

# DIE STEINE DER MACHT TEIL I: GRÜNSTEIN

VON DIRK „ASHER“ STEIGNER



#### Kleines Vorwort:

Dieses Abenteuer wurde von mir für die Verwendung auf einer Rollenspiel-Con erstellt. Ziel war es den Spielern Dungeonslayers näher zu bringen, sowie zwei Stufenanstiege zu demonstrieren. Dadurch sollten z.B. Würfe über 20, sowie das Erlernen von Zaubern für Magier möglich sein, was normalerweise innerhalb eines einzelnen Abenteuers nicht vorkommt. Weiter war es das Ziel nur kostenlos verfügbare Quellen heranzuziehen, um ein Reinschnuppern interessierter Spieler und Gruppen zu vereinfachen. Ich verweise daher auf das exzellente Grundregelwerk (GRW) sowie das kostenlose + grandiose Slay Magazin und speziell auf Ausgabe 1. Da ich eigentlich kommerzielle Bodenpläne verwende habe ich dem Dokument Skizzen beigelegt. Ich hoffe Ihr findet diese nicht zu hässlich und habt trotzdem Spaß. Frohes Fest und einen guten Rutsch wünscht Dirk „Asher“!

### EINST ALS DIE GÖTTER STRITTEN STÜRZTE EIN FUNKEN GÖTTLICHER MACHT ZUR ERDE. WENN DAS BÖSE DIE MACHT ÜBER DEN FUNKEN ERHÄLT WERDEN DIE DÄMONEN WIEDER ÜBER DIE WELT HERRSCHEN.

#### SPRÜCHE ZAROS DES SEHERS 75:2

Etwa eine Woche vor Beginn des Abenteuers fand der **Paladin Plator** einen der Göttlichen Funken in Gestalt eines grünen Juwels, dass aus dem inneren heraus leuchtete. Es war das Ende einer selbst auferlegten Suche, die Jahre andauerte. Plator wusste, dass wenn das Juwel in die Hände der Anhänger Baarns fallen würde, diese damit die finstersten Dämonen des Schlundes heraufbeschwören würden. Dies würde die ganze Welt zerstören. So machte sich der Paladin auf den langen Weg zurück zur Ordensfestung wo der Stein sicher verwahrt oder vernichtet werden sollte. Doch ein Diener des dunklen Gottes sah in einer Vision den Fund und sendete seine Agenten, um Plator den Stein zu entwenden...

Ca. 30 Minuten vor Beginn des Abenteuers überfiel einer dieser Agenten, verkleidet als **Händler Hans** den Paladin mit Hilfe einer Gruppe Goblins, deren Hilfe er sich versichert hatte. Nur sind Goblins nun nicht für Ihre Treue bekannt.

Der Hinterhalt war kurz und es gelang ihnen vereint den Paladin zu überwältigen. Ein anwesender Goblin Schamane versetzte Plator mit einem Seuche-Zauber ins Koma. (Wohl wissend, dass dieser Zauber Plator den sicheren Tod bringen würde. Eigentlich!)

Als Hans den Stein jedoch an sich nehmen will, kommt es zum Streit mit dem Schamanen, der die Macht des Steins spürt und ihn für sich haben möchte. Hinterrücks wird er von einem Goblin verletzt, kann aber fliehen und schleppt sich ins nächste Dorf um eine nichts ahnende Gruppe Abenteurer anzuwerben...

## ES IST MARKTTAG...

Es ist der Tag des Erntefestes, der wie jedes Jahr gefeiert wird. Die Charaktere befinden sich in einem Dorf an der Straße zwischen Westheim und Cendor (oder zwei anderen beliebigen Orten). Der „Erntemarkt“ wie er genannt wird, ist eine Mischung aus Handwerksmarkt, Rummel und großem Besäufnis.

Einzig störend ist heute der leichte Modergeruch, der vom nahen Sumpf herübergeweht wird. Aber daran hat man sich ja schon gewöhnt. Westwind halt.

Plötzlich kommt es zu einem Tumult. Als sich die Charaktere darauf zu bewegen, sehen sie einen am Boden liegenden Händler, der von einigen örtlichen Bauern umringt ist, die ihm zu Helfen versuchen.

Am Boden liegt der Händler Hans (Werte wie ein Komplize GRW S. 133). Dieser berichtet unter Schmerzen das er von Goblins ausgeraubt wurde.

Er verspricht die Charaktere zu belohnen, wenn diese ihm seine Sachen und vor allem das Kästchen mit einem wertvollen Edelstein wiederbringen würden. Er beschreibt den Ort des Überfalls als „die Turmuine“ in der Nähe des Dorfes. Eine allgemein wohlbekannt Landmarke.

Während die Marketender den Händler zum Heiler bringen, sollten die Charaktere sich zum Ort des Überfalls begeben.

Dort angekommen hören Sie wütendes Schnattern und sie sehen die Goblins sich um die Beute streiten. Einer humpelt gerade übel verletzt in die Richtung des Sumpfes davon. Allgemein sollte es ein leichtes sein, die Goblins zu überraschen. Wenn keiner patzt, erreichen Sie von Norden (siehe Pfeil) kommend, durch das Gebüsch, die Goblins. Der verletzte Goblin wird zu Beginn der Kampfhandlungen laut schnatternd davonrennen.

1 x Goblin Schamane (siehe Slay #1 Seite 6)

Spieler + 2: Goblins (GRW Seite 113)

Haben die Spieler die Goblins besiegt, finden sie eine bewusstlose Person. Offensichtlich ein Krieger oder Ritter. Da er mit dem Seuchenzauber belegt wurde, funktionieren Heilzauber bei Ihm nicht richtig. (Es gelingt ihnen aber den Bewusstlosen zu Stabilisieren).

Sie finden auch den Großteil der Ware und beim Goblin Schamanen die kleine Schatulle (verschlossen) mit dem Stein, sowie eine Schriftrolle „Seuche“ (siehe Slay #1)

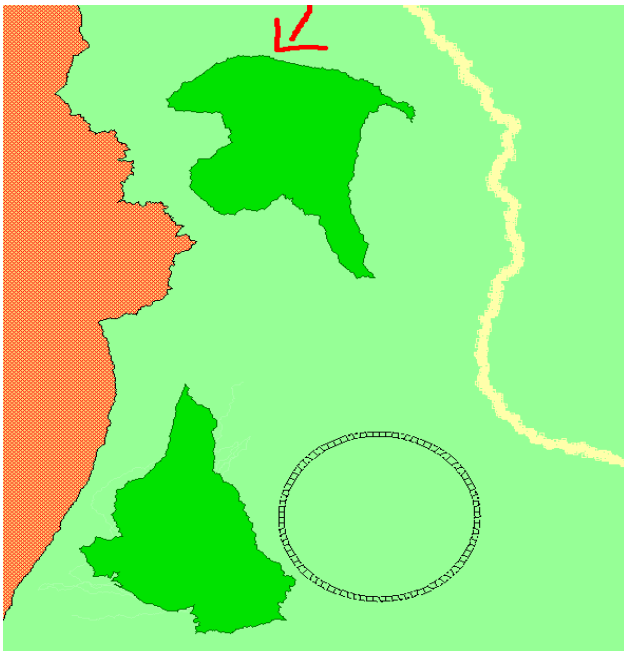
Sollte es den Charakteren gelingen das Schloss der der Schatulle zu öffnen (SW: 12), finden sie den Stein der Macht. Sollte ein Magier einen Zauber wirken, so gelingt dieser automatisch, als ob ein Immersieg gewürfelt wurde.

Dem Zaubernden, sollte er nicht das Talent „Diener der Dunkelheit“ besitzen, wird jedoch übel und er wird in der darauf folgenden Nacht von Albträumen geplagt (Visionen über Dämonen und in Brand stehende Orte). Da nicht gewürfelt wird, kommt es nicht zu Slayenden Würfeln.

### **Heilzauber funktionieren gar nicht, solange Kontakt zum Stein besteht.**

Identifizieren können die Spieler den Stein jedoch nur mit einem Immersieg. Das Maultier von Hans und das Pferd des Kriegers sind tot. Der Krieger trägt ein Amulett Helias und ein Empfehlungsschreiben des Paladinordens bei sich. Wieso er keine Paladin-Rüstung trägt ist nicht ersichtlich.

Den Charakteren ist klar, dass nur der Dorfheiler ihm helfen kann. Selbst dieser muss um einen „Allheilung“ Zauber aus dem nächsten Tempel ersuchen.



## **ZURÜCK IM DORF!**

### **VARIANTE 1 – Die Spieler geben die Ware zurück:**

Wenn die Charaktere dem Händler die Schatulle zurückgeben, bedankt dieser sich überschwänglich.

Fragen Sie nach dem Krieger, blickt Hans niedergeschlagen zu Boden und sagt, dass dieser ein Reisegefährte war, dem er nicht helfen konnte. Erfährt er, dass dieser überlebt hat, ist er zuerst schockiert, freut sich dann aber über die Überraschung.

Die Spieler können sich je eines der folgenden Pakete aussuchen. (*Hans ist flexibel und lässt mit sich*

*reden, auch alternative Pakete zu bilden. Immerhin will er ohnehin alles loswerden, weil das Zeug zu seiner Tarnung gehört und ihn jetzt nur noch behindert*)

Die Spieler sollten ruhig etwas handeln können:

- 1) Elfenbogen
- 2) schwere Armbrust + Lederpanzer oder -Schienen oder Holzschild
- 3) Langbogen + Dolch
- 4) Schlachtbeil
- 5) Krummschwert + Kettenpanzer
- 6) Zwergenaxt + Lederschienen oder Rüstung
- 7) Krummsäbel + Lederrüstung oder -Schienen oder Holzschild
- 8) 2 Schriftrollen mit Zauber ersten oder zweiten Stufe
- 9) 2 Heiltränke
- 10) Ein Zauberstab für einen Zauber der ersten oder zweiten Stufe

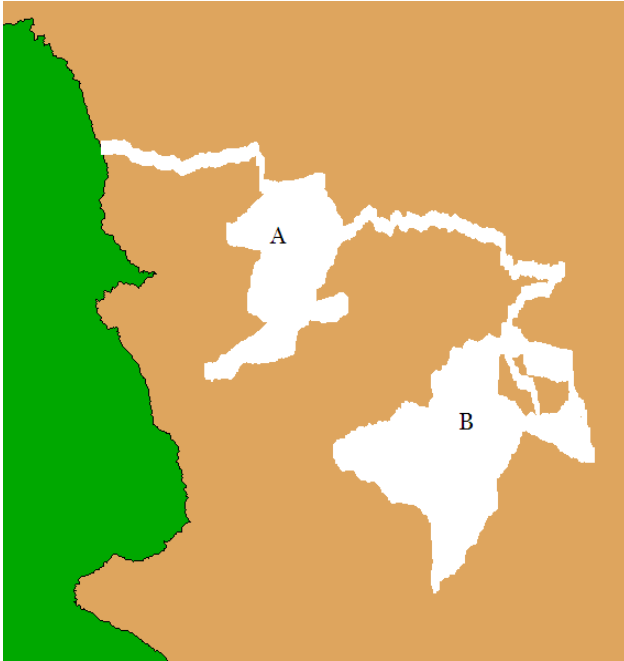
Alle Waffen und Waren sind in gutem Zustand, haben aber Gebrauchsspuren. Hans behauptet er kauft und verkauft seine Waren.

Nicht immer wären seine Kunden in der Lage mit Geld zu bezahlen, so dass diese auch mal Waffen gegen andere Waren bei ihm eintauschen.

Sobald Hans die Helden belohnt hat, wird er all seine verbleibende Ware schnellstmöglich verkaufen und das Dorf verlassen wollen. Da er zunächst anfängt weit unter Wert zu verkaufen, schreitet irgendwann ein anderer Händler ein und kauft ihm alles im Block ab, da Hans ihm die Preise sonst kaputt macht.

Auf Nachfrage sagt Hans das er mit der kleinen Schatulle seinen Lebensabend finanzieren will und jetzt lieber mit Bargeld reist. Schließlich kann er sich davon ein Pferd kaufen.

**Hier sollten die Charaktere eine Stufe aufsteigen... Weiter bei „Mitten in der Nacht“.**



### VARIANTE 2 – Die Charaktere behalten die Ware:

In diesem Fall sollte es ihnen nicht Möglich sein, ins Dorf zurück zukehren, da dort jeder nachfragen würde, was mit den Goblins und der Ware passiert ist. Es bedeutet wahrscheinlich auch, dass sie im Freien schlafen müssen.

In der Nacht werden Sie von Goblins überfallen. Zwar sollten Sie in der Lage sein den Überfall zurück zu drängen, werden dann aber feststellen, dass die Angreifer dennoch die Schatulle samt Stein entwendet haben. (Der verletzte Goblin aus dem Sumpf hatte sich Hilfe geholt und seine toten Stammesbrüder gefunden. Diese wiederum haben die Charaktere verfolgt).

**Hier sollten die Charaktere eine Stufe aufsteigen... Weiter bei „Goblinhochburg“.**

### MITTEN IN DER NACHT

Der Paladin ist während der Nacht zu sich gekommen und hat den Dorfheiler gebeten, die Charaktere her zu holen. Er erzählt ihnen in knappen Worten von seiner Queste und dass er von Hans und den Goblins **gemeinsam** überfallen wurde.

Er verlangt von den Charakteren die Verfolgung aufzunehmen und ihm den Stein zu bringen.

Die Charaktere werden etwa 4 km außerhalb des Dorfs Hans finden - erschlagen. Mit einem erfolgreichen Spurenlesen+5 finden sich Goblinspuren im weichen Boden, die von der Leiche aus im Wald nahe des Sumpfes verschwinden.

Sollten die Charaktere die Spur nicht aufnehmen können, können sie stattdessen einen verletzten Goblin verfolgen. Allerdings verpassen sie dann die Rückkehr des Plündertrupps und treffen direkt auf

die Wachen am Höhleneingang im nächsten Abschnitt.

### DIE GOBLINHOCHBURG

Auf einer kleinen Anhöhe im Sumpf finden die Spieler eine Goblinhöhle. Auch hier scheint ein Kampf stattgefunden zu haben. (Ja, die Kultisten des Baarn haben schnell reagiert und den Goblins den Stein schon abgejagt. Aber davon wissen die Spieler nichts). Es liegen tote Goblins herum. Gerade als die Charaktere sich anschicken aus dem Wald zu treten, sehen sie einen Goblin Plünderertrupp auf der anderen Seite die Lichtung vor der Höhle treten.

Dies sind keine einfachen Goblins.

(Spieler + 2) Goblin Krieger (Slay #1 – S. 6)

1 Goblin Häuptling (Slay #1 – S. 6)

2 Goblin Berserker (Slay #1 – S. 6)

1 Goblin Giftmörder (Slay #1 – S. 6)

Sollten die Charaktere abwarten, bleiben die Berserker als Wachen am Eingang der Höhle zurück, während der Rest mit gezückten Waffen diese betritt. Sollte es den Spielern gelingen die Wachen lautlos auszuschalten, können sie die Höhle betreten und die Goblins in kleineren Gruppen zu bekämpfen.

Bei A befinden sich genau so viele Goblinskrieger wie Spieler. Sie haben die Waffen gezogen und untersuchen sowohl 2 Menschen- als auch mehrere Goblinleichen die sich hier befinden. Die Goblins sind wachsam, es ist nicht möglich diese zu überraschen. Kampflärm ruft die verbleibenden Goblins von B herbei. Diese benötigen 3 Kampfrunden um mitkämpfen zu können.

Bei B befindet sich der Häuptling, sowie 2 Goblin-krieger. Auch hier liegt eine Leiche.

In einem dem Gang ist eine Speerfalle (GRW S.84). In Raum B eine Kiste mit SW 2 – Darin einige Beutestücke aus Raubzügen.

Eine Untersuchung der menschlichen Leichen fördert erschreckendes zutage. **Alle tragen ein Amulett Baarns** und einen Dolch oder ein Schwert. Es handelt sich um einen Köhler aus dem Umland, einem Bauern von einem einsamen Gehöft in der Gegend, einem Müller dessen Windmühle außerhalb des Dorfes steht, usw.

Allesamt kennt man vom sehen, hatte aber nie wirklich Kontakt, da alle als Eigenbrötler und Außenseiter galten, die als Gruppe unter sich blieb.

Die Charaktere kennen weitere Männer und Frauen dieser Gruppe. (In Wirklichkeit ist dies eine Baarn Kultistengruppe, die von Baarns Seher in Marsch ge-

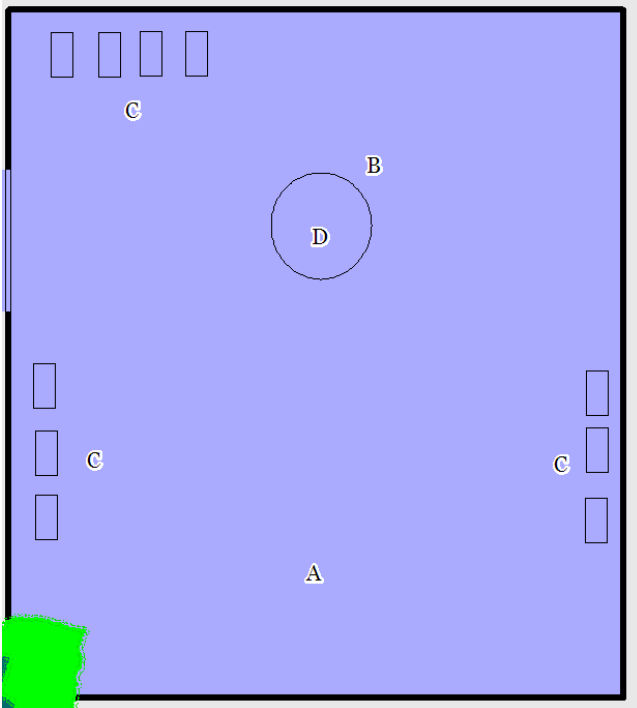
setzt wurde, als die Goblins sich den Stein zurück geholt hatten. Unter schweren Verlusten gelang Ihnen dies. Die Leichen mussten sie aber zurücklassen, da sie Angst hatten, dass der Plündertrupp der Goblins vorzeitig zurück kehrt.)

Weitere Mitglieder sind der **Jäger Janosch**, der **Kürschner Karl** und der andere **Erias** (ein Elf), der Köhler der Gegend.

Egal welche von diesen Personen die Spieler aufsuchen, alle werden von Kampfspuren (Kratzer, Schnittwunden oder ähnliches) gezeichnet sein. (Werte wie ein Komplize GRW S. 133)

Sollten die Spieler im Dorf nachfragen, können sie herausfinden, dass die Außenseiter des öfteren auf dem alten Friedhof waren. Auch bei einer erfolgreichen „Überreden“ oder „Einschüchtern“-Probe wird es den Spielern gelingen herauszufinden, dass sie sich auf dem alten Friedhof in der Nähe umsehen sollten. Allerdings scheinen alle Grabmale versiegelt. Nur ein Priester des Totengottes kann solch ein Siegel öffnen.

Verfolgen die Spieler einen der Kultisten (oder schüchtern Sie einen weiteren ein (Einschüchtern -10), finden Sie heraus, dass ein Treffen nach Mitternacht stattfinden soll – An der großen zentralen Gruft)



**Hier sollten die Charaktere eine Stufe aufsteigen... Weiter bei „Des Nachts...“.**

## DES NACHTS...

Die Kultisten haben an der großen zentralen Gruft an einer Ecke, die von Buschwerk verdeckt ist, Ziegel herausgebrochen. Somit ist ein weiterer Zugang entstanden. Die Charaktere sehen wie ein Kultist nach dem anderen Eintritt und dann im Buschwerk verschwindet.

Gehen die Spieler selbst durch das Buschwerk, ins innere der Gruft, finden sie:

- 5 Kultisten abzüglich derer, die überredet oder eingeschüchtert wurden. (Werte wie ein Komplize GRW S. 133)
- Seher des Baarn (Der Gegenspieler im Hintergrund – Werte wie Ankmatur GRW S.141)
- Sarkophag mit Skeletten
- Beschwörungskreis

Taktik: Dank des Steines kann der Seher jeden Zauber mit maximalem Effekt sprechen. Sollte er nicht unterbrochen werden, führt der Seher die folgenden Aktionen in der jeweiligen Kampfrunde aus, sollte er nicht vorher besiegt werden:

1. Zunächst spricht er den Zauber „Skelette erwecken“. Es werden sich also 10 Skelette (GRW S.122) erheben und nach 3 Runden die Charaktere angreifen. Der „Kontrollieren Zauber“ ist nicht nötig, da die Skelette automatisch dem Träger des Steines gehorchen.
2. Er verhöhnt die Charaktere und feuert seine Kultisten an, die Schwächlinge zu besiegen
3. Der Seher wird einen Feuerball auf die ihm am nächsten stehenden Charaktere werfen. Auch hier ist es ein Immersieg. Auf eventuelle betroffene Kultisten nimmt er dabei keine Rücksicht.
4. Das Wirken solch starker Zauber mit dem Stein fordert seinen Preis. Der Seher fällt hintenüber und windet sich am Boden.
5. Der Seher versucht hoch zu kommen. Blut läuft aus seinem Mund und man hört eine Fremde Stimme. Sagen: „Jetzt gehörst du mir!“
6. Der Seher ist nun endgültig wieder aufgestanden. Er spricht ängstlich: „Nein, so war es nicht vereinbart“
7. Seine Augen leuchten grün. Er spricht mit der fremden Stimme den Zauber „Niederer Dämonen Beschwören“. Anstelle eines Niederen Dämonen erscheint aber ein Hoher Dämon (GRW S. 107). Der Dämon löst sich vorzeitig auf, sollte der Seher getötet werden.

Wie das Abenteuer von hier aus weitergeht ist Sache der Charaktere. Die Rückgabe des Steins an den Paladin würde ihnen einen Fürsprecher beim Orden bringen. Generell sind sie auf jeden Fall die Helden der Region.

## **DAS ENDE .....**

*Danke an Jan „Harlekin“ S. und Georg „Riekan“ D. Von der Munich Slayers Guild fürs Querlesen.  
Besonderen Dank an Siegfried „sico72“ Cordes für die viele Mühe beim Layout.*

### **IMPRESSUM:**

Dungeonslayers ist (c) Christian Kennig und wird unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet

Dieses Dokument wurde von Dirk Steigner erstellt. Es handelt sich dabei um Fanwerk, welches keinen direkten kommerziellen Interessen unterliegt.

Lektorat & Layout: Siegfried „sico72“ Cordes

Weitere Informationen zum Rollenspielsystem  
Dungeonslayers finden sich hier: <http://www.dungeonslayers.de/>

Das Dungeonslayers Copyright liegt bei Christian Kennig.  
Alle Rechte sind vorbehalten.