

# DUNGEONSLAYERS FANWERK

## AUWANGEN

Abenteuer: Dorf ohne Wiederkehr/von Ben

### DAS SETTING

Auwangen ist ein idyllisches Dorf in den Freien Landen, das östlich des Finsterwaldes und nahe des Bertelsweges liegt. Im Spätsommer strahlen die Weizenfelder goldgelb, und die Kinder spielen „Wer hat Angst vor'm bösen Drachen?“ auf dem Dorfplatz. In den bitterkalten Wintern scheint warmes Licht aus den Häusern und dem Gasthof, und die Kinder werfen Schneebälle und schlittern über die gefrorenen Pfützen. Im Gasthaus „Zur fidelen Forelle“ serviert Wirtin Rosie deftige Kost: Gemüseeintöpfe mit fettiger Fleischeinlage; Braten, Kohlsuppe, dazu warmes, selbstgebackenes Brot und ein Schwarzbier, das die Dörfler liebevoll „Schädelspalter“ nennen. Alles zu schön, um wahr zu sein? Richtig: Denn so manch unbedarfter Reisender ist nie mehr aus Auwangen zurückgekehrt.

### HINTERGRUND

Vor ein paar Monaten ist der Ork Gruschkk mit seiner elfköpfigen Bande des Nachts über das Dorf hergefallen. Sie haben alle 15 Männer der

schlaftrunkenen Dorfmiliz getötet und erpressen seither die Bewohner von Auwangen: Die müssen die Orks nun mit Geld, Lebensmitteln und Bier versorgen – und manchmal auch mit Reisenden und deren Habseligkeiten als Beute. Nur dann lässt Gruschkk die restlichen Auwanger am Leben. So passiert es immer wieder, dass Reisende und Abenteurer, die in Rosies Gasthaus absteigen, durch Schlafwurz im Essen betäubt und dann samt ihrer Habe den Orks übergeben werden. Was genau mit den Unglücklichen passiert, ach, das möchten die eingeschüchterten Auwanger gar nicht so genau wissen. Doch es gibt auch einige unter ihnen, die würden sich gegen die Orks wehren, wenn sie nur die nötige Unterstützung bekämen. Vielleicht durch eine Gruppe beherzter Abenteurer.



*Rosies Gasthaus: Nichts ist so, wie es scheint.*

## AUWANGEN: WAS IST WO?



- 1 Rosies Gasthaus „Zur fidelen Forelle“
- 2 Bauernhof des Dorfvorstehers Fredegard
- 3 Schmiede des Zwerges Thorwald Eisenfaust
- 4 Helia-Schrein
- 5 Haus der Kräuterkundigen Fria, die auch den Schrein betreut

# DRAMATIS PERSONAE

## GRUSCHKK

Der Anführer der Bande ist ein erfahrener, aber auch in die Jahre gekommener Ork-Räuber. Er kämpft nur noch, wenn es sein muss – dann allerdings gnadenlos. Doch lieber ist ihm sein neues Geschäftsmodell: nämlich die Auwanger einzuschüchtern, zu drangsaliieren und zu erpressen.



GRUSCHKK, ORKANFÜHRER		
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 3
ST: 5	BE: 0	VE: 1
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0
46	18	4
4	17	9
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
		Metallhelm (PA+1, INI-1), Kettenhemd (PA+2, INI-1)
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute: Streitaxt, Metallhelm, Kettenhemd, 100 GM		
<b>GH:</b> 9	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 184

## KROSCHKK

Als Stellvertreter des Bandenchefs wartet Kroschkk nur darauf, das Gruschkk das geringste Zeichen von Schwäche zeigt. Dann wird er ihm hinterrücks das Messer in den Rücken stoßen. Oh, und das ist wörtlich gemeint. Denn: Kroschkk will der neue Big Boss sein! Und die meisten Bandenmitglieder werden dem Stärkeren folgen. Sind halt Orks!



KROSCHKK		
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2
ST: 3	BE: 0	VE: 1
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0
25	17	7
4	17	10
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Krummschwert (WB+2), Kurzbogen (2h) (WB+1, INI+1)		Lederpanzer (PA+1), Holzschild (PA+1)
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>GH:</b> 5	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 70

## ORK-KRIEGER

Die zehn Fußsoldaten der Bande glauben schon lange nicht mehr, dass Gruschkk der richtige Anführer für sie ist. Kroschkk, ja, der ist einer, dem sie lieber folgen würden. Aber noch haben sie zu viel Furcht vor ihrem jetzigen Boss.

ORK		
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2
ST: 2	BE: 0	VE: 1
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0
23	14	6
4	13	10
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Speer (WB+1)		Lederpanzer (PA+1)
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>GH:</b> 2	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 63

## FREDEGARD

Der Dorfvorsteher gibt sich nach außen freundlich und jovial. Innerlich ist er ein gebrochener Mann, seit die Orks seine beiden Söhne getötet und seine Frau verschleppt haben. Fredgard hat Angst um seine noch verbliebene Tochter Svea. Deshalb wird er alles tun, um Bewohner oder Abenteurer von einem Aufstand gegen Gruschkk und seine Bande abzuhalten. Im Notfall würde er die Aufständischen auch an die Orks verraten.



## FRIA

Die Heilerin und Kräuterkundige ist vor etwa zehn Jahren nach Auwangen gekommen und geblieben. Sie überlegt, was sie gegen die Orks tun könnte. Vielleicht heimlich vergiften? Die Mittel dazu hätte sie. Aber wie? Und wann? Noch hat sie keinen Plan. Das könnte sich ändern, wenn die rechte Abenteurergruppe in Auwangen auftauchen würde. In der Zwischenzeit meditiert Fria oft vor dem Helia-Schrein, den sie auch pflegt und mit Blumen schmückt. Wird sich ihr die Göttin offenbaren?



## THORWALD EISENFAUST

Der Zwergen-Schmied von Auwangen hat vor vielen Jahren seine Streitaxt gegen einen Schmiedehammer eingetauscht. Vorher war er

Wächter in einer Zwergenmine, bis er eine Angst vor dunklen, geschlossenen Höhlen entwickelte – Klaustrophobie. Thorwald ist gesellig und trinkfest, ein Zwerg durch und durch. Deshalb würde er sich am liebsten allein den Orks entgegenwerfen. Er weiß aber, dass er dann keine Chance hätte. So wartet er ab und betet zu Cor, dass ihm der Gott einen Weg zeigen und Mitstreiter schicken möge. In der Heilerin Fria vermutet er eine Verbündete, hat sich aber noch nicht dazu durchgerungen, mit ihr über das Thema zu sprechen.



THORWALD EISENFAUST		
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 4
ST: 4	BE: 1	VE: 0
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Streithammer (2h) (WB+3, INI-4)		Lederpanzer (PA+1), Metallhelm (PA+1, INI-1)
<b>Zwerg:</b> Dunkelsicht, Langlebig, Zäh		
<b>Einstecker I:</b> Lebenskraft +3 pro Talentrang. Krankheit und Gift trotzen +1 pro Talentrang.		
<b>Kämpfer I:</b> Schlagen +1 pro Talentrang.		
<b>Schlachtruf I:</b> +1 Bonus auf Angriffe für W20/2 Runden für 3 Kameraden		
<b>Waffenkennner I:</b> Schlagen +1, GA-1 für eine spezielle Waffengattung		
<b>GH:</b> 5	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 61

## 3 EINSTIEGE INS ABENTEUER

1 Ein Unwetter zwingt die Spielercharaktere, in Auwangen Schutz zu suchen. Sie kehren in Rosies Gasthof ein. Helia sei Dank sind noch Zimmer frei. In der Gastwirtschaft sind die Einheimischen sehr freundlich. Macht einer der Abenteurer eine **Probe auf Bemerken**, stellt

er / sie fest, dass die Dorfbewohner im Gasthof trotzdem alle sehr angespannt sind. (Kein Wunder: Sie bereiten sich darauf vor, die Spielercharaktere zu betäuben und an die Orks auszuliefern.)

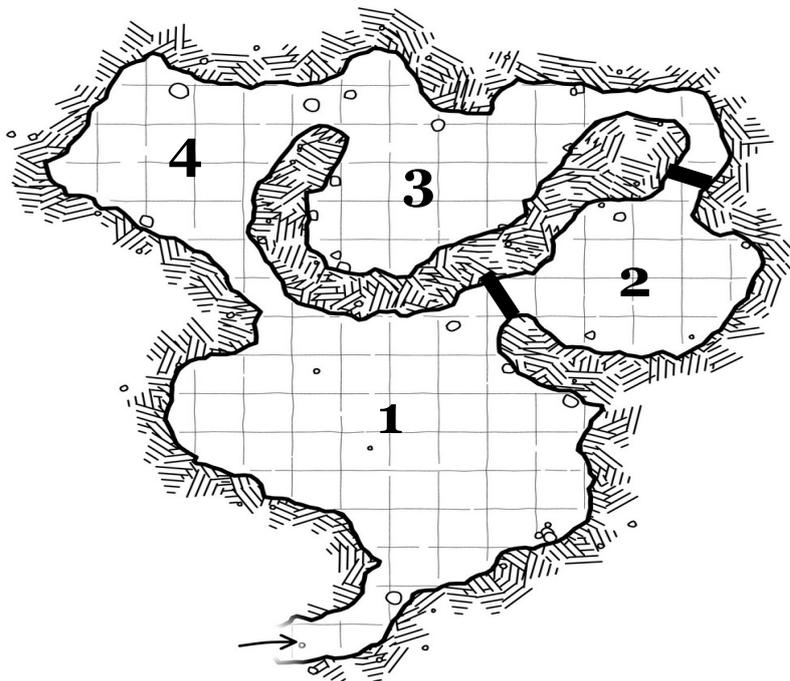
**2** Die Spielercharaktere sind alte Kumpel von Thorwald, die ihn nach langer Zeit besuchen wollen. Als sie in Auwangen ankommen, gibt sich der Freund zunächst sehr zugeknöpft. Vor allem möchte er überhaupt nicht, dass sie in Rosies Gasthof einkehren. Das Essen dort sei nicht gut, sagt er. Und überhaupt, das Bier schmecke furchtbar schal. Zunächst scheint es so, als wolle er die Freunde schnell wieder loswerden. Dann besinnt er sich und erzählt

ihnen die Geschichte. Bis es laut an seiner Tür klopft. Wer wird wohl draußen stehen?

**3** Die Spielercharaktere checken in Rosies Gasthaus ein und machen sich auf ihren Zimmern frisch. Bevor sie durch Schlafwurz im Essen betäubt werden können, überzeugen Fria und Thorwald die Dörfler und Rosie, dass die Neuankömmlinge ihre letzte Chance sind. Die Auwanger verbünden sich mit den Abenteurern gegen die Orks. Bis auf einen: Fredegard. Wer wird schneller beim Ork-Lager sein: die Aufständischen oder Fredegard, der Gruschk warnen will? Oder kann die Gruppe Fredegard überzeugen, mitzumachen? Weil ein Angriff die Hoffnung birgt, Irmengard zu befreien.

## DAS ORKLAGER

Die Basis der Orks befindet sich etwa drei Kilometer nördlich von Auwangen in den Ausläufern der Berge. Vor dem Eingang der Höhle steht gewöhnlich ein Wächter. (Bei einem Wurf von 1 bis 7 ist er **betrunken** und bekommt einen **Malus von -4 auf Bemerken**.)



**1 Haupthöhle:** Hier halten sich gewöhnlich Kroschk und bis zu 10 Orks auf. In der Mitte brennt ein Lagerfeuer, am Rand liegen stinkende Schlafmatten.

**2 Nebenhöhle:** Hier sind Gefangene hinter schweren Holztüren weggesperrt, die die Orks behelfsmäßig zusammengezimmert haben. Momentan sind es fünf Reisende und Fredegards Frau Irmengard.

**3 Nebenhöhle:** Hier ist die Beutekammer. In einer **morschen Holzkiste** befinden sich 163 GM, 36 SM und 23 KM (90 Goldmünzen gehörten ursprünglich den Bewohnern von Auwangen). **Auf einem wackligen Holztisch** liegen zwei Schriftrollen. Gruschkk hat sie vor Wut zerknüllt, weil er die Schrift nicht lesen kann. Auf der einen Schriftrolle ist der Zauber „Heilende Aura“ (10GM) niedergeschrieben, auf der anderen „Oma Annalissas Rezept für Blauberpfannkuchen“. Außerdem finden sich auf dem Tisch vier Portionen Heilkraut (je 25SM) sowie zwei Fläschchen mit Tränken (Stärketränke, je 10 GM).

**4 Gruschkks Lager:** In der Mitte befindet sich aufgerollt eine große stinkende Schlafmatte. In einer Ecke liegen vier Breitschwerter (je 8GM) aus Thorwalds Schmiede sowie zwei Schlachtbeile (je 20GM).

## EPILOG

Wie sich die Bewohner Auwangers den Abenteurern gegenüber am Ende verhalten, hängt vom Verlauf des Spieles ab:

**1** Überlebt Fredegards Frau Irmengard und geben die SCs den Dörflern ihre Goldmünzen zurück, dann veranstalten die Auwanger ein Fest zu ihren Ehren, Rosie verspricht ihnen freie Kost und Logis, solange sie bleiben wollen, und das Dorf belohnt sie überdies mit 50 Goldmünzen.

**2** Machen sich die Spielercharaktere aber mit der ganzen Beute aus dem Ork-Lager auf und davon, nun dann hat die Spielleitung viele Möglichkeiten, wie sich das Ganze weiterentwickelt.

Und dann sind ja da auch noch die anderen fünf Gefangenen aus der Ork-Höhle. Um wen es sich dabei wohl handelt? Um neue Freunde oder Gegner der SCs?

## ERFAHRUNGSPUNKTE

Bemerken des Betäubungsmittels .....	5 EP
Kampf .....	(besiegte EP/SC) EP
Ork-Lager: pro Raum .....	2 EP
Befreiung der Gefangenen .....	60 EP
Rollenspiel .....	0 – 50 EP
Für das Abenteuer .....	50 EP

## DAS KLEINGEDRUCKTE

**1** Danken möchte ich besonders dem Betreiber von **Slayer's Pit**, dessen wunderbare Tools mir sehr beim Schreiben dieses Abenteuers, insbesondere bei den NSC-Stats, geholfen haben!

**2** Credits:

– Die Karte von Auwangen habe ich mit dem Village Generator erstellt, die Ork-Höhle mit dem Cave Generator, beides Tools von Oleg Dolya (<https://watabou.itch.io/>)

– Die Fotos / Zeichnungen von den NSCs habe ich selbst angefertigt → Credit: Bernhard Lill.



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