



**EIN 4-SEITEN-ABENTEUER**

# DER ERNTEKAMPF

**EIN DS-ABENTEUER VON SINTHOLOS FÜR DIE STUFEN 1-4**

Das Dörfchen Grünhain in den Freien Landen hat eine illustre Geschichte, auf die viele eigenartige Traditionen zurückgehen. Darunter ist der Erntekampf: Ein Wettstreit der jugendlichen Dorfbewohner, der ihre Fähigkeiten in mehreren Disziplinen testet und sie so auf die Härten des Lebens vorbereiten soll. Mittlerweile ist dies jedoch auch ein Ereignis, dass Teilnehmer von Nachbarorten und aus fernen Ländern anlockt, die sich mit der harten Jugend Grünhains misst. Angetreten wird dabei in Gruppen um die Herausforderungen zu bestehen. Anzahl und Art der Herausforderungen selber gehen auf 4 legendäre Helden zurück, die mithilfe der zu testenden Fähigkeiten das Überleben des Dorfes während einer heftigen Schlacht garantiert haben.

## DAS ABENTEUER

Das Ziel dieses Abenteuers ist die Teilnahme am Erntekampf, das Bestehen der Vier Herausforderungen und das Erleben des Festes. Bei einem Sieg erringen sie, neben dem damit einhergehenden Ruhm, ein Preisgeld von 100GM je Spieler sowie den Erntepokal als Zeichen ihrer Sieges und ihrer Macht. Es eignet sich besonders als Startabenteuer für noch frische Gruppen, die die Mechaniken der Slay-Engine in einer nicht-tödlichen Umgebung ausprobieren wollen. Empfohlen wird, das Abenteuer mit 4 SC zu spielen. Sollten weniger SC zur Verfügung stehen, wird empfohlen die Gruppe um einen oder mehrere SL-gesteuerte NSC zu ergänzen. Bei mehr Spielern ergibt sich in der Handkräftigen Herausforderung lediglich eine höhere Gegneranzahl.

## DER ABLAUF

### 1. DIE EINSCHREIBUNG

Zunächst müssen sich die SC in die Teilnehmerliste eintragen. Namen und Alter werden vermerkt. SC mit einem Alter von über 25 Jahren werden seehr misstrauisch beäugt. Danach eröffnet Bürgermeister

Cecil auf der Bühne im Zentrum des Festgeländes das Fest.

### 2. DIE HERAUSFORDERUNGEN

Die Vier Herausforderungen können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden. Wurde jedoch eine bestimmte Herausforderung begonnen, sollte diese beendet werden, bevor mit einer anderen begonnen wird, sonst könnten die entsprechenden Leiter die Abwesenheit als Aufgabe interpretieren (z.B. nach dem ersten oder zweiten Kampf der Handkräftigen Herausforderung die Magische Herausforderung beginnen). Zwischen den Herausforderungen steht es den Spielern jedoch frei, das Gelände zu erkunden, zu essen, zu trinken, zu spielen, einzukaufen oder sich anderweitig zu vergnügen.

### 3. DIE SIEGEREHRUNG

Wurde an alle Herausforderungen teilgenommen und mindestens 3 gewonnen, so sind die SC die Sieger des diesjährigen Erntekampfes. Bürgermeister Cecil bittet die Sieger auf die Bühne, überreicht ihnen das Preisgeld von 100GM je SC sowie den Erntepokal (Wert: 100GM). Der Jubel der Menge ist ihnen gewiss.

### 4. DER REST DES FESTES

Den SC steht es nach der Siegerehrung frei, das Gelände weiter zu erkunden und die Angebote der Buden in Anspruch zu nehmen.

## DAS FESTGELÄNDE

Wenn sich die Gruppe dem eingezäunten Festgelände nähert, hört sie bereits die allgemeine Geschäftigkeit. Es wird gelacht und geflucht, musiziert und getanzt. Klingeln und Glocken verkünden Siege bei den diversen Buden in denen man spielen und Preise gewinnen kann. In Bierzelten sitzen die Leute auf langen Bänken und prostern sich zu, nur unterbrochen vom Anstechen eines neuen Bierfasses. Über offenem Feuer wird verschiedenstes Fleisch gebraten und der Duft davon schwebt über dem Gelände.

## 1. DER EINGANGSBEREICH

Der einzige reguläre Eingang zum Festgelände ist ein buntes mit Girlanden geschmücktes Tor, durch das bereits die Besucher strömen um sich dahinter auf die Attraktionen und Fressstände zu verteilen.

Am linken Rand sitzt eine stämmige Frau, Martha (Freiländerin), an einem Tisch, über dem „Einschreibungen – Erntekampf“ steht. Fremden gegenüber ist sie etwas reserviert, da sie findet, dass nur die Grünhainer ein Anrecht auf den Erntepokal haben, wird jedoch trotzdem die Teilnahme am Erntekampf genehmigen.

## 2. DIE HANDKRÄFTIGE HERAUSFORDERUNG

Joachim, ein Priester der Helia, leitet ironischerweise die Handkräftige Herausforderung. Er begründet dies damit, dass es dabei des Öfteren zu Verletzungen wie Verstauchungen, Schürfwunden oder auch Knochenbrüchen kommt und er dann sofort zur Stelle sei, um die entsprechende Behandlung vorzunehmen. Ein Ring wurde extra für die Kämpfe aufgebaut und mehrere Leute stehen schon darum herum um zu sehen, wie sich die Kontrahenten schlagen werden. Etwas deplatziert wirkend, steht eine verschlossene Truhe neben dem Ring.

Die Regeln:

- 1.) Waffen: nur Holzkeulen oder Fäuste erlaubt. Klingen- oder Schlagwaffen aus Metall sind verboten. Zauber und Fernkampfwaffen jeder Art sind verboten.
- 2.) Wetten: Verboten.
- 3.) Ende Des Kampfes: Bei Aufgabe oder wenn alle Feinde bewusstlos sind
- 4.) Herausforderung gewonnen: 3 Siege infolge.

Kampf 1: SC x Grünhainer Grünschnäbel

Kampf 2: SC x Grünhainer Jungspund

Kampf 3: SC x „Brüder W“

Die Brüder W bestehen aus mehreren Würfeln einer offensichtlich ausgesprochen fruchtbaren Dame und jeder hat einen Vornamen, der mit „W“ beginnt, z.B. Wolfgang, Wilhelm, Willard, Wilbur oder William. Sie sind der klare Favorit des Erntekampfes und siegessicher. Um es interessanter zu machen, bieten sie vor dem Kampf eine (verbotene) Wette an, worauf auf verschiedene Art und Weise reagiert werden kann. Man kann entweder:

- 1.) Den Regelverstoß melden. Die Brüder W werden mit erfolgreicher Überzeugenprobe gegen Priester Joachim ausgeschlossen (PW: 15)
- 2.) Die Wette annehmen. Der Einsatz beträgt 10GM auf Sieg der Brüder W.
- 3.) Die Wette ausschlagen und trotzdem gegen sie kämpfen.

Sind alle 3 Kämpfe gewonnen (oder 2 gewonnen und die Brüder W ausgeschlossen) so ist die Handkräftige Herausforderung bestanden.

GRÜNHAINER GRÜNSCHNÄBEL (FREILÄNDER, KRIEGER, STUFE 1)					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 2	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 0	AU 2
Lebenskraft:		10	Laufen:		4
Abwehr:		10	Schlagen:		12
Initiative:		8	Schießen:		-
Bewaffnung: Holzkeule (WB+1)			Panzerung: Einfache Kleidung (PA+0)		
Talente: Kämpfer I, Diebeskunst I, Instrument I (Gitarren), Schütze I, Wahrnehmung I, WG: Landwirtschaft I					
Erfahrungspunkte: 42					

GRÜNHAINER JUNGSPUND (FREILÄNDER, KRIEGER, STUFE 1)					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 2	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 0	AU 2
Lebenskraft:		15	Laufen:		4
Abwehr:		10	Schlagen:		12
Initiative:		8	Schießen:		-
Bewaffnung: Holzkeule (WB+1)			Panzerung: Einfache Kleidung (PA+0)		
Talente: Kämpfer I, Diebeskunst I, Instrument I (Gitarren), Schütze I, Wahrnehmung I, WG: Landwirtschaft I					
Erfahrungspunkte: 47					

BRÜDER W (FREILÄNDER, KRIEGER, STUFE 3)					
Körper 8		Agilität 6		Geist 6	
ST 3	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 1	AU 2
Lebenskraft:		20	Laufen:		4
Abwehr:		10	Schlagen:		14
Initiative:		8	Schießen:		-
Bewaffnung: Holzkeule (WB+1)			Panzerung: Einfache Kleidung (PA+0)		
Talente: Kämpfer II, Diebeskunst I, Instrument I (Gitarren), Schütze II, Wahrnehmung I, WG: Landwirtschaft I					
Erfahrungspunkte: 54					

## 3. DIE PRÄZISE HERAUSFORDERUNG

Aerondil, der örtliche Jäger und Wildhüter im nahen Grünwald leitet die Präzise Herausforderung. Das Ziel ist es, 10 Ziele mit einem Bogen zu treffen.

Die Regeln:

- 1.) Waffen: ein einfacher Kurzbogen (WB+1, Ini+1) wird zur Verfügung gestellt, man hat genau 10 Pfeile zur Verfügung
- 2.) Entfernung: Der Mindestabstand zum Ziel beträgt 10 Meter (Schießen -1)
- 3.) Zeit: es gibt kein Zeitlimit nach jedem Schuss. Ausgiebiges Zielen bis zu einem Bonus von +10 ist erlaubt, man kann damit die Zielen-Mechanik erklären.
- 4.) Ende: Wenn alle Pfeile verschossen wurden. Bei 10 Treffern ist es ein automatischer Sieg der Präzisen Herausforderung.  
Bei 9 Treffern: PW: 15  
Bei 8 Treffern: PW: 10  
Sonst Niederlage

#### 4. DIE ZWIELICHTIGE HERAUSFORDERUNG

Trak von der Stadtmiliz leitet die Zwilichtige Herausforderung. Das Ziel ist es auf verschiedene Art und Weise 3 Federn zu beschaffen, die irgendwo auf dem Festgelände versteckt sind. Als Amateur-Dichter hat er sich einen Reim für diese Aufgabe ausgedacht, den er stolz vorträgt:

*Die Feder mit der Farbe von blau befindet sich in der Arbeiter Bau. Die rote Feder ist die zweite Vermisste, sie befindet sich in einer unscheinbaren Kiste. Wer auch die grüne Feder findet der kann es, sie befindet sich in der Tasche des gleichfarbigen Mannes.*

Die Fundorte:

- 1.) Die blaue Feder befindet sich in einem Baumstamm, zu dem Ameisen pilgern (Bemerk-Probe). Sie ist mit einer Falle versehen (Bemerk-Probe) und muss entschärft werden (PW: 10), sonst erleidet der Spieler, der hineingreift 10 Punkte nicht abwehrbaren Schaden. (10)
- 2.) Die rote Feder ist in einer Kiste nahe der Handkräftigen Herausforderung und muss durch Schlösser öffnen (SW: 0) geknackt werden. (11)
- 3.) Die grüne Feder ist in der Tasche eines Mannes in grüner Robe, der auf der Tanzfläche vor der Bühne tanzt. Sie muss durch Taschendiebstahl genommen werden. Er wird sie nicht freiwillig überreichen. (12)

Sind alle Federn beschafft und zu Trak gebracht worden, ist die Zwilichtige Herausforderung bestanden und er meint, dass er sie im Auge behalten würde. Er weiß nun, zu was sie im Stande sind.

#### 5. DIE MAGISCHE HERAUSFORDERUNG

Olgard der örtliche Magier leitet die Magische Herausforderung. Ziel ist es, eine unterhaltsame Bühnenshow hinzulegen.

Die Regeln:

- 1.) Zauber: Neben den Zaubern, die die SC schon können, wird ein Ring mit einem eingebetteten „Zaubertrick“-Zauber (5 Aufladungen) zur Verfügung gestellt
- 2.) Es dürfen außerdem Darbietungsproben zur Unterstützung der Zauber gewürfelt werden. Jede erfolgreiche Darbietungsprobe gibt einen Bonus von +1 auf den PW des folgenden Zaubers.
- 3.) Ende: Wenn alle Aufladungen verbraucht wurden. Bei 5 erfolgreichen Zaubern ist es ein automatischer Sieg der Magischen Herausforderung.

Bei 4 Erfolgen: PW: 15

Bei 3 Erfolgen: PW: 10

Sonst Niederlage

#### 6. DER STAND DER SÖHNE TARBS

Eine Söldnergruppe, die sich dem Gott des Krieges und Sieges verschrieben hat, sucht in Gestalt der Sergeanten Llana und Varian nach neuen Rekruten für kommende Eroberungen und Abenteuer. Sicherlich setzen sie darauf, dass trunkene Trottel eine schlechte Entscheidung treffen...

#### 7. DIE TANZFLÄCHE UND DIE BÜHNE

Auf der Tanzfläche tummeln sich die Dorfbewohner und Besucher und tanzen zur Musik aufspielender Barden und Musiker oder staunen über die Eskapaden von Jongleuren, Feuerspuckern oder Narren. Der Grüne Mann für die Zwilichtige Herausforderung ist hier zu finden.

#### 8. DIE WAHRSAGERIN

In einem Zelt hockt eine alte hutz'lige Frau namens Olga mit krummer Nase, die den SC ihre Zukunft durch vage allegorische Sprüche weissagt. Für diesen Dienst verlangt sie 2KM.

#### 9. VERSCHIEDENE BUDEN MIT HANDWERKSKUNST, SPEIS, TRANK UND SPIEL

In diversen Buden werden unterschiedliche Waren der Kategorie Dorf angeboten. Darüber hinaus gibt es Essen (2KM je Mahlzeit) in verschiedensten Formen und Getränke wie Bier (1KM), Säfte (1KM) und Wein (2KM).

In den anderen Buden werden typische Jahrmarktspiele wie Flaschenwerfen oder Hau-den-Lukas angeboten. Beim Spielen wird eine passende Probe (z.B. AGI+GE+Boni für Flaschenwerfen) ausgewählt. Der Einsatz beträgt immer 2 KM und verdoppelt sich beim Sieg. Hat man mehr als 5 mal an einer Bude gewonnen, drängen sich andere Spielwillige vor und das Spiel ist beendet. Man kann sich so z.B. das nötige Kleingeld für einen Dietrich erspielen.

#### Erfahrungspunkte:

Pro Kampf .....	(besiegte EP/SC)EP
Pro gewonnener Herausforderung.....	20EP
Erntekampf gewonnen.....	20EP
Alle Herausforderungen gewonnen.....	20EP
10 Speisen/Getränke konsumieren („Völlerei“).20EP	
10 mal an Buden spielen („Spielsüchtig“).10EP	
Für das Abenteuer.....	10EP



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.

Dungeonslayers © Christian Kennig

<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:

Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International



