



BAMMELN & SAMMELN

Eine Vorbereitung zur Massenkeilerei von Weisenfuzzi

EIN VORWORT

Ursprünglich war das folgende Abenteuer als Vorbereitung für eine große Spielergruppen gedacht, welche unterstützend auch Figuren zum Spielen verwendet. Allerdings lässt sich dieses Szenario auch mit kleinen bis mittleren Gruppen rein erzählerisch bestreiten.

Die SC befinden sich auf dem Weg zur nächsten Stadt Sados, auf welchem sie einer nahenden Gefahr auf die Spur kommen. Um dieser Einhalt zu gebieten ist es ihre Aufgabe, möglichst viel Verstärkung in der noch verbleibenden Zeit zusammenzutrommeln.

Durch verschiedene Aktivitäten können einige Charaktere angeheuert und somit der Finalkampf dieses Szenarios entscheidend begünstigt werden.

Werden sie es schaffen, genügend Kräfte zu sammeln, um Sados zu verteidigen?

DER WEG NACH SADOS

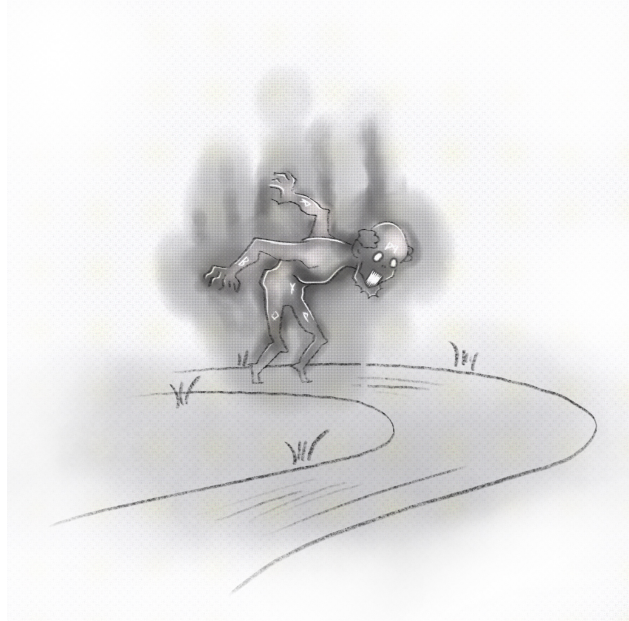
Als die Gruppe zur nächstgelegenen Stadt Sados aufbricht, ahnen die Abenteurer noch nichts von ihrem Pech. Mitten auf dem Weg ist in der Ferne eine gequälte Silhouette erkennbar. Bei näherer Betrachtung handelt es sich um einen älteren Mann, welcher mit in der Dämmerung grünlich pulsierenden Runen übersät ist.

Mit einer Magie-Identifizieren-Probe (GEI+VE) lässt sich herausfinden, dass dieser Fluch einem Nekromanten entspringt.

Der Mann hat am Tage zuvor zwei Nekromanten beobachtet, wie sie einen Überfall auf Sados geplant hatten. Diese sind ihm auf die Schliche gekommen und so fiel er ihnen wie viele andere zu Opfer.

Um Kräfte zu sammeln, lauern sie schon einige Tage wehrlosen Opfern auf, um sich an ihrer Energie zu bereichern und mit gesammelter Kraft eine Untotenhorde zu erschaffen, welche Sados dem Erdboden gleich zu machen versuchen werde.

Bei Annäherung krümmt dieser sich immer stärker am Boden und redet lauter wirres Zeug. Die Grundinformationen aber, welche jener vor seinem Fluch noch mitbekommen hatte, nennt er immer wieder panisch zwischen seinem zunehmend schmerz erfüllten Geschrei Worte wie „Invasion“ und „Angriff“ sowie „Übermorgen Nacht“.



Bei einer erschwerten Beruhigen-Probe (GEI+AU-6) können auch weitere Stichworte wie „Zwergenfriedhof“ oder „Nekromant“ fallen. Diese Stichworte können auch fallen, wenn es die Charaktere auf andere Weise schaffen, diesen mittlerweile irre gewordenen Charakter zu bändigen.

Nach begrenzter Zeit flammt sein Leib komplett in grün auf und verpufft mit den Worten „Ihr schafft das nicht alleine – ihr braucht Hüülfee~“ zu schwarzem Rauch.

DIE STADT SADOS

Dem Ende des Pfades bietet sich ein reicher Anblick:

Eine gepflegte Palisade umzäunt eine nicht mehr als 300 Einwohner beherbergende Stadt, westlich schmiegen sich prächtige Getreidefelder an das braune Bollwerk. Vereinzelt finden sich zwischen den Kornfeldern auch mehr oder minder alte Mühlen, welche aus dem geglätteten Bilde herausragen.

Nördlich der Stadt bilden kleine graue Hügelchen die Krone des Palisadendörfchens und glitzern in der Abendsonne.

Westlich gelegen – leicht ab vom Schuss – mutet ein im Schatten gelegener Friedhof zum Melancholieren an.

In der Stadt an sich gibt es jedoch alles, was man als Reisender braucht – Vom Stoffhändler auf dem Marktplatz bis hin zum Waffenschmied in der Seitengasse.

TAVERNE „ZUM GEFÄLLEN RIESEN“

Hier stiept stets der Bär; oder zumindest jemand ähnlich großes. Denn zwischen den Menschenmenge, welche hier versorgt werden wollen, sticht nicht nur die Gastwirtin Frieda, drei Biere gleichzeitig zapfend, heraus, sondern auch eine 2,30m große Gestalt mit riesigen Pranken.

„Buck, Tisch 12 braucht noch Ogerhüfte!“ können spitze Ohren mit erfolgreicher Bemerken-Probe (GEI+VE bzw. 8) heraushören.

Der vom Körperbau eher tierähnliche als menschliche Koch schlängelt sich schon fast akrobatisch mit seinen Oberschenkelgroßen Armen durch die Heere aus Menschen während er Gerichte wie „Sautierte Drachenbrust!“ oder „Getrocknetes Trollherz“ brüllt.

Immer wieder sprintet er unaufhaltsam durch die Küchentür hinein und heraus, um das Essen an die Massen rauszuhauen.

Es ist fast unmöglich, ihn anzusprechen, da er immer auf später verweist, aber nie wirklich kommt wegen der unendlichen Bestellungen.

Buck Heidenschmerz ist in diesem Falle ein Charakter, welchen die SC für sich Gewinnen können. Überraschenderweise findet er die Geschichte über den merkwürdigen Mann vor der Stadt nicht verwunderlich. Sollten die SC ihn um Hilfe bitten wollen, wird er eine kleine Aufgabe erteilen, um den Verdacht zu bestätigen, dass es sich wirklich um eine Bedrohung handele.

Wenn die nekromantische Aktivität hier wirklich Einzug halte, müsste es im nahe gelegenen Wald nur so von Schlingwurzelbüschen (S. 122 GRW) wimmeln. Wenn die SC einen erledigen mitbrächten, würde er es als Beweis ansehen und helfen.

„Schlingwurzelknolle, möglichst frisch!“

Was die SC nicht wissen (falls sie nicht ausreichend Kenntnis über die Schlingwurzelnbüsche verfügen) ist, dass sich jene bei Eintritt des Todes zu Staub auflösen. Wenn dies genannt wird, zählt dies auch als Bestätigung und Buck tritt der Gruppe zum Finalkampf bei. Er stellt sich oft wesentlich dümmer als er eigentlich ist und hat früher selber viele Abenteuer bestritten, was er jedoch für sich behält.

Dem wachsamen Auge fällt auch ein Trübsal blasender Eiszwerg auf, welcher ins Nichts blickend mit seinem Finger im Bierkrug herumrührt.

Den ganzen Tag sitzt Bardek Humpenstoss hier schon, leicht angetrunken reagiert er erst zögerlich auf eingehende Fragen und kann etwas Aufmunterung vertragen.

Wenn die SC ihn für sich gewinnen können, offenbart er sein Problem:

Bardek hat Probleme, an seine Vorräte in seiner Höhle in den Bergen im Norden zu kommen.

Gestern Nacht habe er betrunkenere Nase seinen Vorrat so gut mit Minen gesichert, dass er selber nicht mehr wüsste, wie er dort herankommen soll. Ihm ist es auch zu peinlich, es seiner Gruppe zu sagen, er würde sich völlig lächerlich vor seinen Kumpels machen.

Wenn die SC Bardek nüchterner bekommen, fällt ihm wieder ein, dass es neun Minen gewesen sein müssen, welche er versteckt habe.

Seine Höhle ist einen zweistündigen Marsch in den Norden entfernt.

Für den Fall, dass das Rätsel* gelöst wird, steht er mit seinen Jungs parat!
(4 Eiszwerge + Bardek)

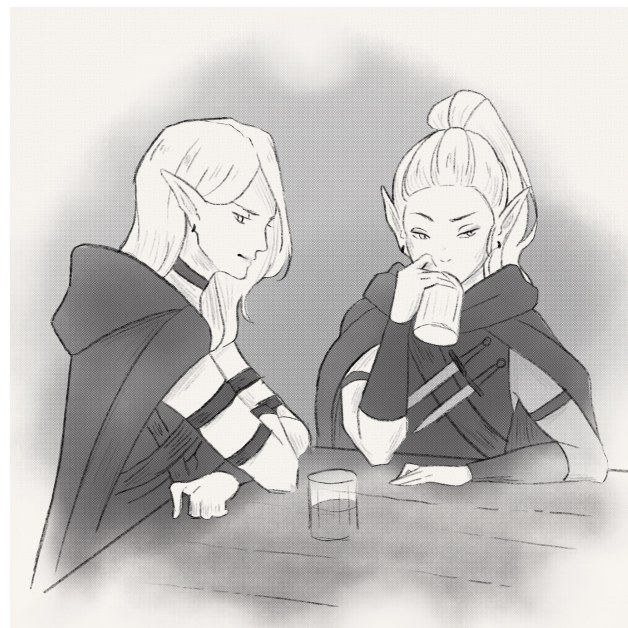
SPIELUNKE „HOLZZAHN“

Hier treiben sich zahlreiche zwielichtige Gestalten herum. Alles was sich in der kriminellen Szene einen Namen gemacht hat, scheint es hier zu geben.

Die einzigen Anbieter allerdings, die am morgigen Abend Zeit zu haben scheinen, sind zwei Kopfgeldjägerinnen elfischer Natur, welche es sich in der dunkelsten Ecke dieses Schuppens gemütlich gemacht haben.

Bei der einen zeichnen sich Lederriemen unter dem langen dunklen Umhang ab (Fey´Eria

Delia), bei der anderen glänzen schon fast blendend unzählige Messer an Stiefel und Brustpanzer (Aislinn Delia).



Diese beiden Dunkeelfen lassen sich als Kopfgeldjägerinnen gut bezahlen und würden sogar kommen, auch wenn sie die Geschichte mit dem merkwürdigen Mann und der Untotenarmee nicht glauben.

Ein anderer möglicher Weg, sie zu überzeugen, wären beispielsweise die sich sehr schwer gestaltende Überzeugung durch Coolness oder der Kunst der Verführung. Egal wie, diese beiden Schwestern sind richtig harte Nüsse.

STADTWACHPOSTEN

In diesem recht kleinen, steinernen Gebäude stehen zwei Wachen – erkennbar an der uniformierten Stahlrüstung – sichtlich gelangweilt und vielleicht auch ein bisschen müde.

Die beiden Wachen Castor und Eitelfritz zeigen sich gut unterhalten von der Geschichte der Reisenden, verspotten sie sogar.

Wer gerissen ist, merkt, dass einer der beiden nur gekünstelt mitlacht und zumindest neutral dem Thema gegenübersteht oder unter sozialem Druck steht und nur mitmacht, um Eitelfritz zu gefallen.

Wenn sie es schaffen, Castor von seinem unangenehmen Arbeitskollegen zu trennen,

können sie ihn überzeugen, dass er an besagtem Abend mithilft und Eitelfritz schon irgendwie mitschleppt.

Bedingung ist allerdings, dass die SC ihm einen roten seidenen Beutel bringen, welcher er vor einigen Jahren in einem geheimen Keller in der alten Mühle versteckt hat. Unter einem Bodenbrett auf der Nordseite ist ein Geheimgang.

„Aber es soll bloß nicht geöffnet werden!“

ALTE MÜHLE

Je näher man dem alten Bauwerk kommt, desto trister wird dessen Erscheinung.

Von den angebrachten Fächern an den Armen des Drehwerks sind nurnoch marode Holzstumpfen übrig, das letzte bisschen Farbe droht sogleich abzufallen.

Innen scheint sich von der Stimmung nicht viel zu ändern: Das alte abgewetzte Mahlwerk scheint seit Jahren nicht mehr bewegt worden zu sein, überall liegen zerfressene Säckchen herum und auch die letzten Ratten sind vor ihrem seltenen Besuch geflüchtet.

Unter einer Schicht aus Juteresten und Mehlrückständen befindet sich in nördlicher Richtung eine geheime Falltür.

MÜHLENGEWÖLBE

Eine kurze, steile Treppe führt hinab in einen scheinbar lange nicht mehr besuchten Keller. Hier gibt die Möglichkeit, den alten Lagerraum (1) zu betreten. Die Tür lässt sich nur schwer öffnen, Geröll erschwert das Öffnen der Tür.

In diesem kleinen Raum scheint ein Teil der Decke abgefallen zu sein, welcher jetzt das ehemalige Lagerregal in Form von Geröll verdeckt. Mit drei erfolgreichen Kraftproben wird dieses freigelegt. Bei jedem Misserfolg und nach Freilegen des Regales kommen ihnen W20/2 Ratten (Schwarm, GRW S. 122) entgegen und greifen die Gruppe an.

Im Regal befindet sich: BW 1B:20, 1C:20, 1D:20

Die Tür zu Raum 2 ist verschlossen.

Dort wimmelt es von kleinen Spinnen und riesigen Spinnennetzen. Bei einer Bemerkungsprobe (-4) fällt ihnen die kleine Monsterspinne

(GRW S. 128) Rüdiger ins Auge. Sie ist das Haustier und Mitbewohner des neuen Bewohners dieses Kellers.

Sofern die SC keine aggressiven Handlungen ausüben oder einschüchternd auf Rüdiger einwirken, bleibt er in seiner Ecke der Decke und bäugt die SC lediglich. Andererseits, wenn er keinen anderen Ausweg sieht und sich bedrängt fühlt, wird er angreifen.

Raum 3 hat die Atmosphäre eines Zwischenganges: Notdürftig wurde abfallendes Geröll in die Ecke gedrängt, um einen Durchgang zu schaffen. Sobald die Tür Richtung 4 geöffnet wird, kommt die erste Lichtquelle in Form eines Feuerflackerns entgegen.

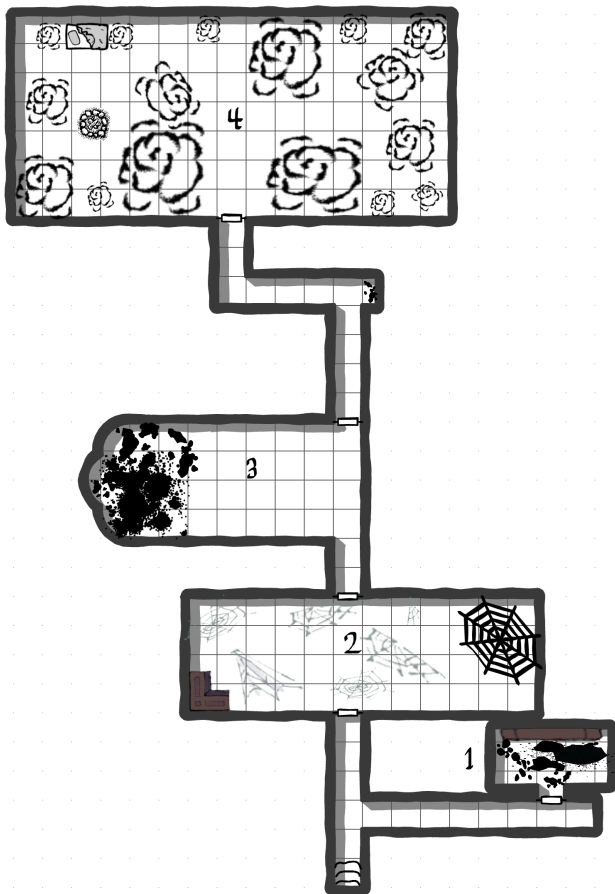
Vor Raum 4 ist ein Stück Leder gespannt, welches als Türersatz dient. Dieser Raum ist bis zum Anschlag gefüllt mit Müllhaufen, welche akribisch gestapelt und nach „Güte“, so würde es der neue Bewohner nennen, sortiert wurden.

Dieser scheint auf seinem Bett zwischen dem ganzen Gerümpel ein Nickerchen zu halten. Ein unangenehmer Geruch steigt den SC in die Nase und bewegt sie mit fortschreitender Zeit immer mehr zum Verlassen dieser ekelhaften Einrichtung.

Sollten sie Ziv - Sammler und Poet seines Zeichens - aufwecken, so erwartet sie ein schon fast krampfhaft kontaktsuchender wirrer, ungepflegter Mann, welcher vor unangenehmen und schlechten Witzen nur so zu strotzen scheint. Er will sie gar nicht mehr gehen lassen und bittet sie immer wieder, doch bei ihm zu bleiben.

Auf Nachfrage nach dem roten Säckchen bietet er an, diesen herauszurücken, wenn seine drei Rätsel gelöst werden würden. Das Säckchen sei in einem seiner Stapel.

*„Ich bekomme ja soo selten Besuch!“ -
Viz Lud' Olf mit wirrer, zeternder Stimme*



Mühlengewölbe

Rätsel 1:

*Ein angebrannt' Gericht -
Mein Freund, behagt dir nicht.
Doch eines ist mir wohl bekannt,
das schmeckt nur, wenn 's angebrannt.*

Antwort: Der Tabak

Rätsel 2:

*Noch nackter als nackt,
So nackt, dass es knackt.*

Antwort: Das Skelett

Rätsel 3:

*Es hängt an der Wand,
hat den Hintern verbrannt.*

Antwort: Die Pfanne

Nach dem Rätsel gibt Viz, wenn auch widerwillig, den seidenen Beutel her. Was dort drinnen versteckt sein mag, ist dem SL überlassen.

ANMERKUNG

Ab hier wird es notwendig, die Anzahl der Gegner an die Anzahl der SC sowie deren Stufen anzupassen. Hier wird lediglich ein Vorschlag geschildert, sowohl die Phasen als auch die Monster können beliebig eurem Spielstil und der Gruppenstärke angepasst werden – es soll schließlich Spaß für alle Beteiligten machen!

DER MOMENT DER WAHRHEIT

Am Abend des übernächsten Tages versammeln sich zwei Nekromanten auf dem Zwergenfriedhof und vollziehen ihr Ritual. Zu Beginn stehen bereits acht Zombies um einen Akolythen herum. Sobald die SC bemerkt werden, wird dieser mit einem Schild aus Zombies auf die SC's und Verbündeten losgehen.

Die Nekromantin bleibt weiter hinten in ihrem Beschwörungskreis und generiert ründlich weitere Zombies, welche sie teils beschützen und teils an dem Angriff teilnehmen. Dies wird ründlich über folgende Tabelle ausgewürfelt, solange diese lebt:

1W6	Zombies**
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	4

**je nach Gruppenstärke anpassbar

Besagte Nekromantin kann zusätzlich zum Beschwören einen Zauber pro Runde wirken.

Wenn die Nekromantin getötet wird, reißt ihr Siegel auf dem Boden auf und ein Kriegsdämon (GRW S. 108) steigt ihren Körper verzehrend aus den Tiefen empor.

ANHÄNGE UND SPIELHILFEN

*BARDEKS MINENFELD

Dieses Rätsel ist eine Art Minispiel. Hierfür kann man zwei Blätter vorbereiten: Es wird ein normales Blatt Papier sowie ein Blatt selbstklebendes Rubbelpapier benötigt. Auf beide wird ein Minesweeperfeld mit 7x7 Spalten gezeichnet.

Die Zahlen zeigen an, wie viele Minen sich an den angrenzenden Feldern befinden.

Auf das normale Papier werden Bardeks vergrabene Minen gezeichnet:

					X	
				X		
X	X					
					X	
	X			X		
					X	
			X			

Auf dieses Minenblatt wird folgendes Rubbelpapier geklebt:

	--0--			--2--		--1--
		--1--		--2--		--1--
--3--				--2--		
--1--		--1--			--3--	--2--
				--3--		
	--0--	--1--			--1--	

Falls die SC eine Mine freilegen, gehen alle angrenzenden Minen kettenreaktionsartig in die Luft und verhalten sich wie der Zauber Feuerball mit der Stärke 5 (GRW S. 55).

GEGNER, KUMPANINNEN & KUMPANEN

NEKROMANTIN					
Körper 2		Agilität 8		Geist 8	
ST 12	HÄ 12	BE 0	GE 6	VE 3	AU 4
Basissympathie:		n.A.			
Lebenskraft:		48	Schlagen:		16
Abwehr:		16	Schießen:		11
Initiative:		8	Zauber:		12
Laufen:		5	Zielzauber		14
Bewaffnung Stab der geringen Nekromantie (ZZ+1; Zombies erwecken; Zaubern+1)			Panzerung mag. Robe +2 (PA+2)		
Fähigkeiten					
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
Zauber					
	Zauber: Kontrollieren, Öffnen, Terror, Verwirren, Zombies erwecken				
	Zielzauber: Feuerball, Schattenpfeil				
Beute:		BW 1Z:15, Stab der geringen Nekromantie***			
GH:	7	GK:	no	EP:	228

ZOMBIE					
Körper 2		Agilität 4		Geist 0	
ST 9	HÄ 5	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Basissympathie:		n.A.			
Lebenskraft:		17	Laufen:		3
Abwehr:		7	Schlagen:		11
Initiative:		6	Schießen:		4
Bewaffnung Fäulnispranke (WB+2)			Panzerung Merkt nichts (PA+2)		
Fähigkeiten					
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.)				
Beute:		BW 1B:4			
GH:	0	GK:	no	EP:	49

AKOLYTH					
Körper 4		Agilität 6		Geist 6	
ST 10	HÄ 10	BE 6	GE 8	VE 3	AU 4
Basissympathie:		n.A.			
Lebenskraft:		48	Schlagen:		14
Abwehr:		16	Schießen:		14
Initiative:		13	Zauber:		10
Laufen:		4	Zielzauber		14
Bewaffnung			Panzerung		
Dolch des Lichts (Initiative +1)			mag. Robe +2 (PA+2)		
Fähigkeiten					
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Dolchhieb in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
Zauber					
	Zauber: Blenden, Unsichtbarkeit, Schutzschild				
	Zielzauber: Blitz				
Beute:		Dolch des Lichts***, BW 1M:15; 1T:100			
GH:	7	GK:	no	EP:	248

BARDEK & JUNGS					
Körper 5		Agilität 9		Geist 2	
ST 5	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 0	AU 0
Basissympathie:		W20			
Lebenskraft:		17	Laufen:		5,5
Abwehr:		8+1	Schlagen:		10
Initiative:		10+1	Schießen:		11
Bewaffnung			Panzerung		
Zwergenbeil (WB+1)			Lederpanzer (PA+1)		
Fähigkeiten					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
Beute:		BW 1C:20			
GH:	0	GK:	kl	EP:	52

CASTOR & EITELFRITZ					
Körper 8		Agilität 7		Geist 3	
ST 4	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 0	AU 0
Basissympathie:		W20			
Lebenskraft:		20	Laufen:		4
Abwehr:		10	Schlagen:		14
Initiative:		9	Schießen:		9
Bewaffnung			Panzerung		
Speer (WB+1)			Metallschild (PA+1; Laufen -0,5)		
Beute:		BW 1D:18			
GH:	1	GK:	no	EP:	51

BUCK HEIDENSCHMERZ					
Körper 10		Agilität 6		Geist 5	
ST 7	HÄ 6	BE 4	GE 2	VE 4	AU 0
Basissympathie:		W20			
Lebenskraft:		26	Laufen:		4
Abwehr:		16	Schlagen:		17+2
Initiative:		10	Schießen:		8
Bewaffnung			Panzerung		
Hackebeil (WB+2)			Kochkittel & Mütze		
Fähigkeiten					
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Beute:		Hackebeil***, BW 1M:20			
GH:	7	GK:	gr	EP:	72

FEY ERA DELIA					
Körper 8		Agilität 10		Geist 4	
ST 2	HÄ 2	BE 4	GE 5	VE 0	AU 0
Basissympathie:		W20-4			
Lebenskraft:		20	Laufen:		6
Abwehr:		10	Schlagen:		10
Initiative:		14+1	Schießen:		15+1
Bewaffnung			Panzerung		
Kurbogen (WB+1; Initiative+1)			Umhang		
Fähigkeiten					
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
Beute:		BW 1B:4			
GH:	0	GK:	no	EP:	61

AISLINN DELIA					
Körper 8		Agilität 10		Geist 4	
ST 5	HÄ 2	BE 4	GE 2	VE 0	AU 0
Basissympathie:		W20-4			
Lebenskraft:		20	Laufen:		6
Abwehr:		10+1	Schlagen:		12
Initiative:		14+1	Schießen:		12
Bewaffnung			Panzerung		
Dolch (Initiative +1)			Lederpanzer (PA+1)		
Fähigkeiten					
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	Mehrere Angriffe (+1): Kann einen zusätzlichen Angriff ausführen				
Beute:		BW 1B:4			
GH:	2	GK:	no	EP:	71

ERFAHRUNGSPUNKTE

Gegner-EP/SC

- Finalkampf erfolgreich bestritten.....25EP
- Deliaschwestern ohne Geld überredet.....15EP
- Bardeks Höhle sichern.....15EP
- Castors Beutel nicht geöffnet.....10EP
- Spinne Rüdiger in Ruhe gelassen.....10EP
- Bucks Aufmerksamkeit erlangen.....5EP
- Alle Rätsel von Viz gelöst.....5EP

WAFFE/RÜSTUNG	WB	BESONDERES	HANDELSPREIS
Dolch des Lichts	+0	Initiative +1; Zauber eingebettet: Blenden mit 2 Ladungen <i>Das letzte was viele sahen, war das Glänzen.</i>	1102GM
Stab der geringen Nekromantie (2H)	+2	Zielzauber +1 Zaubern +1 Zauber eingebettet: Zombies erwecken+2 Diener der Dunkelheit +I <i>Ein unscheinbarer dunkler, knorriger Stab.</i>	1500,5GM
Bucks Hackebeil	+2	Zauber eingebettet: Blut kochen als Zauberstab (nur anwendbar nach Kontakt mit Ziel) <i>In der richtigen Hand umgibt dieses Messer eine dunkelrote Aura. Es muss schon einiges miterlebt haben.</i>	6576GM

Vielen Dank an alle, die sich in ihrer Freizeit all die tollen Tools und Vorlagen zum Erstellen eigener Abenteuer ausgedacht und umgesetzt haben. Ebenso danke ich meiner Spielgruppe, welche mich antreibt neue Szenarien zu entwerfen und meine Freundin, welche mir auf die Schnelle die Artworks gezaubert hat.

Bammeln und Sammeln von Weisenfuzzi / Georg W.



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