DUNGEONSLAYERS FANWERK

DIE BESETZTE MINE

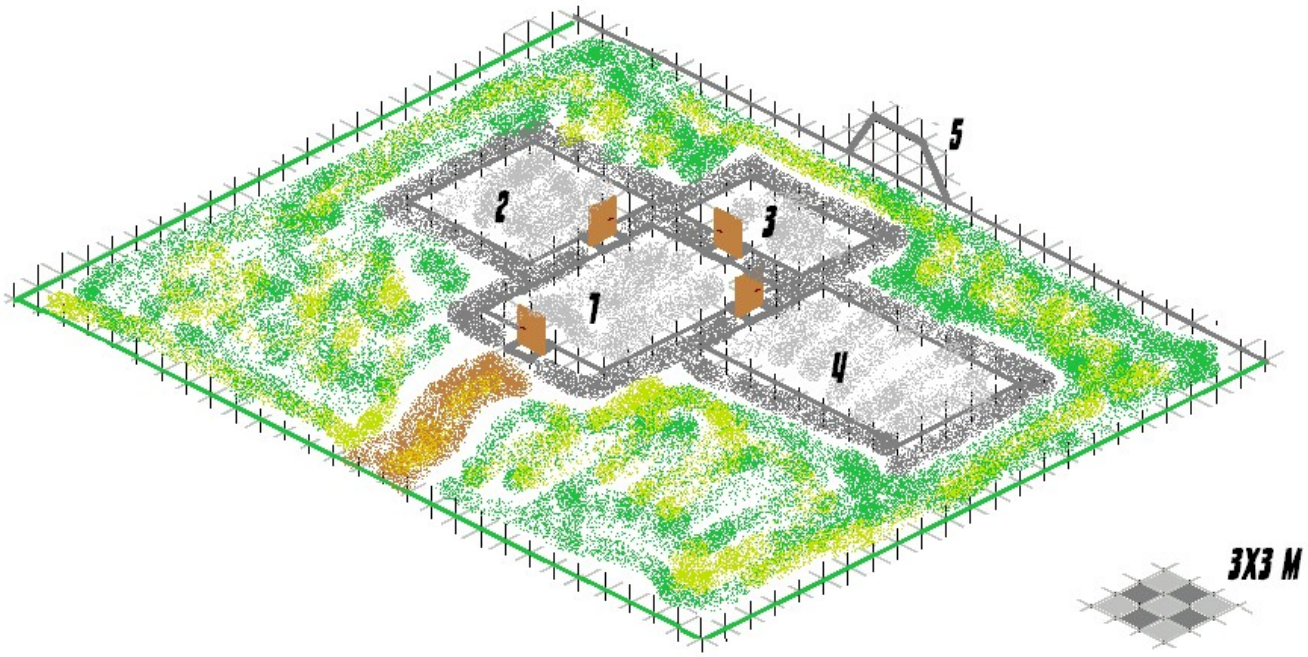
Ein Gruppenabenteuer für Helden der Stufe 1-4
von Lord Sven I.

HINTERGRUND DES DUNGEON

Es gibt eine alte Zwergenmine die vor Jahren verlassen wurde, da sie nicht mehr rentabel war. Leider scheinen sich nun Goblins in dieser Mine eingenistet zu haben und die Helden werden beauftragt, die Goblins aus der Mine zu vertreiben und zu berichten, wie der allgemeine Zustand der Mine ist.
Es wird ein Beweis vom Auftraggeber erwartet, dass die Goblins vertrieben oder besiegt wurden. Der Auftraggeber weiß, dass es einen Goblinhäuptling in diesem Lager gibt, er kennt aber weder dessen Namen noch weitere Einzelheiten.
Wenn die Gefahr gebannt ist, erwartet die Heldengruppe eine Belohnung in Form von 100 Goldmünzen.

DER EINGANGSBEREICH

Die verlassene Mine liegt in einem Waldstück und ist in einen Hügel getrieben worden. Davor steht noch das alte Minenverwaltungshaus, um das eine Lorenstrecke führt. Das Haus ist alt, aber baulich noch gut in Schuss, das Dach scheint dicht und die Wände stabil. Trotzdem erkennen die Helden den Dreck und die Verwahrlosung; es liegen verschiedene alte Werkzeuge vor dem Haus herum und auch das Haus selbst ist schmutzig und nicht gepflegt. Wenn die Helden genau hinhören, können sie ein undefinierbares Gebrüll (Grumbatz in seinem Gefängnis) hören, und wenn sie durch die verrammelten Fenster schauen, sehen sie die Goblinrotte im alten Wohnraum.



№1 EINGANGS-BEREICH

Der alte Empfangsbereich des Minenareals. Früher wurden hier Händler empfangen, heute ist es nur noch ein großer Raum, der dreckig und verlebt aussieht.

№2 DAS ALTE BÜRO

Hier wurde die Mine früher verwaltet. Inzwischen ist der Schreibtisch kaputt und die Stühle liegen in Trümmern auf dem Boden

№3 DAS ALTE LAGER

Diese Tür ist verrammelt und mit irgendwelchen Schriftzeichen beschmiert. Wenn die Helden an der Tür horchen, werden sie Gegrunze und unmenschliches Gebrüll hören.

HINTERGRUND

die Goblins wurden von einem Oger und seinem Rieseneber angeführt. Sie haben es geschafft, ihm ein Gift in das Essen zu mischen und es ihm dann in seinen Raum gebracht. Da Grumbatz (der Oger) sein Essen immer mit seinem Lieblingsschwein teilte, wurde auch der Rieseneber vergiftet.

Leider funktionierte das Gift nicht so wie gewollt und Grumbatz starb nicht, sondern wurde zu einer noch stärker tobenden Bestie. Die Goblins schafften es die Tür zu verrammeln und Grumbatz und seinen Eber einzusperren. Für die Goblins sind die Schriftzeichen deutlich, keiner von denen würde die Tür jemals wieder öffnen. Für „Kulturschaffende“ ist es Geschmiere, kann aber als Schriftzeichen identifiziert werden
Wenn die Helden die Tür doch öffnen, werden sie von dem inzwischen untoten Grumbatz (das Gift wirkte dann doch noch irgendwann, aber nicht so wie die Goblins es wollten) auf seinem Rieseneber angegriffen.
Der erste Angriff ist ein Niederreiten des Riesenebers auf den Helden, der mutig/dumm genug ist, die Tür zu öffnen - danach befinden sich die Helden in einem regulären Kampf.

GRUMBATZ

Körper 12		Agilität 4		Geist 0	
ST 5	HÄ 4	BE 0	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		**52**	*Laufen:*		**3**
Abwehr:		**18**	*Schlagen*:		**19**
Initiative:		**4**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Knochenpranken (WB+2)			**Merkt nichts (+2)**		
Fähigkeiten					
Geistesimmun **Natürliche Waffe** **Umschlingen** **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW1B:8, #1B18				
GH:	12	**GK:**	gr	**EP:**	108

REITKEILER

Körper 9		Agilität 9		Geist 1	
ST 2	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		**35**	*Laufen:*		**8,5**
Abwehr:		**15**	*Schlagen*:		**13**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Hauer (WB+2; GA-1)			**Dicke Borstenhaut (+2)**		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffen **Sturmangriff**					
GH:	5	**GK:**	no	**EP:**	76

Grumbatz ist ein untoter Oger basierend auf dem Fanwerk „Untote Goblinoide“
Der Reitkeiler entspricht dem Reitkeiler im GRW, Seite 119.
Beide sind untot und somit stumpf-dumm. Beide kämpfen bis zum Tode, entweder ihr endgültiger oder der der Helden.

№4 DER ALTE WOHNRAUM

Diesen Raum haben die Goblins für sich umfunktioniert und hier ein Schlaflager für sich und einen Reitkeiler eingerichtet. Sobald die Helden im Eingangsbereich zu laut sind, oder die Tür öffnen, greifen die Goblins an.
Sollten die Helden die Tür zum Lager öffnen, werden die Goblins sich verstecken und entweder die Flucht ergreifen, wenn die Tür geöffnet werden sollte und Grumbatz noch lebt, oder die Helden feige hinterrücks angreifen, wenn Grumbatz fällt.
Sonderlösung: Wenn die Helden es schaffen, die Goblins im Kampf gegen Grumbatz als Unterstützung zu bekommen (sie sprechen die Sprache der Goblins oder sonst wie, sollte dieses mit kreativen Erfahrungspunkte belohnt werden – was sie danach mit den Goblins machen, obliegt den Spielern)

Hier erwartet die Helden ein Goblin aus dem GRW, Seite 113 der auf seinem Reitkeiler (GRW, Seite 119) angreift. Wenn der reitende Goblin stirbt, ergreift der Reitkeiler die Flucht. Wenn der Reitkeiler stirbt, kämpft der Goblin weiter.
Weiterhin wird der Reitergoblin von 4 Goblinspähern flankiert (Slay! 1 Seite 6)

GOBLIN

Körper 5		Agilität 7		Geist 3	
ST 2	HÄ 1	BE 2	GE 2	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**4,5**
Abwehr:		**7**	*Schlagen*:		**7**
Initiative:		**9**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Axt/Messer (WB+0)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW 1 B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	42

REITKEILER

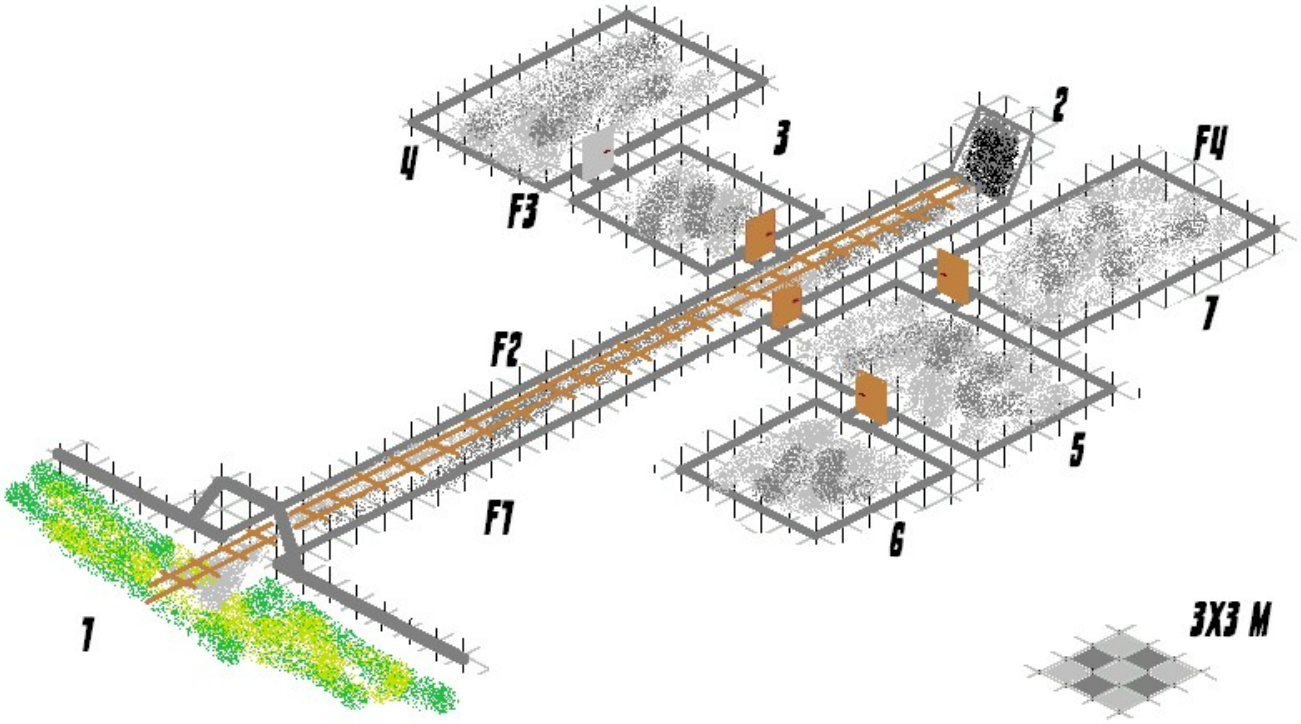
Körper 9		Agilität 9		Geist 1	
ST 2	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		**35**	*Laufen:*		**8,5**
Abwehr:		**15**	*Schlagen*:		**13**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Hauer (WB+2; GA-1)			**Dicke Borstenhaut (+2)**		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffen **Sturmangriff**					
GH:	5	**GK:**	no	**EP:**	76

GOBLINSPÄHER					
Körper 4		**Agilität 8**		**Geist 3**	
ST 1	HÄ 1	BE 2	GE 4	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**5**
Abwehr:		**6**	*Schlagen*:		**5**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**13**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Kurzbogen (WB+1, Ini+1)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW1 B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	46

№5 ZUGANG ZUR MINE

Wenn die Helden der Lorentrasse folgen, kommen sie über diesen Weg in die Mine

DIE MINE



№7 EINGANGS-BEREICH

Vor den Helden erstreckt sich ein alter Minenschacht auf dessen linker Seite die Lorenschienen noch in die Mine führen. Fackeln brennen nicht mehr, aber in unregelmäßigen Abständen sind noch Fackelhalter vorhanden.
Der gesamte Schacht ist alt und nicht gepflegt, aber er ist stabil und es scheint keine Einsturzgefahr zu bestehen.
Auf dem Weg in die Mine stoßen die Helden an Stelle „F1“ & „F2“ auf zwei Bolzenfallen, die die Goblins mittels Stolperdrahtes gegen Eindringlinge aufgestellt haben.
Beide Fallen haben einen Tarnwert von 4 und treffen bei Auslösung mit Schießen 12 (es wird ein einzelner Bolzen abgefeuert)

№2 VERSCHÜTTETER STOLLEN

Hier endet der Stollen. Scheinbar wurde unsachgemäß gegraben was das Stützwerk einbrechen ließ. Hier ist kein Weiterkommen möglich, egal wie sehr sich die Helden anstrengen.

№3 VORRATSLAGER

Hier ist das ehemalige Werkzeuglager der Zwerge. An den Wänden sammeln sich noch alte Säcke und Kisten, aber alles was mal Wert gehabt haben könnte ist längst durch die Goblins weggebracht oder zerstört worden.

HINTERGRUND

An der hinteren Wand ist eine Geheimtür, die in den ehemaligen Tresorraum führt. Sie ist über einen einzurückenden Stein in der Mauer zu öffnen, der den Tarnwert 2 hat (die Goblins haben da schon öfters draufgetatscht und man kann Spuren ihrer Hände an der Wand entdecken)

№4 TRESORRAUM

HINTERGRUND

Aus den Zeiten der Zwerge, ist der Tresorraum noch gut gesichert. Die Goblins haben das auf die harte Tour gelernt, der erste Goblin der den Tresorraum entdeckte, hat das nur einmal kurz bereut…
In den Türsturz ist ein Fallbeil eingelassen, das beim Betreten der Türschwelle auslöst. Da sowohl im Boden Scharten vom niederfallenden Beil als auch das Blut des toten Goblins noch sichtbar ist, ist der Tarnwert der Falle „0“.
ABER:
Die Goblins greifen die Helden durch die Tür an, sie kennen die Falle und lösen sie nicht aus. Nur wenn die Helden explizit nach einer Falle suchen, steht ihnen der reguläre Suchwurf zu. Bei einer Bewegung im Kampf über die Schwelle, ist diese Bemerkenprobe um 8 erschwert.
Das Fallbeil trifft mit Schlagen 15.

Der ehemalige Tresorraum der Zwerge ist zum „Thronsaal“ des Goblinhäuptlings umfunktioniert worden und dient ihn als Ruhestätte und Planungszimmer. In der Ecke liegt sein Strohbett und daneben der Strohhaufen seines Reitkeilers Gr’Umpf.

Außerdem steht ein Tisch im Raum, auf dem sich „Lebensmittel“ (oder was die Goblins so nennen) und Werkzeug verteilen. Wirklich nutzbar ist weder das eine noch das andere…
Vom ehemaligen Tresorcharakter ist nichts mehr zu erkennen, lediglich der Hebel neben der Tür lässt erkennen, dass man die Schätze mittels Verriegelung zumindest kurzzeitig schützen konnte.
Dieser Hebel verhindert auch, dass die Helden sich anschleichen können – es gibt nur einen Eingang und wenn der Stein draußen gedrückt wird, bewegt sich drinnen der Hebel und alle im Raum sind gewarnt.

Fligg ist ein Goblinhäuptling aus der Slay! 1 Seite 6 der auf seinem Reitkeiler (GRW 119) angreift. Wenn die Tür geöffnet wird, machen er und sein begleitender Goblinreiter (GRW 113 & 119) einen Ausfall und greifen einmalig mit Sturmangriff an.
Auch diese Reitkeiler fliehen beim Tod ihrer Reiter.
Weiterhin sind noch zwei Goblin Späher im Raum

FLIGG					
Körper 5		**Agilität 7**		**Geist 3**	
ST 3	HÄ 3	BE 2	GE 2	VE 2	AU 1
Basissympathie:		**W20**			
Lebenskraft:		**18**	*Laufen:*		**4,5**
Abwehr:		**12**	*Schlagen*:		**11**
Initiative:		**9**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Kurzschwert (WB+1)			**Kettenpanzer**		
Fähigkeiten					
Mehrere Angriffe (+1) **Nachtsicht** **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW2 B: 20				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	148

REITKEILER GR’UMPF					
Körper 9		**Agilität 9**		**Geist 1**	
ST 2	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		**35**	*Laufen:*		**8,5**
Abwehr:		**15**	*Schlagen*:		**13**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Hauer (WB+2; GA-1)			**Dicke Borstenhaut (+2)**		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffen **Sturmangriff**					
GH:	5	**GK:**	no	**EP:**	76

GOBLIN					
Körper 5		**Agilität 7**		**Geist 3**	
ST 2	HÄ 1	BE 2	GE 2	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**4,5**
Abwehr:		**7**	*Schlagen*:		**7**
Initiative:		**9**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Axt/Messer (WB+0)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW 1B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	42

GOBLINSPÄHER					
Körper 4		**Agilität 8**		**Geist 3**	
ST 1	HÄ 1	BE 2	GE 4	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**5**
Abwehr:		**6**	*Schlagen*:		**5**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**13**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Kurzbogen (WB+1, Ini+1)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW1 B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	46

№5 VERSAMMLUNGS-RAUM

In alten tagen war dieses der Schichtwechselraum, in dem die Gräbertrupps sich trafen und absprachen, was sie in ihrer Schicht geschafft hatten. Heute ist es ein zerlegter großer dunkler Raum, der immer noch Fackeln an den Wänden hat, die aber schon lange nicht mehr gebrannt haben – es aber durchaus noch könnten.
In der Mitte des Raumes steht ein zerschlagener großer Tisch, der von mehreren Stühlen umringt ist, die wild im Raum verteilt sind.
Jegliches andere Inventar ist zerstört

№6 SCHLAFRAUM I

Im südlichen Schlafraum sind noch Nachtlager zu erkennen, aber ob diese alt sind, oder noch von Goblins genutzt werden, ist nicht zu erkennen. Der Gestank deutet auf zweites hin, aber sicher können die Helden nicht sein.
Wenn es mal Wertsachen gab, haben die Goblins sie verschleppt.

№7 SCHLAFRAUM II

Im nördlichen Schlafraum hat sich eine weitere Goblinrotte niedergelassen und ruht derzeit. Wenn die Helden die Tür leise öffnen, können sie die Goblins und den Reitkeiler überraschen, wenn sie die Tür ohne Krach in anderen Räumen davor gemacht zu haben öffnen, springt der Goblin auf seinen Reitkeiler und kämpft als normales Reitgespann.

HINTERGRUND

Die Goblins haben einen Stolperdraht in den Türrahmen getüddelt, der eine primitive Bolzenfalle auslöst.
Sowohl die Ausführung des Stolperdrahts, als auch die Armbrust an sich sind schlecht aufgebaut, sodass der Tarnwert bei „0“ ist.
Wie im Tresorraum kann aber auch dieser schwache Tarnwert im Kampf ein Problem darstellen.
Die Falle trifft, wenn sie auslöst, mit Schießen „15“

Sollten die Goblins alarmiert worden sein, erwarten sie die Helden mit gezogenen Waffen und der Reitkeiler hat einen Sturmangriff auf den Türöffnenden Helden frei.

Hier erwarten die Helden drei Goblins aus dem GRW, Seite 113, einer reitet auf seinem Reitkeiler (GRW, Seite 119). Wenn der reitende Goblin stirbt, ergreift der Reitkeiler die Flucht. Wenn der Reitkeiler stirbt, kämpft der Goblin weiter.
Weiterhin werden die drei Goblins von 3 Goblin Spähern flankiert (Slay! 1 Seite 6)

GOBLIN					
Körper 5		**Agilität 7**		**Geist 3**	
ST 2	HÄ 1	BE 2	GE 2	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**4,5**
Abwehr:		**7**	*Schlagen*:		**7**
Initiative:		**9**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Axt/Messer (WB+0)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW 1B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	42

REITKEILER					
Körper 9		**Agilität 9**		**Geist 1**	
ST 2	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Basissympathie:		**W20**			
Lebenskraft:		**35**	*Laufen:*		**8,5**
Abwehr:		**15**	*Schlagen*:		**13**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**0**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Hauer (WB+2; GA-1)			**Dicke Borstenhaut (+2)**		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffen **Sturmangriff**					
GH:	5	**GK:**	no	**EP:**	76

GOBLINSPÄHER					
Körper 4		**Agilität 8**		**Geist 3**	
ST 1	HÄ 1	BE 2	GE 4	VE 1	AU 0
Lebenskraft:		**8**	*Laufen:*		**5**
Abwehr:		**6**	*Schlagen*:		**5**
Initiative:		**11**	*Schießen*:		**13**
Bewaffnung			**Panzerung**		
Kurzbogen (WB+1, Ini+1)			**Fellflicken (PA+1)**		
Fähigkeiten					
Nachtsicht **Wesen der Dunkelheit**					
Beute:	BW1 B: 10				
GH:	1	**GK:**	kl	**EP:**	46

DIE ERFAHRUNGSPUNKTE

FÜR DIE GEGNER

Wie in der Gegnerliste aufgeführt; natürlich geteilt durch die beteiligten Helden

FÜR DAS ABENTEUER

MINE OHNE GEHEIMRAUM

10 Punkte: Höhle gereinigt, Geheimraum nicht gefunden. Der Auftraggeber ist hiermit nicht zufrieden und gibt den Helden nur 50 Goldmünzen – die Gefahr durch die Goblins ist noch vorhanden

MINE MIT GEHEIMRAUM

+ 15 Punkte: Geheimraum gefunden und Fligg, die „Flinke Klinge“ besiegt. Die Helden erhalten den vollen Lohn für ihre Mühen. Sollten sie das erste Mal den Geheimraum nicht gefunden haben und danach wieder losgegangen sein, steht ihn diese Belohnung natürlich trotzdem zu – sie haben halt nur länger gebraucht…

Für das Besiegen von Grumbatz gibt es keine gesonderten Punkte, hierfür gelten die regulären EP der Gegner

Danke an Dzaarion für das Template, die Redaktion der SLAY! 1 und an Thorwald für die untoten Goblinoiden

„Die besetzte Mine“ von Lord Sven I.

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