DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

HELLSICHT

EIN DS ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1-4

creative commons

Korrektur und Lekorat: Greifenklaue
Text, Cover, Karten, Bilder: Christoph Balles

HELLSICHT

DUNGEONSLAYER-ABENTEUER VON MAD_EMINENZ FÜR DIE STUFEN 1-4

DIE KAMPAGNE „PURPURTRAUME“ Dies ist der zweite Teil der Kampagne „Purpurträume“ die in dem **D2Go „Die Kinder der Schatten“** ihren Anfang nahm. Wie und warum die SC sich in Praern aufhalten ist dem Spielleiter überlassen. Entweder nutzt man als möglichen Aufhänger, dass die SC von den verschwundenen Kindern in Praern gehört haben. Oder man spielt dies Abenteuer vom ersten erstmal unabhängig, die Verbindung ergibt ich dann erst im Verlauf der Kampagne.

Natürlich kann dieser Teil als völlig eigenständiges Abenteuer gespielt werden. Hierzu ist es allerdings notwendig zu ignorieren, dass weitere Indizien am Ende des Abenteuers gefunden werden.

BESCHREIBUNG DES ABENTEUERS Der Müller Turik aus Seeldorf hat massive Probleme mit der nächsten Lieferung von gemahlen Korn nach Praern. Dieses Korn soll zur Schnaps verarbeitet werden in der Kneipe und Destillerie „Brennbarkeiten“. Marklin Unruh betreibt diese kleine Kneipe und Destille in der Stadt. Um diesen exklusive Schnäpse anbieten zu können, lässt sich Marklin von Müllern Turik mit einem speziellen Korn beliefern. Doch seit ein paar Wochen bleiben diese Lieferungen aus.

Müller Turik hat sich im letzten Jahr einen Vorrat an Korn in seinem Kornspeicher angelegt um es im Winter zu mahlen und es anschließend in die „Brennbarkeiten“ zu liefern. Das frisch gemahlene Korn wird im immer wieder in kleinen Mengen 1 bis 2 Säcke jede Woche gestohlen. Er kann somit nicht mehr regelmäßig Marklin beliefern und befürchtet, dass ihm eine wichtige Einnahmequelle über den Winter verloren geht.

HINTERGRUND Verantwortlich für das Verschwinden des gemahlenen Korns ist eine Bande, die 18 Kilometer östlich von Seeldorf in und unter einer Ruine lagern. Sie brauchen das Korn um daraus eine „hochexplosive Sache“ herzu stellen.

Der erste Teil des Abenteuers besteht darin, den Auftraggeber kennenzulernen und dessen Problem auf den Grund zu gehen. Im zweiten Teil verfolgen die SC den Dieb bis zu ihrem Lager und im dritten und letzten Teil durchforsten sie die unterirdische Einrichtung und finden heraus, dass scheinbar vielmehr hinter der Sache steckt.

KEIN SCHNAPS MEHR

„Warm und gemütlich ist es in dieser urigen Taverne. Ihr wollt gerade die Spezialität des Hauses, einen Hellsicht, bestellen, als Marklin der Wirt der Brennbarkeiten euch traurig ansieht und mit dem Kopf schüttelt. Er berichtet das, es dieses Jahr wohl nichts mehr wird mit dem Hellsicht.“

Marklin berichtet euch, dass er seit 5 Wochen keine Lieferung mehr vom Müller Turik erhalten hat. Und er befürchtet, dass sein Flaggschiff unter den 5-fach gebrannten Schnäpsen wohl nicht mehr erhältlich sein wird, da dieser Schnaps aus einer exklusiven Kornsorte besteht und diese Sorte eine spezielle Mahlung aufweisen muss. Die soweit ihm bekannt ist nur der Müller Turik in Seeldorf anbietet.

„Aber wenn ihr so versessen auf den Hellsicht seit, ja dann reist doch zum Müller und geht der Sache hinterher. Ich seh euch doch an das ihr auf ein Abenteuer aus seit. Ob es ein Abenteuer wird kann ich euch nicht sagen aber wenn ihr es wirklich schaffen solltet mir diesen speziellen Rohstoff wieder zu besorgen! Ja dann ist euch ein Stammplatz hier sicher und obendrauf lege ich noch eine kleine Summe von 50 Gold Münzen und eine Flasche Hellsicht für jeden von Euch drauf“

DIE REISE

Die Seestraße schlängelt sich parallel am Ufer des Klammtiefensees entlang in nördlicher Richtung und nach ca. 8 Stunden (1 Begegnung/4 Std.) erreicht man Seeldorf.

SEELDORF			
1	Mühle	9	Fischerhaus
2	Bootshaus	10	Heffron Tempel
3	Schreiner	11	Gemeindehaus
4	Schmied	12	Fischerhaus
5	Dorfvorsteher	13	Fischerhaus
6	Fischerhaus	14	Lagerhaus
7	Fischerhaus	15	Getreidehaus
8	Fischerhaus	16	Schuppen

SEELDORF ist ein kleines verschlafenes Fischerdorf mit 15 Häusern und zwei Bauern Gehöften. Im Dorf leben knapp 40 Einwohner. Die Häuser sind vorwiegend aus Holz errichtet: Einfache Holzkonstruktionen, welche mit Lehm ausgefüllt wurden. Die Dächer sind mit Schilf gedeckt und aus den Schornsteinen steigen dicke Rauchwolken empor. Den Ort umgibt eine Holzpalisade, die aus spitz zulaufenden Baumstämmen errichtet wurde Diese ist aber teilweise unterbrochen. Der Ort liegt direkt am Ufer des Klammtiefensees. In Seeldorf fließt ein kleiner Bach in den Klammtiefensee, den die Bewohner Illen nennen. Die Dorfgemeinde wird von dem Dorfvorsteher Elrik Karlwen geleitet. Am Abend trifft man sich im Gemeindehaus, um Neuigkeiten auszutauschen und gemeinsam etwas zu trinken oder zu essen. Der Ort hat zwei Bootsstege ,an denen zur Zeit keine Fischerboote ankern. Die Boote sind in der großen Scheune untergebracht, die direkt am Ufer erbaut wurde. Auf den ersten Blick scheint sich das ganze Dorf noch in einem tiefen Winterschlaf zu befinden.

AUF DER MAUER AUF DER LAUER...

In Seeldorf werfen die Bewohner den SC misstrauische Blicke zu. Sie scheinen alle sehr verschlossen zu sein.

Der Müller Turik ist ein gestandener Mann Mitte 50. Wenn die SC ihn besuchen, wimmelt er sie noch an der Tür zu seiner Mühle ab. Um mit ihm zu reden bedarf es jeder Menge Überzeugung oder Diplomatie. Doch wenn das erst einmal geschafft ist, bittet der Müller die SC in seine gute Stube und erzählt ihnen folgendes:

„Diese verdammten Diebe, wenn das so weitergeht kann ich hier einpacken. Jede Woche wurden mir zwei Säcke feinster Algrim gestohlen. Ihr müsst wissen, dass das gemahlene Korn für Euren Auftraggeber, welches er zum Schnaps brennen braucht, genau eine Woche alt sein muss, damit es gelingt. Es darf weder älter noch jünger sein. Ich mahle es also immer genau zwei Säcke und lagere es dann in meinem Speicher. Verschlossen und bewacht natürlich!

Es ist mir ein Rätsel, wie es von dort verschwinden kann.“

NACHFORSCHUNGEN Vom Müller ist noch folgendes zu erfahren:

Turik erzählt, dass er sich schon selbst ohne Erfolg auf die Lauer gelegt hatte. Dies kann er natürlich nicht jede Nacht machen, da sonst seine Frau ihm die Hölle heiß macht.

Turik gibt im weiteren Gespräch zu, dass er schon alle Dorfbewohner beschuldigt hat, etwas mit dem Diebstahl zu tun zu haben. Dies hatte zur Folge, dass keiner im Dorf ihm mehr mit ihm redet geschweige den ihm helfen möchte, seine kostbare Ware zu bewachen. Der Müller glaubt mittlerweile, dass es ein magischer Fluch ist, dem er nicht gewachsen ist.

WEITERE INFORMATIONEN Die Befragung der Dorfbewohner bringt eigentlich nichts Verwertbares zu Tage. Die meisten sind auf den alten Müller so gar nicht gut zu sprechen.

Die Untersuchung des Kornspeicher ergibt beim ersten Überblick auch kein verwertbares Ergebnis. Die Tür zum Kornspeicher ist massiv und mit einem dicken Schloss versehen, es gibt keine Fenster oder Möglichkeiten anderweitig dort hinein zu gelangen. Mit einer Bemerken-Probe können die SC herausfinden, dass sich scheinbar jemand einen anderen Zugang zum Speicher verschafft haben muss.

Mit einer gelungenen Suchen-Probe -2 finden die SC eine lose Diele am Boden des Speichers , diese führt in einen improvisierten Tunnel. Sie führt unterirdisch aus den Dorf heraus in Richtung Osten. Wenn einer oder alle der SC durch diesen Tunnel robben, sehen sie am Ausgang gerade noch, wie eine kleine humanoide Gestalt Reißaus nimmt. Er rennt Richtung Osten und ist schon bald hinter einem Hügel verschwunden.

DIE VERFOLGUNG Der Goblin Jásk klaut in der Regel die Kornsäcke. Er kriecht meistens des Nächtens durch den Schacht und schleppt die Säcke zu seinem Wagen. Dieser befindet sich außer Sichtweite des Dorfes. Der Schlitten wird in der Regel von einem Reitkeiler gezogen.

An diesem Tag hat Jásk, wie einmal in der Woche erst einmal den Kornspeicher beobachtet. Zufälligerweise war gerade die SC in der Kornkammer und entdeckten die lose Bodendiehle.

Da nahm Jásk so schnell es irgend geht Reißaus, floh hinter den Hügel und fuhr mit dem Wagen in östliche Richtung davon. Für die SC gilt es nun den Spuren von Jásk bzw. den Wagenspuren zu folgen. Es sollte den Spielern klar sein, dass die Verfolgung durchaus mehrere Tage in Anspruch nehmen könnte. Es wäre also angebracht die Ausrüstung zu

überprüfen und Proviant zu kaufen.

Für die 18 Kilometer Verfolgung brauchen die SC ca. 12 Stunden, bis sie an der alten Ruine des Dorfes Lorheim angekommen sind.

Der Weg führt stetig in östliche Richtung über hügliges Gelände. Alle 4 Stunden sollte eine Begenung ausgewürfelt werden. Um den Spuren zu folgen sind insgesamt drei Spuren suchenproben notwendig. Pro Misserfolg verlängert sich die Verfolgung jeweils um 4 Stunden.

DIE RUINE VON LORHEIM Schon von weitem sieht man Rauch aufsteigen. Es sollte also nicht schwer sein das Lager zu finden und sich heranzuschleichen.

Die Bande hat hier ihr Lager in den alten Ruine des verlassenen Dorfes Lorheim aufgeschlagen.

Die Dorfruine selbst ist relativ gut verborgen zwischen den Hügeln und auf der Spitze eines alten Burgturmes hält immer ein Goblin Ausschau (Bemerken-Proben gegen Verbergen oder Schleichen)

In **Ruine Nr. 2** haben sich 10 Goblins und zwei Reitkeiler häuslich eingerichtet. Nebst allemöglichem Plunder ist hier BT 4A;4B;4C zu finden.

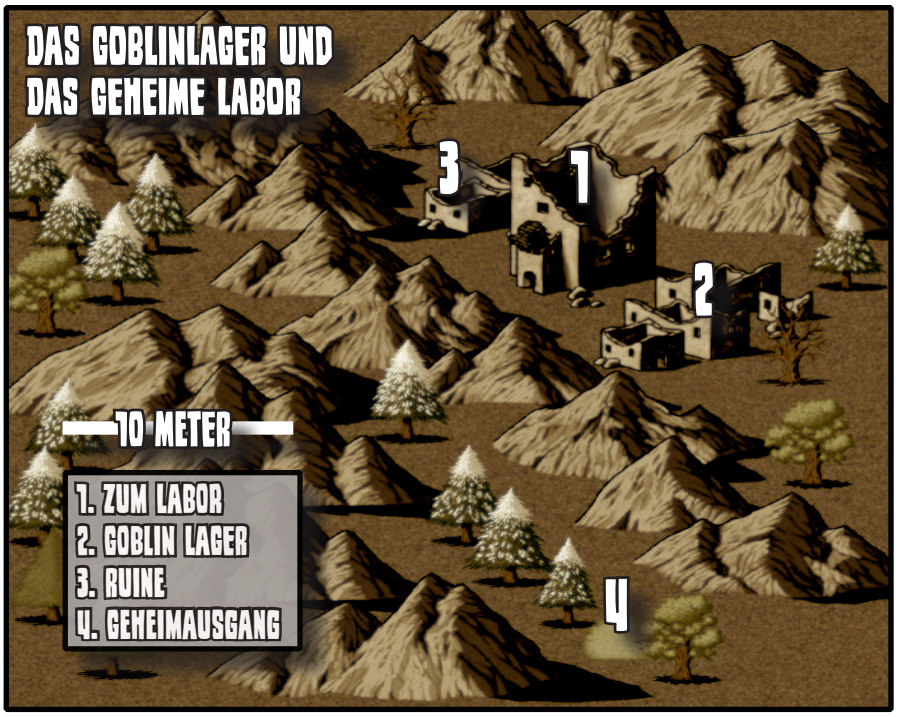
Ruine Nr.1 wird stehts von 2 weitern Goblins bewacht und auf der Spitze des eingestürzten Turmes steht immer ein Beobachtungposten. Dieser wird, sollte es zum Kampf kommen, von oben mit seinem Kurzbogen schießen. Die Goblins kämpfen, bis nur noch 4 Goblins übrig sind. Diese flüchten dann auf Nimmerwiedersehen ins Hinterland.

Südwestlich hinter einer Hügelkuppe in einem Gebüsch befindet sich ein getarnte Luke im Boden **(siehe Übersichtskarte Nr.4)** sie ist nur mit einer Bemerken-Probe -8, TW 8 zu finden. Der Tunnel unter dieser Luke führt zu Raum 7 des Labores.

DAS LABOR

ÜBERSICHT Die Räume im Kellergewölbe unter der großen Ruine sind nicht einmal 2 Meter hoch. Das Gestein ist rötlich-schwarz und teilweise sind die Fugen etwas mit etwas Moos bewachsen. In dem gesamten Keller hängen in regelmäßigen Abständen Fackeln, die in alten gußeisernen Halterungen stecken.

Die meisten Fackeln sind entzündet und im ganzen Gewölbe ist es durch den Rauch der Fackeln ziemlich stickig. Weiterhin riecht es überall seltsam, irgendwie zartem Fleisch mit einer deftigen Soße und einem lieblich duftenen Gemüse.



Alle Türen außer der doppelflügligen Tür, die nach 5 führt sind nicht abgeschlossen und aus schwarzer Wyndland- Douglasie gefertigt.

1.TREPPENHAUS In diesem Raum gehen jeweils 2 Türen nach Norden und Westen ab. Eine stählerne, nietenbewährte, doppelflüglige Tür führt nach Westen. Die Tür ist verschlossen und mit einer tödlichen Giftfalle (GRW. S.84, Bemerken-Probe -2) gesichert.

Das Gift wirkt langsam die ersten 5 Minuten hat das Opfer -2, nach 5 bis 120 Minuten bekommt das Opfer -4 auf alle Proben, sobald das Opfer einschläft muss es erneut eine GT-Probe 6 schaffen, sonst erlebt es den nächsten Morgen nicht mehr. Das Gegengift hat der Gnom in Raum 2; sobald es eingenommen wird, verschwinden die Symptome augenblicklich.

2.DIE SCHLEUSE Die Doppeltüren für den Schleusenbereich sind aus Metall (Abwehr 30, LK 20, verstärkt). Die Schlüssel haben nur der Gnom und Uludag, der Hauptmann der Goblins. In der Schleuse hängt ein seltsammes Gerät, welches der Gnom vor Jahren selbst entwickelt hat. Es ist ein grüner Kristall, mit dem er vom Labor heraus alles sehen kann, was in der Schleuse vor sich geht.

Die Chance, dass der Gnom gerade zuschaut, wenn die SC diesen Bereich betreten, ist PW:8. Sollte er es bemerken, so aktiviert er eine Falle in der Schleuse und lässt Gas in den Gang einleiten. Falle TW 5, Gift GT 5, sonst wie Zauber Schlafen, (Zauberwert 14). Allerdings kann das Opfer nicht einfach so aufgeweckt werden. Erst mach w20 Minuten erwacht das Opfer wieder.

Die Zauber Gift trotzen oder Magie bannen helfen gegen das Gas. Sollten alle SC einschlafen, so erwachen sie wieder in Raum 5, gefesselt und geknebelt und an den SC wurden jeweils 2 Bomben gebunden. Um sich zu befreien muss eine AGI+GE Probe mit geschafft werden sonst explodieren die Bomben.

3.LABOR Hier experimentiert der Gnomische Wissenschaftler Eduard Farian Gut´Wumm (E.F.G´W). Sein Auftraggeber hat ihm ein stattliches Sümmchen vermacht, wenn er ihm 40 hochexplosive Bomben baut.E.F.G´W hat lange experimentiert, um den richtigen Rohstoff, der auch den entsprechenden „Wumms“ entwickelt, zu finden. Hier war wie bei den meisten Erfindungen, Mutter Zufall entscheidend. E.F.G´W ist ein leidenschaftlicher Gourmet und nebst erlesenen Speisen trink er gerne exklusiven Wein und Schnaps. Er fand durch ein schmerzliches Missgeschick heraus, dass Marklins Schnaps „Hellsicht“ nicht nur erhellend ist, sondern auch richtigen Wumms hat! Gerade wenn man das speziell gemahlene Korn noch mit ein paar alchemistischen Kniffen „verfeinert“.

E.F.G´W hat sich hier mit seinem treuen Diener Boo, einem recht unterbelichten heroischem Oger und seinem Haustierchen, einem pechschwarzem Unwolf, häuslich eingenistet. Niemand außer Uludak der orkische Hauptmann (Raum 7), darf in seine Gefilde und nur er und E.F.G´W haben einen Schlüssel zum Labor.

Im Labor stehen Unmengen an alchemistischen Substanzen auf großen Labortischen, an den Wänden stehen windschiefe Regale und der Boden ist mit

unzähligen Pergamenten und Büchern bedeckt. Unmut, der Unwolf liegt meistens mitten im Raum und Boo schläft in einer besonders gemütlichen Ecke des Labors.

Der Raum hat noch zwei weiter Türen die ebenfalls aus Metall gefertigt wurden und abgeschlossen sind. Sollte es in diesem Raum zum Kampf kommen, so zieht sich E.F.G´W so schnell wie möglich in *Raum 4* zurück, stellt dort seine Bomben scharf und wirft noch ein, zwei kleine Bömbchen in den Kampf, dann verschwindet er 10 Runden später durch den Geheimgang 6 mit fünf der schon gebauten „großen Bomben“.

Den Sprengsatz, den E.F.G´W in Raum 4 scharf stellt, explodiert 5 Minuten nachdem der Gnom durch den Geheimgang geflohen ist. Die 8 Sprengsätze und die ganzen explosiver Rohstoffe haben einen einzeln einen Schlagenwert von 60 (8x60) abwehrbaren Schaden und lassen einmal explodiert die ganze Ruine oberhalb des Gewölbes einstürzen. Übrig bleibt von dem ganze Gelände nur ein tiefer Krater.

4. PRIVATGEMÄCHER In diesem Raum gibt es nebst einem sehr schmucken Bett, auch einen alten Kleiderschrank (BT 2C:2D). In dem Schrank befindet sich eine Tür in der Rückwand (TW 4), die in den Geheimgang 6 führt. In einer Kiste hat Gut´Wumm 300GM und BT M; 5T und 2X sowie einen Brief.

Sehr geehrter Herr Gut´Wumm,

hiermit beauftrage ich Sie wie besprochen mit dem Bau der „Überraschung“. Diese ist bis zu Jahresende am vereinbarten Treffpunkt in Praern abzugeben. Das restliche Gold erhalten Sie bei der Übergabe.

Mit freundlichem Gruß

Rafael von Lichtenau

5.VORRATSRAUM Hier bewahrt Gut´Wumm alle Substanzen und Ingredenzien auf die, er zum Bau der Bomben braucht.

6.GEHEIMGANG Der Geheimgang führt nach 50 Metern zu einer alten Leiter die nach Oben zu einer Klappe führt. Die Leiter führt zu Nummer 4 auf der Umgebungskarte.

7. DIE LAGERHALLE Hier werden nebst einer Truhe BT6B, 5C und 2Z die vom Müller Marklin gestohlenen Kornsäcke gelagert. Im Eingangsbereich des Lagers hat die Bande 2 Reitkeiler (GRW S.119) angebunden. Sollte jemand anders als die Besitzer das Lager betreten so reißen sich die Tiere los und greifen die SC an.

8. ULUDAKS UND URUDAK REFUGIUM In diesem Raum sind zwei Betten und ein leerer Schrank. In der verschlossenen Truhe bewahrt die Bande ihren Schatz auf.(Truhe 20 Abwehr, 20 LK) 100 GM und 50 SM, BT 3B ; 4F und 1 W.

In der Regel halten sich die beiden Hobgoblins hier auf, doch sollte es zum Kampf in Raum 7 kommen so wird Uludak mit seinen zwei Falchons sofort in den Kampf einsteigen. Der Schamane wird sich im Hintergrund aufhalten und seinen Bruder heilen und ab und an einen Flammenstrahl in den Kampf schießen. Sollte sein Bruder getötet werden, so versucht er so schnell als möglich zu fliehen.

9. DAS LAGER DER FEUERBANDE In diesem Raum haust der Rest der Feuerbande. 10 Goblins und zwei Hobgoblin halten sich in dieem Bereich auf. auf: Uludak, der Hobgoblin und sein Bruder Urudak, ein Schamane, der es gelernt hat, den Zauber Feustrahl zu nutzen. Der Hauptmann und sein Bruder schlafen nicht in dem Raum, sondern in Raum 8. Die restliche Bande lebt und schläft hier. Im gesamten Komplex patrouillieren die Goblins nur selten, da sie denken, dass die Wache oben schon reichten würden. Es besteht trotzdem eine PW 5 Chance, dass die SC einer 4-Mann-Patrouille außerhalb des Raumes begegnen. Die Goblinbande wird sich bis zum Tod des Hauptmanns erbittert kämpfen. Sollte der Hauptmann tot sein, so ergeben sich die restlichen Goblins. Ja, sie werden sogar helfen den Gnom zu besiegen, da sie im Stillen denken, dass der Gnom sie betrügt (was er auch tut).

Der Hauptmann Uludak trägt zwei Schlüssel bei sich, einen für das Labor und einen für seine Schatztruhe in Raum 8.

10/11.KÜCHE/VORRATSKAMMER Gut-Wumm ist nicht nur ein begnadeter Alchemist, sondern auch noch ein extremer Feinschmecker. So hat er sich extra einen Gourmetkoch aus Praern „besorgt“, der ihm die erlesensten Mahle zubereitet. Der Koch, Jane Claude Vaupaz, ist ein wenig zu freiheitsliebend, weswegen ihm Gut`Wumm zwei Leibwächter bereitgestellt hat, um sicherzugehen, dass sein Mahl auch immer pünktlich auf dem Tisch steht. Die zwei Oger Hirz und Kirz passen auf Jane Claude 24 Stunden am Tag auf. Sollten die SC Jane Claude leben befreien können, so ist ihnen in seinem Lokal *Acht Kostbarkeiten* ein Stammplatz sicher und sie müssen lediglich ein Drittel der dort aufgerufenen Preise zahlen (die dann immer noch unbezahlbar sind).

WIE GEHTS WEITER? Die Organisation „Die Diletanten“ haben den Bau der Bomben veranlasst. Sie wollen wirklich „freie“ Freie Lande. Andere würden dies Anarchie nennen. Sie lehnen jegliche Form von Verwaltung und Kontrolle ab und haben vor, alle wichtigen Kontroll-Organe zu eliminieren.

Die Gruppe selbst ist aber auch nur ein Spielball einer größeren und weitaus mächtigeren Organisation. Deren Ziele und Machenschaften werden in den Folgeabenteuern der „Purpurträume“-Kampagne weiter beleuchtet.

EP: Pro Raum und KM 1EP, je Kampf (besiegte EP/SC) EP, 15EP für das herausfinden wie das Korn gestohlen wurde, 20 für die Verfolgung, 20 EP Koch nach Praern gebracht, 20 EP allle Säcke zum Müller gebracht, 50EP für das Abenteuer, 10-50 EP für Rollenspiel