

DUNGEONSLAYERS FANWERK

DER FRÜHLINGSDIEB

EIN STUFE 1-4 ABENTEUER FÜR DUNGEONSLAYERS
VON JAN „ORTER“ DRAFFENH (TEXT)
UND CHRISTINE „FYRENA“ SCHÄFER (LEKTORAT
UND ILLUSTRATION)

AUFTAKT: Die Gruppe sollte sich zu Abenteuerbeginn, am Ende des Monats Tauzeit oder zu Beginn des Monats Schauern, auf dem Weg nach Hainfurt (oder einem anderen Dorf der Freien Lande in der Nähe eines Waldes) befinden. Auf dem Weg dorthin wird ihnen auffallen, dass die Umgebungstemperatur immer weiter absinkt je näher man Hainfurt kommt, obwohl der Frühling bereits angebrochen ist. Hainfurt selbst ist eingeschneit und es tobt unaufhörlich ein Schneesturm, der für einiges Chaos sorgt. Der Dorfvorsteher Helleck Weißburg (Edelmann wie RvC. Seite 45) wird die Fremden darum bitten, in der Stadt zu helfen. Kommen die SC von Osten findet 2 Wegstunden vor Hainfurt bereits der Überfall aus *Szene 4* statt.

VARIABLE DORFBESCHREIBUNG: Hainfurt ist ein verschlafenes Bauerndorf an der Flussgabelung des Dolchstroms und Langstroms mit 15W20, aber wenigstens 120, Einwohnern. Die Gruppe wird hier neben W20/2+10 Bauernhöfen auch zwei Windmühlen und eine Hand voll Wassermühlen vorfinden. Aufgrund des miesen Wetters sind sie derzeit alle außer Betrieb. Der menschliche Dorfschmied bietet Eisenwaren und Waffen der Kategorie D (Preis wird mit dem W20 ermittelt: 1-4 50%; 5-8 -75%; 9-12 100%; 13-16 150%; 17-20 200% des Listenpreis). Das örtliche Lebensmittelgeschäft hat aktuell einen 300% Preisaufschlag auf die wenigen verbliebenen Waren. Der örtliche Krämer, mit dem Angebot aller Waren der Kategorie D, erhebt zurzeit 50% höhere Preise auf alle Waren. Ein kleiner Helia-Tempel der von vier Priestern (Stufe 1 Menschenheiler) betreut wird, findet sich am Marktplatz, direkt neben dem kleinen Rathaus, bietet allerdings derzeit keine Kräuter und Tränke zum Verkauf an. Weitere Wirtschaftszweige sind die derzeit ebenfalls schleppend laufende Fischerei und die Forstwirtschaft. Die Miliz des Ortes besteht aus W20/2+5 Mann (Dorfmiliz wie RvC. Seite 44). Das Gasthaus „Zum wühlenden Dach“ sorgt für das leibliche Wohl und bietet Schlafplätze im Gemeinschaftsraum zu normalen Preisen.

Die Spielreihenfolge der Szenen 1 bis 5 ist beliebig

SZENE 1 - TIMMY IST VERSCHWUNDEN: Die Familie Wertel, die örtlichen Bäcker, vermisst ihren fünfjährigen Sohn Timmy, der mit seinen drei Geschwistern im Schnee spielen wollte. Zurück kamen nur die übrigen drei, die natürlich versichern, überall nach dem kleinen Timmy gesucht zu haben. Sie erklären wo die erlaubten Verstecke sind. Timmy versteckt sich entweder in einem Fass hinter der Taverne (1-5), dass mittlerweile wieder zugeschnitten ist (Bemerkung Probe -2 um seine Klopfgeräusche zu hören), auf dem Heuboden einer der Bauernfamilien (6-10), die wenig erfreut über die Anwesenheit der Fremden, und damit möglichen Diebe, sein wird. Außerdem könnte er von 1/SC+1 Goblins (11-20; GRW. Seite 113) in den nahegelegenen Wald

verschleppt worden sein. Eine Probe auf Spuren lesen +2 alle 2 km für 4 km ist nötig, um das Lager der Goblins zu finden. Im Lager finden sich zwei Kisten Äpfel und 3W20 gedörrte Fische, Lebensmittel, die das Dorf dringend brauchen kann. Die Szene gilt als abgeschlossen, wenn Timmy gefunden und zu seinen Eltern gebracht wurde (lebend oder die sterblichen Überreste).

SZENE 2 - HEILKRÄUTER FÜR DEN TEMPEL: Dem örtlichen Helia-Tempel sind die Heilkräuter und Heiltränke ausgegangen, die dringend benötigt werden, um viele Erkältungen zu kurieren. Die Hohepriesterin, Petrella Matende, könnte die Gruppe um Hilfe bitten. Für jedes Heilkraut zahlt sie bereitwillig 12 SM, jeder Heiltrank ist ihr 12 GM wert. An anderen Tränken zeigt sie kein Interesse. Eine größere Menge getrockneter Heilkräuter hat der Müller Jenssen, der mit seiner Schiffsmühle vor dem Dorf auf dem Langstrom treibt, eingelagert. Vielleicht können die Charaktere ihn überreden (Feilschen-Probe, alle 24 Stunden wiederholbar) seinen Vorrat mit dem Tempel zu teilen. Der Abschluss der Szene erfolgt nachdem die SC dem Tempel 20 Heilkräuter oder 10 Heiltränke oder die Kiste von Jenssen gebracht haben

SZENE 3 - AUF DER JAGD: Aufgrund der knappen Lebensmittelvorräte scheint es unerlässlich auf die Jagd zu gehen. Der örtliche Jägermeister, Feren Doppelhorn, (Werte wie Wegelagerer RvC. Seite 48), könnte die SC darum bitten auf die Jagd in den Forst zu gehen. Alle W20/5 Stunden wird die Gruppe auf mögliche Jagdbeute stoßen (1-3: 2/SC Rehe [LK:5; PA:6; Laufen 7,5; 21 EP, flüchten sobald sie die SC bemerken]; 4-10 1/2SC Wölfe; 11-17 ein Keiler; 18-19 ein Bär, 20 eine Rote Orks (2/SC), die durch den Wald streift). Diese Szene ist nach zwei Rehen/Wölfen oder einem Keiler/Bären, die von den SC bei Feren abgegeben werden, abgeschlossen.

SZENE 4 - ÜBERFÄLLE: Als ob das kalte Wetter nicht schon Kreuz genug wäre, werden die Dorfbewohner zusätzlich von ständigen Überfällen geplagt, die den Nachschub den Langstrom hinab aus Richtung Sturmklippe abschneiden. 1/SC Strauchdiebe (RvC. Seite 48) terrorisieren die Gegend. Die SC werden vom Dorfvorsteher rekrutiert und darum gebeten, als Kaufleute getarnt, das Dorf nach Osten zu verlassen. Nach 2 Stunden wird es langsam wärmer und die SC



erreichen die Schneefallgrenze. Die Strauchdiebe warten hier bereits in einem Hinterhalt auf die SC. Die Szene ist abgeschlossen, sobald die SC einen Beweis für das Ableben der Strauchdiebe vorlegen.

SZENE 5 - LIEBESPAAR: Die großen Bauernfamilien Merk und Vettenheim leben seit jeher im Nachbarschaftsstreit. Kein Familienmitglied weiß heute mehr, warum sie eigentlich streiten und wer den Streit einst von Zaun gebrochen hat. So ist es eher weniger glücklich, dass sich Marius, der älteste Sohn der Vettenheims, in die hübsche Kelinda, die älteste Tochter der Merks, verliebt hat. Sie hegt die gleichen Gefühle für ihn, nur würden ihre Eltern ihr junges Glück niemals verstehen. Die SC könnten an dieser Stelle zwischen den Konfliktparteien vermitteln (Feilschen -6) oder den Verliebten einen Ort für heimliche Treffen organisieren. Des Weiteren besteht

natürlich die Möglichkeit, dass die Verliebten sich dazu entschließen Hainfurt, auch aufgrund der Schneekatastrophe die es gerade erleben muss, für immer zu verlassen. Die SC könnten entsprechende Schritte in die Wege leiten. Diese Szene gilt als abgeschlossen, sobald sich das Liebespaar jederzeit, ohne elterliche Zwänge, sehen kann.



„Man nennt mich Grotark Frostbart, Herr des Winters! Kniet nieder ihr Winzlinge!“

SCHLÜSSELSZENE - DIE WURZEL ALLEN ÜBELS: Nachdem die Gruppe 4 der 5 Szenen bewältigt hat kommt Helleck Weißburg sehr aufgeregt auf die Charaktere zu und wird ihnen mitteilen, dass einige Dorfbewohner eine unglaubliche Entdeckung gemacht haben wollen. Ein Eisriesen, der mit seiner magischen Keule Schneestürme erzeugt, läuft im Norden des Dorfes, sichtlich verwirrt, seine Runden. Die SC können ihn quasi nicht verfehlen (Spuren Lesen +4) und treffen auf den recht kleinen Eisriesen Grotark. Die SC haben die Möglichkeit, den in Felle und Hörnerhelm gekleideten, Grotark zu überreden (Feilschen -2), wieder in die Gebirge zurück zu gehen, aus denen er kam. Leider ist Grotark nicht gerade der hellste und hat ein kleines Aggressionsproblem. Die Helden werden ihn sehr wahrscheinlich im Kampf besiegen müssen. Grotark hat die Werte eines Oger (GRW Seite 118, keine Fähigkeit Umschlingen, GH: 10, 136 EP), dessen Keule bei jedem erfolgreichen Angriff Eis Schaden (mit Schlagen: 10) addiert wird.

„Ihr Winzlinge wollt mich ärgern? Ihr bekommt meine Keule an die Rübe!“

„Wie? Ihr mögt keinen Winter? NIEMAND SAGT SO ETWAS ZUM HERREN DES WINTERS!“

ENDE DES ABENTEUERS: Nachdem der Eisriesen Grotark vertrieben oder besiegt ist, dauert es nur wenige Tage bis die Schneeschmelze soweit voran geschritten ist, dass die ersten Blumen zu blühen beginnen, die Bäume ausschlagen und Heilkräuter wachsen wieder. Das Dorf verfällt langsam aber sicher wieder in den normalen Alltag zurück, der Fischfang nimmt zu und die Saat wird ausgebracht. Die Preise der Händler fallen wieder auf den Listenpreis zurück und fahrende Händler machen wieder Halt. Helleck Weißburg wird jedem SC eine Belohnung von 4GM für jede erledigte Szene zahlen (5GM bei erfolgreicher Feilschen Probe) für jede Szene gibt es 20 Erfahrungspunkte, die Schlüsselszene bringt 40 Erfahrungspunkte. Zusätzlich erhalten die SC Erfahrungspunkte für die besiegteten Gegner.

Dieses Abenteuer basiert auf Dungeonslayers von © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. www.Dungeonslayers.de