




Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig 

## Das Geheimnis des VOLO-Juwels – Der Bauernaufstand

Die Geschichte kann theoretisch in ganz Caera stattfinden, das hängt von der Richtung ab in die der Spielleiter (SL) mit den Spielercharakteren (SC) gehen möchte. Voraussetzung ist nur ein nicht zu großes Dorf mit Gasthaus/Taverne. Dieser Teil der Geschichte dient als Einleitung für die folgende Geschichte.

### Hintergrund:

Das Dorf in dem die Geschichte ihren Lauf nimmt wurde vor kurzem von Goblins überfallen, sie haben mehrere Felder und ein Wohnhaus niedergebrannt und zwei Menschen getötet. Die Kinder der getöteten Bauern, Runa und Lutz, leben nun im Stall des Hauses und verdingen sich als Schankmaid und Hirtengehilfe. Die Geschwister sind noch recht jung und man sieht ihnen an, dass ihnen ihre Eltern sehr fehlen. Das Mädchen, Runa, versucht durch harte Arbeit in der Taverne über den Verlust hinwegzukommen, während ihr Bruder Lutz sich den arbeitslosen Bauern die nun in einer verlassenen Scheune nahe der verbrannten Felder hausen angeschlossen hat. Er droht seinen Erwerb als Hirtengehilfe zu verlieren, da der Hirte schon 1 Schaf durch ihn verloren hat.

### Abenteuerbeginn:

Die SC werden im Gasthaus angekommen vom Schankmädchen Runa bedient. Verwickelt einer der SC sie in ein Gespräch, wird sie ihre Geschichte erzählen. Unabhängig davon ob sie die Geschichte erzählt hat, betreten die arbeitslosen Bauern das Gasthaus, setzen sich an den Tisch und verlangen lautstark nach Bier. Das Schankmädchen wird mit anzüglichen Pfiffen und Rufen bedacht, als sie das Bier bringt. In der Runde der Bauern kann auch ihr Bruder Lutz bemerkt werden. Die Bauern ziehen nach einem Getränk wieder ab und prellen die Zeche, worauf der Wirt/die Wirtin extrem wütend wird und laut mit einem der anderen Gäste spricht über die Plage der „Verweigerer“ die sich weigern wieder zu arbeiten und lieber stehlen und sich vergnügen. Sollten die SC auf diese Hinweise nicht reagieren, spricht das Schankmädchen einen von ihnen an, weil er/sie „stark“ aussieht und bittet um Hilfe.

## Infos des Schankmädchens:

Runa hat mehrere Probleme, die sie den SC berichtet: Ihr kleiner Bruder Lutz verbringt seine ganze Zeit mit den Rowdys von zuvor und kümmert sich nicht um den Wiederaufbau des Hauses, welches die beiden bewohnten. Seit ihre Eltern vor 1 Monat bei einem Goblinüberfall getötet wurden leben sie nun im Stall bei den Tieren.

Eine Schatulle mit den Wertgegenständen der Eltern haben die Goblins auch geraubt, dabei handelt es sich um eine kleine Schatulle aus Messing mit Blumenmuster und eisernen Beschlägen. Sie gibt den SC den Schlüssel als Belohnung für eine erfolgreiche Mission, wenn sie das Kistchen finden. Wenn nicht kommt sie jetzt zum Auftrag:

Sie möchte von den SC, dass sie dem kleinen Bruder eine Lektion erteilen, damit er sich mehr um das Haus und die Aufgaben kümmert. Sie sagt den SC nun, wo die Räuber sich befinden. Diese befinden sich meistens etwas außerhalb der Stadt in einer kleinen verlassenen Scheune, wo sie rauchen, trinken und mit dem gestohlenen Gold einige Damen für ihre Dienste bezahlt haben. Sie warnt euch aber, dass die meisten der Rüpkel gewaltbereit und auch mit Knüppeln bewaffnet sind.

## Verlassene Farm bzw. Hauptquartier der „Verweigerer“:

Die SC haben jetzt Zeit, fragen zu stellen, sich zu beraten und Pläne zu schmieden. Es ist noch früh am Abend, was bedeutet, sie können jetzt noch in der Gaststätte bleiben, oder in Richtung Versteck der Rüpkel aufbrechen. Machen sie sich gleich auf den Weg, werden sie am Tor von der Stadtwache angesprochen.

Die Stadtwache fragt, warum sie das Dorf verlassen, da das Dorf vor 1 Monat von Goblins überfallen wurde und zeigt den SC vier Steckbriefe. Auf den Steckbriefen werden Manox der Dieb und seine 3 mutmaßlichen Komplizen gesucht aufgrund von Diebstahl und Mord. Mit Bemerkungen -4 kann er als der Anführer der „Verweigerer“ erkannt werden. Das Kopfgeld für den Verbrecher beträgt 150 Goldmünzen lebend und 80 Goldmünzen tot, dies kann dem Steckbrief entnommen werden. Pro Mitglied seiner Bande (die 3 Schergen) bekommt man noch einmal 25 Gold (lebendig) bzw. 10 Gold (tot) hinzu. Die SC müssen jetzt antworten und sich entscheiden, ob sie gehen, oder bleiben wollen.

Gehen die SC gleich los, kommt es vor der Scheune zu einem Überfall. 2 Goblins/SC stürmen aus den Büschen auf die SC los, sobald der ehemalige Bauernhof in Sicht kommt (Bemerkungsprobe erschwert um -8 weil es schon dunkel ist, -4 bei SCs mit Nachtsicht, bei Dunkelsicht +-0). Diese Goblins waren die Nachhut des Überfalls vor einem Monat und sollten eventuelle Versuche unterbinden die restliche Horde aufzuspüren. Gehen die SC am nächsten Morgen los, erreichen sie den verlassenen Bauernhof unbehelligt und finden die Bauern eventuell schlafend vor. Die Goblins ziehen sich dann tiefer in den Wald zurück, weil es Ihnen tagsüber am Wegesrand zu gefährlich ist. Sofern die Tür versucht wurde „leise“ zu öffnen und die Probe gelingt, können die Bauern, aber nicht der Anführer überrascht werden.

Die SC finden die Bauern entweder schlafend vor (morgens, Probe ja/nein) und mit Kater, oder wach und am Feiern mit 3 leichten Mädchen, viel Alkohol und Tabak. Durch den Tabakrauch ist die Sicht in der Scheune eingeschränkt und man bekommt -4 auf alle Proben die mit Sehen zusammenhängen für 2 Runden, bis der Rauch sich verzogen hat. Am Morgen ist kein Rauch da und die Bauern sind betrunken/verkatert (-2 auf alle Proben).

Jetzt beginnt ein Gespräch oder ein Kampf, je nachdem wie die SC auf die Bauern zugehen. Sollte ein SC einen Bauer „töten“ wird dieser gefährlich verletzt und ergibt sich, diese Entscheidung ist aber dem SL überlassen, ob der Bauer stirbt oder nicht. Der „Anführer“ der Verweigerer nimmt, sollten seine Bauern verlieren, den Bruder als Geisel und flieht durch die Hintertür.

Die SC haben nun die Möglichkeit dem Geiselnnehmer durch die Hintertür zu folgen, werden aber nur einen leeren Hof mit einem Brunnen vorfinden. Der Brunnen ist recht flach, auf dem Brunnenboden ist nur eine kleine Schicht Wasser und darunter kann man etwas schlammbedecktes Erkennen (Bemerkenprobe -2). Es stellt sich als Hebel heraus, welcher eine Falltür öffnet, die zuvor vom Brunnen verdeckt wurde.

Es führt eine Wendeltreppe hinunter, welche seitlich an den Wänden Fackeln in Halterungen enthält und somit gut ausgeleuchtet ist.

Der Gang führt etwa 2-3 km in eine den SC nicht bestimmbare Richtung. Nach Erreichen des „Endes“ müssen sie eine weitere Wendeltreppe emporsteigen. Oben angelangt geht es in einen Innenhof einer kleinen Wachgarnison. Dort werden sie, sofern sie den Tunnel „vorsichtig“ verlassen mit -4 von den Wachen bemerkt. Sollten sie den Tunnel nicht vorsichtig verlassen, werden sie mit +4 bemerkt. Falls bemerkt, werden die SC von 4 Wachen der Garnison angegriffen. Nach dem Kampf/ nach Verlassen der Falltür gibt es 3 Räume zu erkunden:

## Wachstube:

Hier haben die Wachen zum Großteil ihre Zeit verbracht. Sollten sie im Hof nicht bekämpft worden sein, sitzen hier 4 Wachen beim Kartenspiel und attackieren die SC sobald sie die Stube betreten. Ansonsten liegen Würfel, Spielkarten, leere Flaschen und Essensreste verstreut. Angeschlossen an die Wachstube, ohne Zwischentür, ist die „Waffenkammer“ in der noch 2 Langschwerter, ein Kettenhemd, ein Metallschild, 3 Speere und 2 Helme sowie einmal Bein- und einmal Armschienen aus Metall im Regal liegen/ an der Wand hängen. An der Wand hängt auch 1 Langbogen mit Köcher und 20 Pfeilen. In der Wachstube selbst kann man noch 3 volle Flaschen Bier, eine Flasche Wein, einen Schinken sowie 3 Laibe Brot und einen kleinen Sack Karotten finden. Die Wachstube befindet sich hinter einer Zugbrücke, welche hochgezogen ist und rechts und links führen Treppen auf die Brüstung bzw. in die beiden kleinen Türme hinauf. Im Torbogen der Zugbrücke gibt es ein Fallgitter aus Eisen.

## Hauptraum:

Im Hauptraum lauert Manox und hat seine 3 Schergen um sich geschart. Er ist diesmal etwas stärker, da besser ausgerüstet. Er ist der Anführer einer kleinen Diebesbande deren Verbrechen er zugibt, sollte ihn jemand auf seinen Steckbrief ansprechen, der auch nochmal an der Wand hängt. Lutz, welcher in einer Ecke auf etwas Stroh liegt, wurde verprügelt und hat offenbar seine Lektion mehr als gelernt. Manox kann ein Schlüsselbund genommen werden (Extra Suchenprobe, da er ihn am Körper versteckt hat), an dem mehrere Schlüssel und ein Schrumpfkopf hängen. Sollte man ihn am Leben gelassen haben, berichtet er davon, hier eine kleine Armee aufstellen zu wollen um das Dorf gewaltsam zu übernehmen. Er wollte nach und nach die Bauern rekrutieren und bewaffnen um sie gegen die Stadtwache ins Feld zu führen. Dazu wollte er Ihnen zeigen, wie schön das Leben unter ihm als Dorfsteher wäre, keiner müsste arbeiten und alle würden profitieren. Er sagt weiterhin, dass er gesehen hat, wer die Goblins befehligt und auch deswegen eine starke Truppe aufstellen wollte um zukünftige Angriffe zu verhindern. Wird er danach gefragt, gibt er einen verummten Schamanen als Drahtzieher hinter der Goblin-Attacke an.

## Schatzkammer:

Im Hauptraum kann eine Tür (+2) bemerkt werden, die zum Teil hinter einem Schrank verschwindet, als wäre dieser hastig davorgeschoben worden. Die Tür ist verriegelt, kann aber mit SW:2 geknackt werden oder eingetreten werden (15LP/10Abw), sollte man den Schlüsselbund nicht gefunden haben. In der Schatzkammer befindet sich eine Kiste und ein Regalbrett. Auf dem Regalbrett lagern 3 Schriftrollen (Z1, Z1, Z2) und 1 Heiltrank/SC. In der Kiste, die mit einem Schloss mit SW:4 verschlossen ist, lagern 1 zufällige Rüstung (Beutetabelle Waffen und Rüstungen.), 1 runenbestickte Robe, eine Lederrüstung und eine zufällige Waffe (selbe Tabelle wie die Rüstung). In der Kiste befinden sich zusätzlich 30Goldmünzen/SC und 2 Schmuckstücke, (Ohringe[5Gold] und eine Halskette[10Gold]).

## Im Innenhof:

Sobald die Charaktere fertig sind mit Plündern, gibt es einen Lärm vor der Tür der Wachstube, der auf jeden Fall bemerkt wird. Inmitten des Innenhofs liegt ein Pfeil, mit einer Nachricht daran. In hässlichem Gekrakel kann der Nachricht entnommen werden: „Du hast zu viel gesehen, Dieb. Nun stirbst du!“ Die Nachricht verunsichert Manox, worauf sich dieser verstecken will, sollte er noch Leben und den Inhalt erfahren. Lutz versteckt sich im Schatzraum sobald er den Lärm hört. Steigen die Charaktere auf die Brüstung über dem Tor, offenbart sich ihnen ein Anblick des Grauens: 10 Goblins, 3 Hobgoblins und ein Oger stürmen auf dem Feld davor auf die kleine Garnison zu. Der Oger bewirft die Mauer mit Felsen (das hat den Lärm

verursacht). Die Goblins sind noch etwa 25 Meter von der Garnison entfernt, die Hobgoblins sind unter den Goblins verteilt.

Der Oger steht in Entfernung von 30 Metern vor dem Burgtor und schleudert Kürbisgroße Felsbrocken (Schießen 15) auf die hochgezogene Zugbrücke um sie aufzubrechen bis die Goblins da sind. Die Charaktere können nun die Verteidigungsanlagen der Garnison, zwei Ballisten, besetzen (WB+6, GA-10, 6 Runden Nachladezeit, halbiert bei 2 SC). Diese befinden sich auf den beiden Türmen. Sobald die Zugbrücke (25 LP/10 Abw.) gefallen ist, legen die Goblins Holzplanken über den Graben um das Tor zu stürmen (2 Runden). Sollte das Fallgitter offen sein, stürmen die Goblins die Garnison und stellen sich den Helden im Nahkampf, ansonsten brauchen sie noch 2 Runden um durch das Gitter zu brechen. Die Balliste auf der Brüstung kann nicht mehr benutzt werden, da die Goblins dann zu nahe an der Garnison sind. Der Oger nähert sich der Burg, sobald er die Zugbrücke zerstört hat, sollte er noch leben. Er wirft dann nicht mehr mit Felsbrocken sondern schwingt eine schwere Keule. Sollte es der Oger nicht schaffen, die Zugbrücke zu zerstören bevor er stirbt, werden die Goblins diese mit langen Enterhaken aufbrechen (2 Runden).

Sind alle Feinde getötet, kann bei dem Oger die Schatulle von Runas Eltern sichergestellt werden. Auch ein Blatt mit primitiven Anweisungen, was erneut auf eine größere Macht (der Schamane) hinter den Angriffen schließen lässt kann gefunden werden. Zusätzlich trägt der Oger einen Siegelstein mit sich, welcher aus dem Überfall aufs Dorf stammt. Wird dieser dem Dorfvorsteher zurückgebracht gibt es 10Gold/SC Belohnung. Zur Verwunderung aller, trägt er einen magisch versiegelten Brief bei sich.

## Das Dorf:

Zurück im Dorf gibt es von Runa dem Schankmädchen 1 Gold/SC und 20 Gold/SC vom Bürgermeister der Stadt (30 mit Siegel) und das Kopfgeld.

In der Schatulle befinden sich noch einmal 100Gold und Schmuck (Ohringe im Wert von 2 Gold, zwei Broschen (5 Gold/Brosche), eine Halskette mit Edelstein im Wert von 15 Gold, und zwei schöne Ringe für je 3 Gold), welches den SC überlassen wird.

Der magisch versiegelte Brief kann nun mit einer Probe auf Magisches Siegel lösen (GE+VE, erhöht durch Zauber „Öffnen“ +4, falls bekannt) freigelegt werden. (Sollte kein magiebegabter SC in der Gruppe sein, öffnet der Bürgermeister den Brief für die Gruppe)

Dieser Brief liest sich selbst vor sobald geöffnet und verkündet die Rückkehr von Veklor dem Herrn des Volo-Juwels:

„Hört, ihr Sterblichen die ihr töricht das Siegel dieses Briefes entferntet, der Meister Veklor, König der Silberwacht und Herrscher des Argenlandes verkündet seine Rückkehr in die Welt der Menschen. Wer mutig genug sei ihm seine Dienste

anzubieten solle reich entlohnt und mit Macht gesegnet werden. Nun kommt und seht was der König der Palatea vermag!“

Der Brief wandelt sich nun um in eine Schriftrolle, welche dem Leser hernach die Möglichkeit gibt, einmalig ein Portal zu schaffen. Dieses Portal führt in die Argenlande vor die Tore der Stadt Silberwacht.

Dies kann der Schriftrolle entnommen werden. Sollte ein magiebegabter SC in der Gruppe sein, wird er bei Erwähnung des Argenlandes hellhörig. Außer Ankh'Mator, war das Argenland, ein kleiner Landstrich in der Nähe der Wüste Shan'Zasar die Hochburg der Magie für die Menschen in einem früheren Zeitalter. Dieses Land beherbergte 3 Städte, Silberwacht, Silbertal und Silberzinne. Es verschwand jedoch unter mysteriösen Umständen völlig. Am heutigen, vermuteten Standort der Städte graben Forscher im Wüstensand nach Ruinen, wurden aber noch nicht fündig. Dieses Wissen hat der Bürgermeister, sollte keiner der SC Magie beherrschen.

## Erfahrungspunkte:

Abgeschlossenes Abenteuer: 50/SC

Anführer verschont: 20/SC

Bruder zurückgebracht: 15/SC

Siegel zurückgeholt und Goblin Armee vernichtet: 15/SC