

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

IMMERGEBIRGE

EISENHALL

Jügel
der
m

Dunkelstreif

TROLLKE

Blut-
pass

Dur

DIE REISE NACH GRIMLAK

EIN ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 1. STUFE

VERWENDBAR MIT
DIE MINEN VON
GRIMLAK
VON MORITZ NEHLEN

VON CHRISTIAN KENNIG

“Die Reise nach Crimlak” ist ein kurzes Dungeonslayers Einführungsabenteuer für noch unerfahrene Charaktere, das die Gruppe von *Sturmklippe* aus in den kühlen Nordwesten zum *Dreiental* geleitet, Schauplatz des Abenteuerbandes “Die Minen von Crimlak”.

Nach Abschluss von “Die Reise nach Crimlak” werden die Charaktere genug Erfahrung gesammelt haben, um sich den weiteren Gefahren im Dreiental zu stellen.

Dieses Abenteuer gibt den Charakteren eine feste Wanderroute vor - schon allein weil speziell auf dieser Strecke alle anderen möglichen Wege zu gefährlich wären, als dass der durchschnittliche Erststufer sie überleben könnte.

Die Reise selbst - Kernelement der Handlung - wird auf etwas ungewohnte Weise präsentiert: Statt einen ausführlich ausgearbeiteten Handlungsstrang zu präsentieren, gibt es nur einen grob vorgegebenen Rahmen, der lediglich durch drei Dinge abgesteckt wird: Die geplante Reiseroute, Kommentare von Krämer Mallbrunn und besondere Begegnungen.

Alles andere dazwischen - Beschreibungen der Landschaften, an der die Charaktere während ihrer Reise vorbeiziehen, oder wann sie an welcher Ortschaft entlang kommen (oder gar Halt machen) - ist den Karten zu entnehmen und vom Spieelleiter eigenständig mit Leben zu füllen.

Für einen unterhaltsamen Spielverlauf wird empfohlen - neben den Landschaftsbeschreibungen und den ergänzenden Kommentaren Mallbrunns - die Wanderung mit Kleinigkeiten wie Pausen an sprudelnden Bächen, verlassenen Hütten, die abendländische Lagerplatz- und Feuerholzsuche (ein einmaliges, ausführliches Ausspielen reicht hierbei) oder gelegentlichen Gesprächen beim Abendbrot abwechslungsreicher zu gestalten.

Auf www.Dungeonslayers.de sollte der kostenlose Download **Kartenwerk** heruntergeladen und die mit Hexfeldern versehenen Karten der westlichen und östlichen Freien Lande ausgedruckt werden.

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere befinden sich in Sturmklippe, wo sie - vermittelt durch Bekannte oder weil sie ein angeschlagenes Gesuch gelesen haben - über enge, wackelige Treppen, steile Holzbrücken und knarrende Aufzüge sich hoch zum siebten Markt begeben.

GESUCH:

*Mutige, verlässliche Abenteurer für einen Transport in das ungefähr 500 Kilometer entfernte Crimlak, Dreiental.
Freie Kost und 2 Gold pro Tag*. Interessenten melden sich bitte bei Herrn Mallbrunn:*

**Lachender Gockel
Siebenmarkt 4
VII. Hochzirk**

*: Bezahlung erfolgt erst in Crimlak.

Im “Lachenden Gockel” - einer gemütlichen Taverne dieses mittelständischen Stadtteils - verweist sie der Wirt an einen schnauzbärtigen Mann, der an einem Tisch im hinteren Teil der Schankstube sitzt. Dies ist der im Gesuch erwähnte Herr Mallbrunn, ein Krämer, der sich nun zur Ruhe setzen will.

Treffen die Charaktere einzeln ein, könnte einer von ihnen bereits am Tisch sitzen, ein anderer gerade neu einetreten - die Gruppe sollte hier schnell zusammengebracht werden, schon allein, damit Krämer Mallbrunn nicht alles doppelt erzählen muss.



KRÄMER MALLBRUNN

Der rüstige Krämer kam bereits mit 24 nach Sturmklippe, wo er im Krämerladen seines Onkels arbeitet, von dem er das Geschäft letztendlich erbte. Nun ist Mallbrunn selbst ein alter Mann und möchte zurück in seine Heimat - das Dreiental.

Bereits vorangegangenen Monat schickte er seine persönliche Habe per Handelszug nach Crimlak zu seiner Schwester Ludmilla. Inzwischen sind die letzten Waren verkauft und die Ladenmiete gezahlt, endlich kann es Heim gehen.

Bewaffnet ist Mallbrunn lediglich mit einem Knüppel - für kämpferische Auseinandersetzungen hat er ja schließlich die Charaktere angeheuert.

KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	4
HÄ:	1	GE:	2	AU:	2



DER AUTRAG

Nach dem Vorstellen nimmt man Platz und wird von Herrn Mallbrunn gefragt, was man gerne zu trinken hätte.

Bis die Bestellung kommt, fragt er die Charaktere, wo sie herkommen und ob sie mit Schwert, Bogen oder Zauberstab umgehen können. Danach erklärt er:

“Ich habe viele Jahre hier in Sturmklippe als Krämer gearbeitet, doch jetzt zieht es mich zurück in meine Heimat - Crimlak im Dreiental. Ich weiß nicht, ob ihr je von diesem Ort gehört habt, er liegt weit im Westen, fast bei Vestrach - viele Kilometer von der Mondküste entfernt.”

“Mein Hab und Gut habe ich bereits vor einem Monat auf den Weg gebracht, meine Warenreste seit dem verkauft und die letzte Ladenmiete gezahlt - es kann also losgehen. Doch der Weg ist weit und für einen alten Mann alleine zu gefährlich - ich könnte waffenstarke Unterstützung gebrauchen. Darum seid Ihr hier.”

“Pro Tag kann man bei mir 2 Goldstücke verdienen, gezahlt wird in Crimlak, wenn wir bei meiner Schwester Ludmilla sind. Unterwegs kümmere ich mich um den Reiseproviant sowie Herbergskosten, falls wir in einer Ortschaft nächtigen sollten. Trotzdem werdet Ihr verstehen, dass wir nicht an jeder Siedlung oder Wegschenke, an der wir tagsüber vorbeikommen, Halt machen können.”

“Da ich schon einige Male die Strecke gewandert bin, wenngleich das letzte Mal schon über 16 Jahre her ist, kenne ich den Weg - Ihr müsst mir also lediglich Gesellschaft leisten und im Falle einer Gefahr Euch vor mich stellen. Seid Ihr dabei?”

Versuchen die Charaktere zu Feilschen, ist Mallbrunn maximal dazu bereit, ihnen 1 GM mehr pro Tag zu zahlen, mehr kann er sich jedoch nicht leisten.

Sollte es noch vor 14 Uhr sein, wird Mallbrunn eine sofortige Abreise vorschlagen, ansonsten verlegt er er sie auf den nächsten Morgen.

DIE REISE

Sofern man eine Ortschaft passiert und es bereits 16 Uhr ist, wird Mallbrunn immer vorschlagen, hier zu nächtigen.

Er zahlt Speis und Trank (wobei er darauf achtet, dass die Charaktere sich nicht von seinem Geld betrinken) und kommt für Übernachtungskosten auf (Gemeinschaftsraum).

Krämer Mallbrunn ist keineswegs ein schweigsamer Zeitgenosse, sondern durchaus geschwägzig. Vielerlei Dinge interessieren ihn und können als Gesprächsaufhänger benutzt werden: Sei es die Herkunft eines der Charaktere, ihre Ausbildung oder weitere Pläne.

Zwar ist er kein Angsthase, dennoch wird er im Kampf den Charakteren den Vortritt lassen und sich nicht unnötig - auf seine alten Tage - in Gefahr begeben.

Die Tabelle für Zufallsbegegnungen in den Freien Landen, welche kostenlos auf www.Dungeonslayers.de zur Verfügung steht, kann der "Reise nach Crimlak" zusätzliche Würze verleihen, allerdings sollten die Ergebnisse **Räuber & Monster** ignoriert werden, da diese bereits durch das Abenteuer abgedeckt werden.

MALLBRUNNS KOMMENTARE

Folgende Erläuterungen des alternden Krämers sollten den Charakteren mitgeteilt werden, wenn sie die jeweilige Sprechblase auf der Karte passieren.

KOMMENTAR A

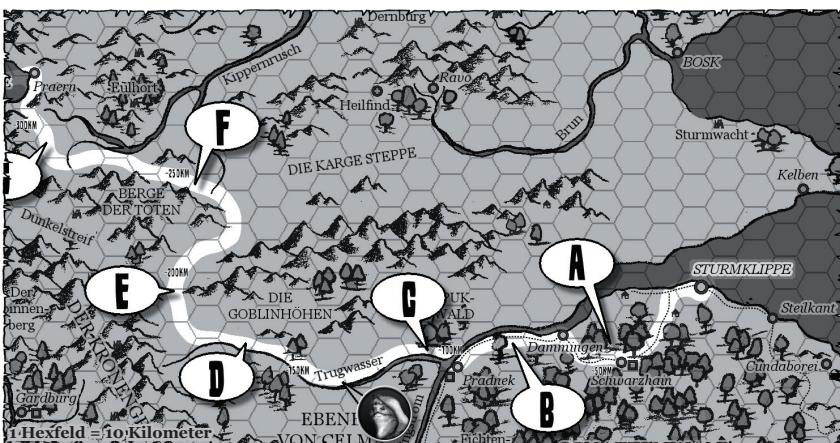
"Das ist die Siedlung *Schwarzhan*. Ich mag dieses dunkle Festung nicht - es heißt, der hiesige Burgherr sein ein skrupelloser Tyrann. Lasst uns weiterziehen."

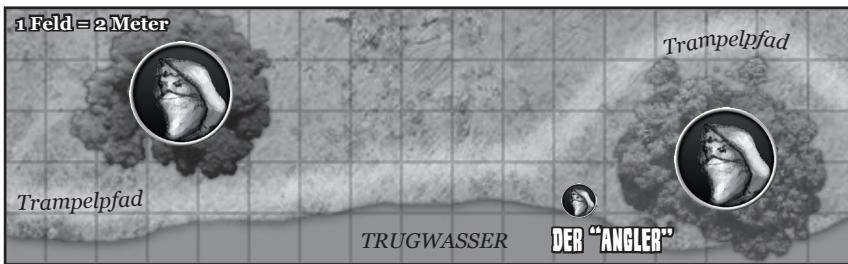
KOMMENTAR B

"Noch ein paar Kilometer, dann erreichen wir *Pradnek*. Dort können wir eine warme Mahlzeit zu uns nehmen, danach bringt uns eine Fähre ans andere Ufer des *Langstroms*."

KOMMENTAR C

"Dort hinten rechts liegt der *Spukwald*. Je weiter wir vor Anbruch der Nacht von ihm entfernt sind, umso besser. Wir folgen dem *Trugwasser* flussaufwärts, vorbei an den *Goblin Höhen*. Seid wachsam - dies ist wildes Land. *Sturmklippen* Sicherheit haben wir hinter uns gelassen."





DIE RÄUBER

Am Trugwasser - versteckt in zwei der zahlreichen Baumgruppen, die hier überall am Uferpfad stehen - lauern **Strauchdiebe** (siehe Karte) auf ahnungslose Reisende.

Einer von ihnen gibt vor zu angeln, doch sobald man ihn passiert, fordert er mit gezogener Klinge: "Waffen weg! Ergebt Euch - sonst werden die Pfeile meiner Kameraden Euch durchbohren!"

Die restlichen Räuber (1 pro Charakter) verbergen sich in den beiden Wäldchen, wo man sie mit einer jeweiligen Bemerkungsprobe entdecken kann. Im Unterholz haben die Strolche +2 auf ihre Abwehr.

Wichtig: Der Angler trägt den Schlüssel für die Holztruhe in der Räuberhöhle (siehe unten) bei sich.

Kurzscherzt, Kurzbogen, Lederpanzer					
Beute: BW 1A:10 , 1C: 13 GH: 1 GK: no EP: 55					

SPURENSUCHE

Eine gut sichtbare (+4) Spur führt in die Hügel nach Norden. Von der Abenteuerlust gepackt, wird auch Krämer Mallbrunn ihr angespornt folgen.

Eine zweite, erfolgreiche Probe auf Spuren lesen ist nach weiteren 200m erforderlich, diesmal aber sogar mit einem +8 Bonus.

Bei Erfolg kann man der Spur weiter folgen, bis sie nach weiteren 200m vor einem mit Gestrüpp getarnten Höhleneingang endet.

DIE RÄUBERMÖHLE

Im Inneren befindet sich eine einfache Wohnhöhle, wo - neben den Schlafdecken und halbleeren Krügen der Strauchdiebe - sich nur noch "Schlappi", der alte Hund der Räuber, aufhält:

Das herzensgute, ergraute Tier kommt Schwanz wedelnd mit japsender Zunge auf die Charaktere zu. Der klapprige, hüfthohe Schlappi ist zutraulich, lässt sich streicheln und gibt "brav Pfötchen".

Da er nun vermutlich herrenlos ist, erbarmt sich vielleicht einer der Charaktere und wird sein neuer Besitzer, was sich später noch als Vorteil herausstellen könnte.

Dank Schlappis charismatischer Natur würde Mallbrunn sogar die Futterkosten übernehmen, ihn aber nicht selber unter seine Obhut nehmen: "Sonst gewöhne ich mich noch zu sehr an ihn. Meine Schwester mag keine Hunde - das gäbe nur Probleme."

Neben dem Hund befinden sich hier auch noch Proviant und Beute der Räuber:

4 Fässer Birkenhainer Pilsener, 2 große Pradneker Schinken, 4 Speckwurstringe, 4x löchriger Rundkäse und 2 Kisten mit schrumpeligen Äpfeln.

Dazu kommen 8 Ballen Stoff (je 15GM), eine rostige Metalldose mit Waffenpaste (14 Anwendungen), **Elfenstiefel**, 1 Elfenbogen, 2 Langschwerter, 4 Kurzscherpter und 3 Dolche.

Eine kleine, verschlossene Holztruhe (Schlüssel trug der "Angler") enthält 118GM, 57SM und 2 Rubine (je 20GM) und einen mag. Schutzring +1.

Mallbrunn selbst will kein "Diebesgut".

KOMMENTAR D

“Rechts von uns liegen die *Goblin Höhen*. Ich weiß nicht, ob wir hier ein Feuer in der Nacht wagen sollten. Goblins könnten uns in der Dunkelheit sehen, aber nicht, wenn wir uns gut verbergen. Was meint Ihr?”

“Wenn wir die Goblin Höhen passiert haben, verlassen wir den Fluss und ziehen für ein paar Kilometer Richtung Norden.”

KOMMENTAR E

“Diese Kluft im Nordwesten ist der Eingang zum *Dunkelstreif* - ein gefährlicher, verfluchter Ort. Tagelang geht es nur geradeaus, wie durch eine finstere Schlucht. Niemand kommt dort lebend durch.”

KOMMENTAR F

“Ich weiss nicht, warum man sie die *Berge der Toten* nennt. Und ich will es auch besser gar nicht wissen.”

KOMMENTAR G

“Hinter der nächsten Anhöhe solltet ihr schon einen ersten Blick auf den *Klammtiefensee* werfen können. Er ist riesig!”

“Wir ziehen zum Ufer, danach wandern wir nach *Praern*, einer der vier Städte am See. Benehmt Euch dort bloß - die Wachen dulden keinen Ärger und fackeln nicht lang. Aber die Praerner Forelle ist richtig lecker.”

ANKUNFT IN PRAERN

Praern hat rund 2000 Einwohner und ist nach *Neuhafen* die zweitgrößte der vier Städte am *Klammtiefensee*.

Der gesamte Ost-West-Handel zwischen *Vestrach* und *Sturmklippe* kommt hier entlang und hat der Stadt viel Reichtum beschert, was man auch überall sehen kann - ob gepflasterte Straßen, intakte Hausfassaden oder die Prachtbauten der Händlerschaft.

Noch bevor Mallbrunn die Charaktere zu einer gebratenen “Praerner Forelle” einlädt, will er zur Hafenmeisterei, um eine Überfahrt nach *Neuhafen* zu buchen:

“Unser Boot legt erst übermorgen in der Früh ab. Wir haben also einen Tag Aufenthalt hier und ich denke, ihr alle könntet mal einen freien Tag gebrauchen und Euch die Stadt ansehen. Aber jetzt gibt es erstmal leckere Forelle!”

Zwar ist vereinbart, dass Mallbrunn die Charaktere erst in *Crimlak* auszahlt, aber wenn kein Räuberschatz gefunden wurde und man sich gut versteht, wird er jedem Charakter auf Wunsch die Hälfte seines bisherigen Lohns schon auszahlen.

Die Straßen von Praern

Am nächsten Tag können die Charaktere sich dann in die geschäftigen Straßen *Praerns* begeben, gefundene Räuberbeute zu Geld machen, sich neue Ausrüstung kaufen, das bunte Treiben am alten Hafen beobachten oder dem örtlichen Heliatempel einen Besuch abstatten.

Sofern Schlappi dabei, aber nicht angeleint ist, wird er früher oder später davon tapsen - nur um ein paar Ecken weiter mit dem Schwanz wedelnd auf seine neuen Herrchen zu warten.

An Bord der “Seetante”

Die kleine Handelskogge, die man früh am nächsten Morgen besteigt, befördert Säcke voll *Eisenhaller* Erz nach *Neuhafen*, auf denen es sich die Charaktere “gerne gemütlich” machen können. Während Herr Mallbrunn in der engen Kajüte schlafen darf, nächtigen Mannschaft und Charaktere auf Deck.

Neben dem brummigen, wortkargen Kapitän Bramosch - ein schwarzäugiger, extrem übergewichtiger Mann - sind noch seine zwei spindeldürren, einfältigen Söhne Arlf und Munk mit an Bord.

Kapitän Bramosch rechnet damit, morgen Abend *Neuhafen* zu erreichen: “Wenn der Wind sich hält.”



GESPRÄCHE AN BORD

Zwar ist Bramosch alles andere als redselig, doch Mallbrunn, Arlf und Munk haben alle etwas zu erzählen:

Arlf: "Da sin' Fischmensche in Wasser. Fangen starke Männer für Königin unter dem See. Augen wie Fische und kein Hals. Schauen nachts aus Wasser, jaja..."

Mallbrunn: "Der gesamte Handel zwischen *Vestrach* und *Sturmklippe* kommt über den *Klammtiefensee* und hat die vier Städte am See - vor allem *Neuhafen* und *Praern* - reich gemacht. Das südliche Ufer ist unbewohnt, zu nah sind der *Dunkelstreif* und die Ruinen von *Steinufer*, eine alte, zwergische Hafenstadt aus der Zeit, als *Schimmerstein* noch groß und mächtig war. Doch als der Zaubermeister *Nagrathul* die Lande hinter dem *Dunkelstreif* verpestete, fiel auch *Steinufer*. Es heißtt, durch Verrat in den eigenen Reihen..."

Munk: "Da vorn Insel mit toter Stadt. Keiner dort. Alle tot. Vor langer Zeit. Wie Zwergensterboote. Hunger. Mist."

Trotz all dieser seltsamen Anspielungen verläuft die Reise ungestört und man erreicht am Abend des zweiten Tages *Neuhafen*, von wo aus sie auf dem *Bertelsweg* weiterreisen.

KOMMENTAR H

"Der *Bertelsweg* wurde von *Vestrach* angelegt und führt vorbei an den *Moosbergen* ins *Dreiental*. Rasch - im Südosten lauert das verfluchte *Steinufer*."

WOLFSÜBERFALL

Pro Charakter greift ein **Wolf** (DS4 S.125) an. Ist Schlappi dabei, wird er mitkämpfen (DS4 S.115), wobei jeder Wolf, den er verletzt, sofort flieht (und als besiegt gilt).

KOMMENTAR I

"Willkommen im *Dreiental*, meine Begleiter! *Crimlak* liegt am westlichen Talende, nur noch zwei Tage."

KOMMENTAR J

"Endlich - *Crimlak*! Kommt wegen der Bezahlung noch kurz mit zu Ludmilla, ihr gehört die Drachenschänke dort vorne."

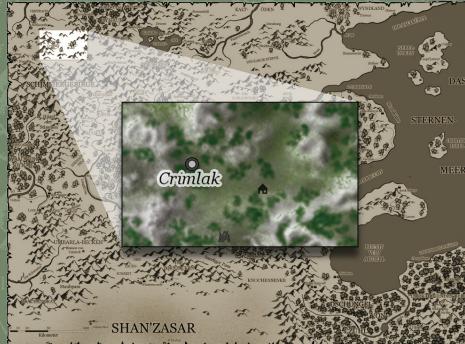
ERFAHRUNGSPUNKTE

Neben den normalen DS4-Richtlinien zur EP-Vergabe (S.88) bekommen die Charaktere für das Abenteuer 50 EP.

BOCK AUF WILDNIS?

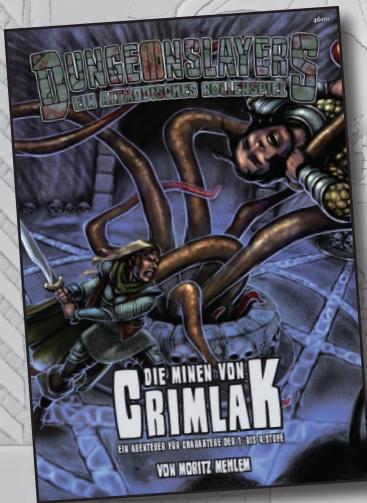
"Ich habe viele Jahre hier in Sturmklippe als Krämer gearbeitet, doch jetzt zieht es mich zurück in meine Heimat - Crimlak im Dreiental. Ich weiß nicht, ob ihr je von diesem Ort gehört habt, er liegt weit im Westen, fast bei Vestrach - viele Kilometer von der Mondküste entfernt."

"Mein Hab und Gut habe ich bereits vor einem Monat auf den Weg gebracht, meine Warenreste sind verkauft und die letzte Ladenniete gezahlt - es kann also losgehen. Doch der Weg ist weit und für einen alten Mann alleine viel zu gefährlich - ich könnte waffenstarke Unterstützung gebrauchen. Darum seid Ihr hier."



“Die Reise nach Crimlak” ist ein kurzes Einführungsabenteuer für noch unerfahrene Charaktere, welches die Gruppe von Sturmklippe aus in den kühlen Nordwesten zum Dreiental geleitet, Schauplatz des Abenteuerbandes “Die Minen von Crimlak”. Nach Abschluss der “Reise nach Crimlak” haben die Charaktere erste Erfahrungen gesammelt, bereit dazu, sich weiteren Gefahren im Dreiental zu stellen.

DIE REISE GEHT WEITER



Die Minen von Crimlak ist der ideale Einstieg in die phantastische Welt von Caera, dem offiziellen Setting von Dungeonslayers. Neben einem fordernden Abenteuer für Charaktere der 1. bis 4. Stufe enthält dieser Band zahlreiche Informationen über die Ortschaft Crimlak und ihre Umgebung.

Zusammen mit seinen vielseitigen Bewohnern, wundersamen Gerüchten und alten Geheimnissen, bildet das hier vorgestellte Setting den idealen Ausgangspunkt für eigene Kampagnen in diesem rauen, kargen Landstrich im kühlen Norden der Freien Lande.

FEBRUAR 2011



www.uhrwerk-verlag.de

www.DUNGEONSLAYERS.DE