnliche Belohnung. Die Gruppe soll den Hüter mit einem lebenden goldenen Eber fortlocken.

Arved weiß, wie leidenschaftlich der Hüter seltene Tiere sammelt. Der Geist hält sie in einem ummauerten Gehege und hat schon mehrmals gesagt, dass ihm zu seiner Sammlung nur noch ein goldborstiger Eber fehle. Ehemalige Bedienstete können das bestätigen. Die Alchemistin Mera kennt ein Ritual, das einen Menschen in ein Tier verwandelt. In dieser Gestalt kann eine Figur die Grenzsteine des Hains passieren, ohne den Hüter zu alarmieren. Eine Verkleidung oder Illusion genügt dafür nicht. Während die anderen draußen warten, muss der Eber den Sammler über die Grenzsteine hinauslocken.

Vor dem Ritual zeigt Mera den Figuren auch den fertigen Trank, der die Verwandlung rückgängig macht. Arved will ihn als Pfand behalten und gegen die Bronzetafel aushändigen. Darüber kann die Gruppe vor dem Aufbruch verhandeln. In der hier beschriebenen Fassung liegt die einzige Dosis in einem gepolsterten Kästchen in seinem Arbeitszimmer. Den Schlüssel trägt der Vogt bei sich. Mera kennt einen Zugang zum Zimmer durch die Holzverkleidung der Rückwand. Eine zweite Dosis zu brauen würde mehrere Tage dauern.

Was auf der Tafel steht

Die Bronzetafel hält einen alten Pakt zwischen Arveds Vorfahren, dem Hüter und den Bewohnern dreier Dörfer fest. Er sichert den Dörfern die Nutzung des Waldes und ein Mitspracherecht beim Bau neuer Straßen zu. Arved will eine Handelsstraße durchsetzen und allein über die Einnahmen verfügen. Deshalb muss die Tafel verschwinden. Auch der Hüter hat den Dörfern das Leben schwer gemacht. Seit Jahren verweigert er selbst Zugeständnisse, die ihnen helfen könnten. Der Pakt ist klar formuliert. Wer ihn liest, versteht die verbrieften Rechte ohne besondere Probe.

Schon vor dem Ritual können die Figuren in einem der Dörfer eine unvollständige Abschrift finden. Im Archiv liegen außerdem Briefe, in denen Arved verlangt, alte Urkunden zu vernichten. Diese Hinweise geben der Gruppe Anlass, den Auftrag zu hinterfragen und einen anderen Weg einzuschlagen. Sie kann die Tafel abliefern, den Pakt öffentlich machen oder neue Verhandlungen anstoßen. Die Tafel ist ein Beweisstück. Die Gruppe entscheidet, was sie damit anfängt.

Die Fähigkeiten der Ebergestalt

Die körperlichen Spielwerte stammen vom Dire Boar im Revised SRD 3.5. Der Eber hat die Größenkategorie Groß, 52 Trefferpunkte (7W8+21), Initiative +0 und eine Bewegungsrate von 40 Fuß oder acht Feldern. Seine Rüstungsklasse beträgt 15, seine Berührungs-RK 9. Seine körperlichen Attributswerte sind Stärke 27, Geschicklichkeit 10 und Konstitution 17. Die festen Werte für Zähigkeit, Reflex und Ringkampf betragen +8, +5 und +17. Mit den Hauern greift er mit +12 an und verursacht 1W8+12 Schaden. Außerdem besitzt er Dämmersicht und Geruchssinn. Das unveränderte Wesen aus dem SRD hat Herausforderungsgrad 4. [1]

Die Figur behält ihre Persönlichkeit, ihre Erinnerungen, ihre geistigen Attributswerte und ihren bisherigen Willensrettungswurf. Der tierische Intelligenzwert aus dem Spielwerteblock gilt für sie nicht. Ihre Ausrüstung legt sie vor dem Ritual ab. Fähigkeiten, die Hände oder bestimmte Gegenstände voraussetzen, kann sie als Eber entsprechend eingeschränkt einsetzen. Bereits erlittene Verletzungen bleiben bestehen. Nach den Regeln von D&D 3.5 kann der Schreckenseber dank seiner Wildheit bei 0 bis −9 Trefferpunkten weiterkämpfen. Bei −10 stirbt er. Die Fähigkeit zwingt die verwandelte Figur zu keinem Angriff. Die Regeln für die geistigen Eigenschaften der Figur und die Übernahme ihrer Verletzungen gelten eigens für dieses Abenteuer. [1]

Den Anstoß für diesen kräftigen Körper gibt der Name „Kampfeber“. Während des Auftrags sind für den Eber allerdings keine Kämpfe vorgesehen. Er soll den Hüter fortlocken, Abstand halten und sich seinen Fangversuchen entziehen. Auch eine Rettung kann durch Täuschung, Verhandlung und die Hilfe der anderen Figuren gelingen. Erst wenn sich die Gruppe gegen Arved wendet, könnten die Hauer bei einer Auseinandersetzung mit dem Vogt oder seinen Wachen zum Einsatz kommen.

Die goldenen Borsten erhellen den Weg und machen den Eber im offenen Gelände weithin sichtbar. Eine dicke Abdeckung schirmt den Glanz ab. Von Mārīcas Hirsch stammt eine weitere Fähigkeit. Die Figur kann Stimmen nachahmen, die sie gehört hat, und mit diesen Stimmen sprechen. Das Wissen der Person, deren Stimme sie imitiert, erwirbt sie dadurch nicht. Ein gut gewählter Ruf kann den Hüter auf eine falsche Fährte locken. Eine unbedachte Antwort kann den Schwindel verraten. [2]

Mit den Gefährten kann die verwandelte Figur auch in ihrer eigenen Stimme sprechen. Der Hüter verfolgt den Eber vor allem, weil er das seltene Tier lebend besitzen will. Das Leuchten selbst zwingt niemanden zum Gehorsam. Die Borsten lassen sich weder ausreißen noch scheren. Fällt etwas ab oder splittert ein Stück ab, bleiben gewöhnliche Stahlspäne zurück, die als Handelsware oder magische Zutat wertlos sind.

Die Frist beginnt mit dem Ritual

Die acht Stunden beginnen, sobald die Verwandlung abgeschlossen ist. Bevor sie ablaufen, muss die Figur die gesamte Dosis des Rückverwandlungstranks getrunken haben. Das Trinken kostet eine Aktion. Die ursprüngliche Gestalt kehrt sofort zurück. Gefangenschaft und Bewusstlosigkeit halten die Uhr nicht an. Auch ein weiteres Verwandlungsritual setzt sie nicht zurück. Gewöhnliche Heil- und Bannzauber können die Bindung nicht lösen. Die Spielleitung hält die verbleibende Zeit für alle sichtbar.

Nach acht Stunden wird die Verwandlung dauerhaft. Der vorbereitete Trank hilft dann nicht mehr, selbst wenn die Gruppe ihn später erlangt oder Mera eine weitere Dosis braut. Die Figur bleibt ein Eber und behält ihren Verstand und ihre besonderen Fähigkeiten. Ein außerordentlicher Ausweg könnte ein späteres Abenteuer tragen. Während dieses Auftrags steht keiner zur Verfügung. Mera erklärt die Folgen vor dem Ritual.

Für die Planung gelten neunzig Minuten für den Hinweg, dreißig Minuten für die letzte Erkundung vor Ort, fünfundvierzig Minuten für das Ablenkungsmanöver und das Holen der Tafel sowie neunzig Minuten für den Rückweg. Das ergibt vier Stunden und fünfzehn Minuten. Für Zwischenfälle oder Planänderungen bleiben drei Stunden und fünfundvierzig Minuten. Teilt sich die Gruppe, laufen die Handlungen gleichzeitig ab. Eine halbe Stunde Verfolgung und eine halbe Stunde im Archiv verbrauchen zusammen nur eine halbe Stunde, wenn sie parallel stattfinden. Vor einem längeren Umweg nennt die Spielleitung eine Schätzung für die Dauer. Vor Spielbeginn lassen sich die Reisezeiten an die Spielwelt anpassen.

Der Hain und sein Hüter

Das Archiv steht im inneren Steinkreis des Hains. Solange der Hüter innerhalb der äußeren Grenzsteine bleibt, meldet ihm ein Schutzzauber, wenn jemand in Menschengestalt oder in der Gestalt eines anderen menschenähnlichen Wesens die Grenze überschreitet. Er erfährt auch, wenn irgendjemand das Archiv betritt, selbst durch ein Fenster. An der Grenze erkennt der Zauber die körperliche Gestalt. Was jemand denkt, spielt dabei keine Rolle. Der verwandelte Eber kann unbemerkt passieren. Beträte er das Archiv, würde der Zauber es melden. Verlässt der Hüter das Gebiet, erlischt diese besondere Wahrnehmung. Die Archivtür hat ein gewöhnliches Schloss. Der morsche Holzrahmen eines vergitterten Seitenfensters lässt sich mit Werkzeug lösen. Neben dem Archiv liegen das Gehege und die Unterkunft von Sela, die die Tiere versorgt. Zwischen den Gebäuden patrouillieren zwei große Hunde, die sich mit Futter ablenken lassen. Arved und Mera erklären vor dem Ritual, wie der Schutzzauber wirkt.

Bei der Jagd sollte der Hüter ein gefährlicher Verfolger sein. Er führt ein kräftiges Netz und eine Stange mit einer Schlinge mit sich, weil er den Eber unversehrt ins Gehege bringen will. Er kann sich weder an einen anderen Ort versetzen noch durch jedes Hindernis sehen. Die Spielleitung verwendet die passenden Verfolgungs- und Fangregeln des gewählten Systems. Ein vorbereiteter Fluchtweg, ein umgestürzter Stamm oder eine überzeugend nachgeahmte Stimme können daher den Ausschlag geben.

Drei Wege kommen für die Flucht infrage. Ein Wildwechsel führt durchs dichte Unterholz, ein zweiter Weg über weit auseinanderliegende Trittsteine in einem Bach, der dritte über einen alten Damm. Durch das Unterholz kann sich der Eber mit seiner Kraft einen Weg bahnen. Am Bach lassen sich Spuren verwischen, doch ein Fehltritt kostet Zeit. Über den Damm kommt

man rasch davon, allerdings hat der Hüter freie Bahn für sein Netz. Die Gruppe kann die Wege vor dem Ritual erkunden, Ausrüstung bereitlegen und hinter der verlassenen Mühle einen Treffpunkt vereinbaren.

Die Jagd beginnt

Zeigt sich der Eber neben dem Steinkreis in aller Deutlichkeit, erkennt der Hüter das ersehnte Tier. Er versucht zunächst, es mit Futter und ruhigen Worten anzulocken. Weicht es zurück, folgt er ihm. Unter diesen Umständen braucht es keine Probe, um seine Aufmerksamkeit zu wecken. Danach entscheidet, wer den Eber spielt, wie viel Vorsprung das Tier gewinnt, wann es sich wieder zeigt und wohin es den Verfolger führt. Die Gefährten warten auf das vereinbarte Signal, dass der Hüter die äußeren Grenzsteine hinter sich gelassen hat.

Nach jeweils einigen Entscheidungen wechselt die Spielleitung zwischen der Verfolgung und dem Geschehen im Archiv. Eine misslungene Fluchtprobe kostet den Eber einen Teil seines Vorsprungs, zwingt ihn zu einem Umweg oder gibt dem Hüter Gelegenheit, sein Netz zu werfen. So kann der Eber in Gefangenschaft geraten, ohne dass ein Kampf beginnt. Schüttelt er den Verfolger ab, muss der Hüter die tatsächliche Strecke zum Archiv zurücklegen. Bis er wieder dort ist, bleibt den anderen Zeit für ihren Auftrag.

Im Archiv

Die übrigen Figuren müssen sich Zugang verschaffen, an den Hunden vorbeikommen und die richtige Tafel finden. Sela weiß, wo sie liegt, und kennt die Geschichte des Pakts. Die Gruppe kann Sela täuschen, überzeugen oder um Hilfe bitten. Arveds Briefe liegen bei den Unterlagen zur Tafel. Die Figuren können Abschriften anfertigen und Dokumente mitnehmen. Das kostet mehr Zeit, als nur die Bronzetafel zu greifen, kann später aber entscheidend sein. Wenn die Gruppe die Wahrheit herausfindet, kann sie ihren Plan noch während des Auftrags ändern.

Wer die Bronzetafel im Laufschritt trägt, braucht beide Hände. Die Gruppe muss entscheiden, wer sie nimmt und wer den Fluchtweg sichert. Für das Treffen an der Mühle ist ein Signal vereinbart. Verspätet sich der Eber um mehr als fünfzehn Minuten, gehen die anderen ihren Gefährten suchen. Zuvor können sie die Beute in einem vorbereiteten Versteck ablegen.

Wenn der Eber gefangen wird

Fängt der Hüter den Eber, bringt er ihn ins Gehege. Die verwandelte Figur bleibt im Spiel. Sie kann mit Sela sprechen, eine vertraute Stimme nachahmen, das Tor untersuchen oder nach den Gefährten rufen. Hört der Hüter sie sprechen, weiß er, dass er ein sprechendes Wesen gefangen hat. Dass vor ihm ein Mensch steht, dem die Zeit davonläuft, muss man ihm erst begreiflich machen. Sein Wunsch, den Eber zu behalten, kann der Freilassung weiterhin im Wege stehen.

Das Gehege hat ein Gittertor. Durch einen Wasserablauf kann eine schlanke Figur oder ein geeignetes Werkzeug den Riegel auf der Innenseite erreichen. Sela trägt außerdem den Schlüssel zum Tor. Die Gruppe kann mit ihr reden, sich hineinschleichen oder mit Hilfe der gefangenen Figur eine Befreiung ohne Kampf zustande bringen. Als Richtwert dauert ein vorbereiteter Rettungsversuch etwa eine Stunde. Die Uhr läuft die ganze Zeit weiter.

Den Auftrag erfüllen oder die Seite wechseln

Bringt die Gruppe Arved die Tafel wie vereinbart, händigt er ihr den Trank und die Belohnung aus. Er hat keinen Grund, zuverlässige Helfer im Nachhinein zu bestrafen. Die Rechte der Dörfer sind nun allerdings in Gefahr, sofern die Figuren keine Abschrift oder andere Beweise gesichert haben. Ein augenscheinlich erfolgreicher Auftrag kann deshalb politische Folgen haben. Für die Rückverwandlung zählt allein, ob der Eber den Trank rechtzeitig trinkt.

Will die Gruppe den Pakt bewahren, kann sie die Tafel zurückgeben, selbst behalten oder den Dörfern zugänglich machen. Mit dem Hüter lassen sich freier Abzug und die Freilassung eines gefangenen Gefährten aushandeln. Gegen die Verwandlung hat er kein Mittel. Unterstützt er die Gruppe, gelten seine bekannten Fähigkeiten und die üblichen Reisezeiten weiterhin. Den vorbereiteten Trank müssen sich die Figuren bei Arved verschaffen.

Auch nach einem gescheiterten Einbruch können die Figuren noch um den Trank verhandeln. Vielleicht bieten sie Arved eine andere Gegenleistung an, setzen ihn mit seinen Briefen unter Druck oder erzählen Mera, was geschehen ist. Die Alchemistin hat den Auftrag für rechtmäßig gehalten und will niemanden im Körper eines Tieres zurücklassen. Überzeugt die Gruppe sie, kann sie den Zugang zu dem vorhandenen Trank ermöglichen. Für eine neue Dosis reichen die verbleibenden Stunden nicht.

Der zweite Diebstahl

Weigert sich Arved, den Rückverwandlungstrank herauszugeben, wird sein Gut zum letzten Schauplatz. Eine Wache steht vor dem Arbeitszimmer, zwei weitere bewachen den Hof. Durch die Küche gelangt man in den hinteren Flur. Von dort kann Mera helfen, die Wandverkleidung zu öffnen. Das gepolsterte Kästchen bleibt an seinem bekannten Platz, solange niemand Arved ausdrücklich warnt, dass ihm jemand den Trank abnehmen will. Die Gruppe kann das Schloss mit dem Schlüssel, Werkzeug oder ihrer üblichen Magie öffnen. Eine misslungene Probe beim Schlösseröffnen allein lässt die Flasche nicht zerbrechen.

Auch hier kann der Eber helfen. Er könnte mit fremder Stimme einen Bediensteten wegrufen, die Wachen im Hof ablenken oder selbst mit Mera reden. Derweil könnte eine andere Figur Arved mit einer vorgetäuschten Übergabe beschäftigen. Entscheidet sich die Gruppe für offenen Widerstand, können die Kampfwerte des Schreckensebers zum Tragen kommen. Sobald jemand die Flasche hat, kann er sie dem Eber bringen. Für die Rückverwandlung braucht es Arveds Zustimmung nicht. Als Richtwert dauert ein vorbereiteter Versuch zusätzlich zum Rückweg eine Stunde.

Nach Ablauf der Frist

Trinkt der Eber rechtzeitig, kehrt seine ursprüngliche Gestalt zurück. Verletzungen und Verpflichtungen bleiben. Vielleicht hat Arved jetzt die Tafel, vielleicht beraten die Dörfer über einen neuen Pakt oder der Hüter sucht nach seinem entwichenen Schatz. Was als Nächstes geschieht, hängt von den Entscheidungen der Gruppe ab. Wem es misslingt, die Tafel zu holen, der muss deshalb noch lange keinen Gefährten verlieren.

Verstreicht die Frist, bleibt die Figur ein goldener Eber. Sie erkennt ihre Gefährten, erinnert sich an den Auftrag und kann sagen, was sie von den anderen erwartet. Ein zu spät beschaffter

Trank hilft ihr nicht mehr. Ob sie in dieser Gestalt weiter mitreist, entscheidet, wer die Figur spielt.

Die Suche nach einem anderen Weg zurück kann ein neues Abenteuer eröffnen. Vielleicht arbeitet die Gruppe mit Mera zusammen. Vielleicht entführt sie die Alchemistin, falls diese jede weitere Hilfe verweigert. Was Mera wissen könnte und was ein anderer Weg zurück kosten würde, überlasse ich der Spielleitung.

Quellenverzeichnis

[1] Wizards of the Coast. Revised System Reference Document, v.3.5. The Hypertext d20 SRD.

"Dire Boar" · S. 3, 4

"Dire Boar", Ferocity · Condition Summary, "Dead" · S. 4

[2] Vālmīki. Rāmāyaṇa, Araṇyakāṇḍa. Sanskrit text with English translation by Desiraju Hanumanta Rao. Valmiki Ramayana.

Araṇyakāṇḍa 3.44.19 · S. 4

Zum Essay · Hildisvíni und der goldene Hirsch