



SZENARIO 260

EIN 2-SEITEN-SZENARIO

DIE GELEHRTEN

EIN DS-SZENARIO VON BERND „CAMO“ MEYER FÜR ALLE STUFEN, LAYOUT: ZL

ZUSAMMENFASSUNG

Die Spieler stoßen, von Kampfplärm angezogen, auf ein recht einseitiges Gefecht. Eine Horde von dunkel gekleideten Kämpfern bedrängt drei schwächlich aussehende ältere Männer. Kommen die Spieler ihnen zu Hilfe stellen die drei sich als Gelehrte vor, die im Rahmen ihrer Forschungen einer Prophezeiung nachgehen wollen. Sie bitten die Spieler, sie zu ihrem Ziel zu eskortieren, sie würden dafür auch königlich belohnt werden.

Auf dem Weg gibt es einige Überfälle und Unglücke, doch schließlich erreicht man das Ziel. Es geht scheinbar um ein Kind und die Gelehrten überbringen den Eltern Geschenke. Als diese die Kästchen öffnen, wird ein Betäubungszauber ausgelöst, der alle das Bewusstsein verlieren lässt.

Als die Spieler wieder erwachen, müssen sie den Entführern hinterher und diese überwältigen, um das Kind zu retten und wieder zu seinen Eltern zurückzubringen.

EIN TREFFEN

Das Klirren von Waffen, Stöhnen und Schreien führt die Charaktere an eine Lichtung, auf der ein erbitterter Kampf stattfindet. Drei ältere Männer, gekleidet in einfache Roben und ausgerüstet mit Wanderstäben, verteidigen sich verzweifelt gegen eine Übermacht von schwarz gekleideten Angreifern. Diese sehen sehr nach Leuten aus Shan'Zasar aus, doch sie verbergen den Großteil ihrer Gesichter hinter Tüchern, die sie um ihren Kopf gebunden haben. Sie schwingen ihre Krumsäbel sehr geschickt und auch wenn die drei Männer noch nicht ernsthaft verletzt wurden, so kann es doch nicht mehr lange dauern.

Wir gehen davon aus, dass die Charaktere sich heldenhaft ins Getümmel stürzen und die drei Alten unterstützen. Die Angreifer sollten zahlen- und kräftemässig in etwa den Charakteren plus den drei Alten entsprechen. Keiner der Angreifer wird sich gefangennehmen lassen, lieber werden sie in den Freitod gehen.

Haben die Charaktere die Angreifer vertrieben, bedanken sich die drei bei ihren Rettern, ihre Namen sind Bedy al-Suwai, Muiza al-Burii und Ad'taa al-Taa. Sie sind Gelehrte aus Westheim und im Rahmen ihrer Forschungen auf eine alte Prophezeiung gestoßen, die nach ihrer Auslegung besagt, dass jetzt ein Kind geboren wurde, dass alle Völker Caeras in Frieden vereinen soll.

Darum haben sie sich aufgemacht, um herauszufinden, ob diese Prophezeiung und ihre Auslegung der Wahrheit entspricht. Sie mussten nun aber feststellen, dass die Reise viel gefährlicher ist, als sie angenommen hatten. Sie wären darum sehr froh, wenn die Charaktere ihnen als Geleitschutz dienlich wären, sie würden fürstlich belohnt werden für ihre Mühen. Fragen die Charaktere genauer nach, so erzählen die drei Gelehrten ihnen, dass sie ursprünglich aus Shan'Zasar stammen, von dort aber geflohen sind, um in Ruhe ihren Forschungen nachgehen zu können.

Das Ziel ihrer Reise liegt in Conterra am Langstrom, am Rande des Schattenwaldes. Als Entlohnung schlagen sie pro Person 50 GM vor, lassen sich aber zögerlich auf 100 GM hinauf handeln.

DER WEG WIRD KEIN LEICHTER SEIN

Die drei Gelehrten sind bisher zu Fuß gegangen, aber es bietet sich auch an, sich einen Schiffer zu suchen, der sie auf dem Langstrom mitnehmen würde. Tatsächlich kommen sie kurz nach Beginn der Reise an einem Lastkahn vorbei, dessen Schiffer zur Küste unterwegs ist und sie mitnehmen würde.

Nehmen sie das Angebot an, geht es im Abschnitt "Seemann, lass das träumen" weiter. Hier geht es um die Gefahren des Landweges. Natürlich kann man den Schiffer auch später auftauchen zu lassen, wenn die Charaktere nach einigen Erfahrungen an Land beschließen, dass es auf dem Fluss doch leichter wäre.

Die Reise selbst ist nicht schwierig. Das Land ist nicht schwer zu bereisen, große Banditenbanden sind nicht bekannt, also kann man von einer einfachen Aufgabe ausgehen. Die Gefährten treffen dann und wann andere Reisende, oftmals Händler, aber auch ein paar Schausteller und Jäger.

Eine so große und bewaffnete Gruppe wird Verdacht erregen, weswegen die anderen Reisenden misstrauisch sein werden. Das sollte ruhig ein wenig aufgebauscht werden, um die Charaktere unruhig zu machen. Ein oder zwei Taschendiebe unter den Begegnungen sollten da Wunder wirken. Natürlich gibt es da noch die echten Gefahren, denn die Gruppe wird drei Mal (nach Bedarf gerne mehr, wenn die Angreifer zu leicht überwunden werden konnten) in einen Hinterhalt laufen oder nachts überfallen werden.

Immer sind es Gruppen, die den ersten Angreifern ähnlich sehen in Kleidung und Ausrüstung.

Auch jetzt wird sich keiner gefangen nehmen lassen. Die drei Gelehrten werden keinen Grund wissen, aber vermuten, dass es sich um Fanatiker handelt, die im Dienste der Mumienfürsten stehen und ihre Forschungen verhindern wollen.

SEEMANN, LASS DAS TRÄUMEN

Wenn die Charaktere sich dafür entscheiden, den Fluss zum Reisen zu nutzen, so treffen sie recht schnell einen freundlichen Schiffer, der sich anbietet, sie gegen ein wenig Unterhaltung mitzunehmen, da er eh zur Küste fahren müsse. Der Lastkahn hat genug Platz für die Gefährten und da die Ladung aus Dingen wie Wolle, Stoffen und einigen Strohhallen besteht, haben sie es für die Reise auch recht gemütlich.

Der Schiffer ist begierig darauf, von den Abenteuern der Charaktere zu hören und wird sie immer wieder dazu auffordern, doch noch eine Geschichte zu erzählen. So plätschert im Rhythmus des Flusses der Tag dahin, bis sie schließlich einem zweiten Kahn begegnen, der vom Ufer ablegt und - angetrieben von Staken - immer näher kommt. Kurz bevor sich die Bordwände berühren, springen auf dem anderen Kahn Leute mit schussbereiten Bögen auf, feuern eine Salve auf den Kahn der Charaktere und entern dann, weil inzwischen der Abstand zwischen den Kähnen verschwunden ist.

Zwei der Angreifer (bei weniger als vier Charakteren nur einer) verbinden die Kähne mit Enterhaken, dann tobt der Nahkampf. Wieder sind es die bekannten Angreifertypen, irgendwo muss da ein Nest sein. Der Schiffer, der sie an Bord nahm, stellt sich auf die Seite der Angreifer, so dass auf jeden Fall ein Gegner an Bord ist.

Haben die Charaktere die Angreifer besiegt (auch hier lässt sich keiner der Angreifer gefangennehmen, auch nicht der Schiffer), müssen die Charaktere überlegen, was sie mit den Kähnen machen. Sie werden davon ausgehen müssen, dass der Schiffer am Fluss bekannt war und dass es Fragen aufwerfen dürfte, wenn jemand anders mit seinem Kahn umherfährt. Außerdem wird der Empfänger der Waren irgendwann auch Leute losschicken, die nach dem Schiffer suchen. Es wäre also sinnvoll, den Kahn außer Sichtweite anderer Leute loszuwerden. Reisen sie trotzdem auf dem Fluss weiter, gibt es keine weiteren Begegnungen. Marschieren sie an Land weiter, sollten noch ein paar Überfälle eingebaut werden.



OH, EIN STADTMENSCH

Schließlich erreicht man Conterra. Sitzen die Charaktere noch in dem Lastkahn, werden sie sich etwas für die Fragen der Büttel überlegen müssen. Der Schiffer war hier bekannt und durchaus beliebt. Haben sie aber die Leichen mit an Bord, erwartet sie eine Überraschung.

Derjenige, den sie als den Schiffer kennenlernten, ist nicht der echte Schiffer. Seine Leiche findet man unter einem Teil der Ladung verborgen. Er wird auch dort gefunden, wenn die Charaktere die Leichen entfernt haben - nur dass es ihnen dann wirklich negativ ausgelegt wird. Schließlich aber lässt sich auch das klären und die Charaktere stehen mit den Gelehrten endlich vor ihrem Ziel.

Ein heruntergekommenes, aber durchaus ordentliches kleines Haus steht dort vor ihnen am Stadtrand. Ein Mann steht vor der Tür und bittet sie hinein, nachdem er ihre Geschichte gehört hat. Schließlich ist es soweit und nachdem sie das Kind gesehen haben, möchten die Gelehrten den Eltern einige Gaben zukommen lassen, drei kleine Kästchen.

Die Gelehrten gehen wieder zu dem Kind, um sich über einige Aspekte der Prophezeiung zu beraten und die erstaunten Eltern öffnen die Kästchen. Ihnen entströmt ein sehr starkes Betäubungsgas, das die Charaktere und die Eltern in tiefe Bewusstlosigkeit versinken lässt. Eine gelungene Probe auf Körper und Härte lässt denjenigen nach 15 Minuten erwachen, gelingt die Probe nicht, erlangt man das Bewusstsein erst nach 60 Minuten wieder.

HEY, DU HAST DAS KIND GESTOHLEN

Wenn sich der erste Charakter umschaute, wird ihm schnell klar, dass sowohl die drei Gelehrten als auch das Kind verschwunden sind. Bevor man sich aber darüber klar werden kann, ob man das Kind suchen oder sich um die Gefährten kümmern sollte, stürmen erneut die schon bestens bekannten Angreifer in das Haus.

Als diese jedoch merken, dass das Kind verschwunden ist, werden sie den Kampf einstellen und sich erkundigen, was passiert ist.

Schnell wird sich herausstellen, dass die Angreifer tatsächlich aus Shan'Zasar stammen, doch stehen sie nicht in den Diensten der Mumienfürsten. Ganz im Gegenteil gehören sie einer Widerstandsbewegung an, die gegen die Handlanger der Mumienfürsten kämpft, ganz besonders gegen die Sklavenhändler.

Deswegen haben sie die drei angeblichen Gelehrten immer wieder angegriffen, doch wurden diese immer von den Charakteren verteidigt. Die Charaktere müssen sich nun entscheiden, was sie tun werden... und wenn sie die Entführer verfolgen wollen, so müssen sie die Situation mit den Widerstandskämpfern klären, die halten sie ja immer noch für Gehilfen der Entführer.

IHR KINDERLEIN KOMMET

Wenn die Charaktere sich dafür entscheiden, das Kind zurückzuholen, so müssen sie sich beeilen. Die Entführer haben zwischen 30 und 90 Minuten Vorsprung, das ist gar nicht mal so wenig, wenn man nicht weiß, wohin die Verfolgten sich wenden wollen.

Wenn die Charaktere alles mit den Widerstandskämpfern geklärt haben, so erfahren sie von diesen, dass die Entführer nach Nieheim gelangen wollen. Sind sie erst einmal in Reichweite dieser Stadt, ist die Verfolgung sinnlos. Also sollten sie die Hühner satteln und sich auf die Socken machen. Die Flüchtenden werden nicht über die Fiebersümpfe fliehen, sondern über den Trollgrat und den Nebelkamm, denn sie gehen davon aus, dass sie dort etwaige Verfolger besser abschütteln können, womit sie recht haben dürften.

Die beste Chance der Charaktere ist es also, sie vor dem Erreichen der Berge abzufangen, dazu könnte es sinnvoll sein, sich einen Pferdekarren zu besorgen oder - falls die Charaktere dies beherrschen - Reitperde.

DER ABSCHLUSS

Wenn die Charaktere nicht trödeln oder die Verfolgung sonstwie versemeln, so treffen sie am Fuß der Berge auf die Entführer. Diese müssen sich nun nicht mehr verstellen und zeigen ihr wahres Gesicht. Eventuell legen sie einen Hinterhalt, um ihre Verfolger zu erledigen, auf jeden Fall stellen sie sich zum Kampf, wenn sie merken, dass sie nicht entkommen können. Sie werden das Kind aber nicht bedrohen, es ist ihnen zu wichtig, den Grund werden sie aber nicht nennen.

Nachdem sie die angeblichen Gelehrten besiegt haben, können die Charaktere mit dem Kind zurückkehren. Die von den Entführern versprochene Belohnung bekommen sie natürlich nicht, aber in dem Besitz der Entführer finden sie 150 GM und eine Schriftrolle, die den Träger als einen bevorzugten Diener der Mumienfürsten ausweist.

Die Eltern sind zu arm, um die Retter zu entlohnen, sie werden aber ihre letzten Vorräte opfern, um ihren Helden ein gutes Mahl zuzubereiten. Leider reicht es nicht, dass sie auch mitessen können, aber vielleicht sind die Charaktere ja ein wenig spendabel.

ERFAHRUNG

Für das Abenteuer gibt es als Basis 100 EP pro Nase. Für jeden erlegten Angreifer gibt es 84 EP, für gutes Rollenspiel und pffiffige Ideen sollte man auch nicht knauserig sein. Für ein "Aufstocken" des Mahles, so dass auch die Familie mitessen kann, kann man gerne noch mal 30 EP geben... an jeden, der diese Idee unterstützt hat. Wer zu knauserig war, sollte hier aber leer ausgehen.

GEGNERWERTE

Die Angreifer/Widerstandskämpfer sollten in etwa gleichstark wie die Charaktere sein. Die „Gelehrten“ dürfen etwas stärker sein, je nachdem, wie viele Charaktere es sind. Es sollten ausgewogene Kämpfe sein.



LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteuer für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Camo“ erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht. Die Karte wurde dem „Kartenwerk“ (<http://dungeonslayers.net/download/DSKartenwerk.pdf>) entnommen und von „Zauberlehrling“ adaptiert. Sie wird mit ausdrücklicher Erlaubnis des Autors **Christian Kennig** verwendet.