

AUF DER SUCHE NACH DEM UNBEKANNTEN

KONZEPT

Die Monsterwerte in einem typischen Old-School-Regelwerk sehen ungefähr so aus: (RK 6, BW 9, TW 1, TP 4, #A 1, S 1-10 mit Hellebarde). Wenn das für Monster ausreicht, sollte es auch für Spielercharaktere (SC) ausreichen. Das folgende einfache Regelsystem ermöglicht es, die alten Abenteuer auf diese Art zu spielen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Diese minimalistische Regelvariante geht davon aus, dass alle SC einfache Schwertkämpfer und Erforscher von Katakomben und Höhlen sind. Kleriker residieren in Kirchen und Zauberer in Laboratorien oder sie sind die Bösewichte. Sie verirren sich nicht in Dungeons.

1. Wähle eine Rüstung. Sie gibt dem SC eine Rüstungsklasse (RK) und eine Bewegungsrate (BW).

Rüstung	RK	BW
Keine Rüstung	9	12
Lederrüstung	7	9
Kettenrüstung	5	6
Plattenrüstung	3	3
Schild	-1	-1

2. Würfle Trefferpunkte (TP), 1W8 pro Stufe/Trefferwürfel (TW). Ein SC der Stufe 1 beginnt also mit 1W8 TP.

3. Wähle drei Waffen oder zwei Waffen und ein Schild.

Waffe	Beschreibung	Schaden
Kleine Waffe	Dolch, Schleuder, ... (einfach zu verbergen)	1W4
Fernkampfwaffe	Bogen, Armbrust, ...	1W6
Nahkampfwaffe	Streitkolben, Schwert, Hammer, ...	1W8
Zweihandwaffe	Bihänder, Hellebarde, ...	1W10

4. Die Anzahl an Angriffen (A) ist zu Beginn 1, steigt bei Stufe 5 auf 2, bei Stufe 9 auf 3 usw. Wenn ein SC ein Monster tötet, kann er am Ende der Runde einen weiteren Angriff machen.

5. Wähle einen Namen und eine Beschreibung. Wähle eine Abstammung wie Mensch, Zwerg, Halbling oder Elf (das hat keine Auswirkungen auf die Regeln, bringt aber Spaß und Abwechslung ins Spiel). Überlege dir, was deine Figur gemacht hat, bevor sie Abenteuer wurde. Dein SC ist fertig.

Beispiel: Humphrey der Kahle (RK 5, BW 6, TW 3, TP 14, #A 1, S 1W8 mit Streitkolben).

KAMPF

1. Initiative: Alle würfeln 1W10 + ihre RK. Der höchste Wert hat die Initiative, danach handeln die anderen Kampfteilnehmer in absteigender Reihenfolge. Ein leicht gerüsteter Kämpfer hat also größere Chancen, als erster anzugreifen. Hat jemand mehrere Angriffe (A), würfelt er mehrere Male für die Initiative.

2. Angriff: Würfle 1W20. Wenn der Wert kleiner oder gleich der RK des Gegners + deiner eigenen Stufe ist, hast du getroffen. Beispiel: Um einen Ork mit RK 6 zu treffen, muss eine Abenteurerin auf Stufe 3 eine 9 oder weniger würfeln.

3. Schaden: Wenn du einen Gegner getroffen hast, würfelst du den Schadenswürfel (S). Ziehe das Ergebnis von den

Trefferpunkten (TP) des Gegners ab. Bei 0 TP oder weniger ist ein Monster tot und ein SC ist außer Gefecht gesetzt. Monster könnten sie leicht töten, tun es aber nicht. Stattdessen nehmen sie sie gefangen. Das ist einfach pulpiger.

4. Moral: Wenn die Monster in der Unterzahl sind, nach dem ersten Tod

und wenn ihre Anzahl oder TP auf die Hälfte gesunken sind, prüfen die Monster ihre Moral. Der SL würfelt 1W10. Ist das Ergebnis größer als die Trefferwürfel des Monsters, zieht es sich zurück oder ergibt sich.

5. Rast und Wunden verbinden: Alle Trefferpunkte (TP) werden wieder auf ihren ursprünglichen Wert hochgesetzt. Trefferpunkte stellen schließlich die Fähigkeit dar, Treffern zu widerstehen oder ihnen auszuweichen. Wurden die TP eines SC unter 0 gebracht, könnte er eine längere Rast oder sogar magische Heilung benötigen, weil er verwundet wurde.

ABENTEUER

1. Heimlichkeit und Stunts: An ein Monster anschleichen, im Schatten verstecken, lautlos bewegen, klettern oder schwimmen ... all das ist einfacher, wenn man eine leichte Rüstung trägt. Für Handlungen dieser Art würfle 1W20 unter oder gleich der RK des SC + seiner Stufe. Eine Abenteurerin auf Stufe 4 in Lederrüstung und mit Schild muss also 10 oder weniger würfeln, um eine Steilklippe zu erklimmen. Für einfachere Handlungen kann der SL festlegen, dass 1W10 statt 1W20 gewürfelt wird.

2. Rettungswürfe: Wenn aus irgendeinem Grund so ein Wurf nötig ist, würfle 1W20 unter oder gleich der Stufe des SC +4. Eine Abenteurerin auf Stufe 7 muss also 11 oder weniger würfeln, um der magischen Bezauberung einer Harpyie zu entgehen. Diese „Stufe+4“-Regel wird auch bei jeder Handlung angewendet, die nicht unter „Heimlichkeit und Stunts“ fällt, aber allgemein von Abenteurern durchgeführt wird, z. B. Schlösser öffnen oder Geheimtüren suchen.

3. Gefahren: Etwas, das einen Mann töten könnte, wie ein Sturz, ein Feuer oder eine Falle, verursacht 1W8 Schaden. Könnte es ein Pferd töten, 2W8. Könnte es einen Oger töten, 4W8. Nicht mehr.

4. Magie: Die meisten Zauber sind selbsterklärend. Normalerweise wirkt ein Zauber einen Kampf lang oder einen Tag bei nicht-kämpferischen Zaubern. Ihre Reichweite beträgt ein Dungeonraum. Ihr Wirkungsbereich ist ebenfalls ein Raum oder ein Wesen pro Stufe des Zaubers, je nachdem was besser passt. Schaden wird behandelt wie unter „Gefahren“ beschrieben.

SC können Zauber von Spruchrollen sprechen – allerdings nur einmal – wenn die Stufe des Zaubers kleiner oder gleich ihrer eigenen Stufe ist.

ERFAHRUNG

SC beginnen auf Stufe 1 (1 Trefferwürfel). Jedes Mal, wenn sie ein Monster besiegen, indem sie es töten oder eine andere Methode anwenden, bekommen sie 100 Erfahrungspunkte pro Trefferwürfel (TW) des Monsters, gleichmäßig aufgeteilt auf die Gruppe. Um eine Stufe aufzusteigen, benötigen sie 2000 x ihre derzeitige Stufe. Es gibt kein Stufenlimit.

Eine Stufe aufzusteigen, bewirkt bessere Kampf-, Rettungs- und Aktionswürfe und 1W8 mehr Trefferpunkte. Die Spieler würfeln alle Trefferwürfel neu. Ist das neue Ergebnis höher als das alte, behalten sie das neue. Wenn nicht, behalten sie das alte Ergebnis.

Und nun: „Auf in den Kampf!“

ZU GAST IM TRIWEGE

Ein Abenteuer für Charaktere der Stufe 1-2.

Der Gasthof Triwege liegt an einer Weggabelung einer ehemals wichtigen Handelsstraße. Ein Ende führte zur Stadt Brenningen. Seit Brenningen von Monstern zerstört wurde, hat die Handelsstraße an Bedeutung verloren. Das einst florierende Gasthaus wird nur noch vom Ehepaar Sabine und Georg Wagner und ihrem Sohn Georg junior mehr schlecht als recht betrieben.

Vor dem geöffneten Tor steht ein Bauernehepaar mit seinem Waagen. Der Bauer schaut ratlos drein und seine Frau winkt den SC zu. Sie sind vor ein paar Minuten angekommen. Das Tor war offen. Die Bauern berichten von Kampfspuren und seltsamen Geräuschen aus dem Keller.

Im Gasthaus Triwege

Holzpalisaden umschließen den Hof. Ein alter Unterstand für Pferde steht dem eigentlichen Gasthaus gegenüber. Das Holzhaus besteht aus einem großen Schankraum im Erdgeschoss und ein paar Zimmern darüber im ersten Stock, wo sich die Wohnräume der Wirtsfamilie befinden, ebenso wie einige Gästezimmer für gut zahlende Gäste, die nicht im Schankraum auf dem Boden nächtigen wollen.

Das Gasthaus ist leer. Im Schankraum sind Kampfspuren wie umgeworfene Stühle und Blut auf dem Boden zu sehen. Die SC hören undeutliche Geräusche, die aus dem Keller unter dem Holzfußboden kommen. Eine Luke hinter der Theke führt nach unten. Sie steht offen.

Der geräumige Kellerraum ist dunkel. Oben auf zwei Regalen lauern zwei Blutghule. Eine offenbar einst geheime Tür führt leicht geöffnet ins Dunkel der Erde.

Blutghule trinken wie Vampire Blut, sind aber mehr Bestie als Mensch mit tierischem Instinkt und nur rudimentärer Sprache, den Leichenfressenden Ghulen nicht unähnlich. Sechs der Bestien kamen durch die Geheimtür, die von der anderen Seite nicht verborgen ist, überfielen die Wagners und töteten Georg senior. Seine Frau und den Sohn verschleppten die vier anderen durch den Gang, um sie als Nahrungsquelle zu Hause aufzuhängen. Zwei Blutghule blieben zurück, um sich an Georg sn. zu laben. Die Leiche liegt im hinteren Teil des Kellers verborgen zwischen den Regalen.

Der Tunnel nach Brenningen

Eine ursprünglich geheime Tür in der Wand des Kellers steht leicht auf. Sie führt in einen langen ca. 1,50 m breiten Tunnel, der vor vielen Generationen als Schmuggeltunnel zwischen dem Gasthaus und Brenningen genutzt wurde. Schleifspuren und ein wenig Blut zeigen, dass vermutlich jemand entführt und in die dunklen Tunnel geschleift wurde. (Die Bauern kennen die Wagners und können den SC verraten, dass Mutter und Sohn eigentlich da sein müssten.)

Loch im Boden

Nach ca. 2 km zweigt ein noch schmalerer Tunnel nach rechts ab. Der Haupttunnel geht weiter. Im Dunkel des Abzweigs lauern zwei Blutghule. Gehen die SC geradeaus weiter verfolgen sie die Gruppe. Der schmale Nebengang endet in einem Lagerraum mit ausgetrockneten Fässchen, in denen man noch die Reste von Hochprozentigem riechen kann.

50 m weiter den Haupttunnel entlang befindet sich ein tiefes Loch im Boden und in der Decke. Tageslicht fällt von oben in den Tunnel. Ein Erdwurm hat sich hier nach oben gegraben. Als er auf Tageslicht stieß, kehrte er um und grub sich wieder nach unten. Das Loch ist dementsprechend doppelt so breit wie der Wurm (ca. 3 m) und führt im 45-Grad-Winkel nach oben und unten. Verfolgen die Ghule die SC greifen sie an, sobald die SC vor dem Loch stehen.

Die Ghulhöhle

Brenningen wurde damals zerstört, als eine Familie Erdwürmer den Boden unter der Stadt als Nest benutzte. Viele Häuser stürzten ein und fielen in diverse Löcher, die die Würmer gruben. Sie legten Eier in verschiedene frisch gegrabene Höhlen und verschwanden. Ein Stamm von Blutghulen nutzte die entstandenen Höhlen und Gänge, um sich einzurichten. Die Wurmeier zerstörten sie. Sie überfielen die Stadt in den folgenden Wochen immer wieder und entführten und töteten Menschen. Von der Stadt war schon so viel kaputt, dass die Bewohner schließlich aufgaben und flohen. Seitdem ist Brenningen verlassen, die einzigen Bewohner sind die Blutghule, die darunter wohnen.

Der Schmuggelgang endet schließlich in einer der Haupthöhlen, wo damals ein Teil des Nests der Erdwürmer war. Ein weiteres Erdwurmloch ist direkt vor der Höhle. Offenbar hat sich erst vor kurzem hier ein Wurm hochgegraben und den geheimen Gang freigelegt.

Die Höhle hat einen Durchmesser von ca. 15 m. Ein 2 m durchmessendes Loch führt nach oben ans Tageslicht in die ehemalige Stadt Brenningen. In vier Seitenhöhlen wohnen insgesamt 15 Blutghule. Gegenüber führt ein alter Erdwurmstunnel weiter unter die Stadt.

Das Ehepaar Wagner liegt ohnmächtig in einer der Seitenhöhlen. Sie sollen in den nächsten Tagen als Nahrung dienen. Schleifspuren führen in die Höhle, zeigen aber nicht in welcher Höhle die Wagners liegen.

Die 15 Blutghule befinden sich in der Höhle und den Seitenhöhlen. Kurz nachdem die Charaktere die Höhle betreten haben, um nach den Wagners zu suchen (oder kurz davor), bricht ein Erdwurm durch den Boden. Die alte Familie ist wieder da, um ein weiteres Mal Eier zu legen. Der Erdwurm verteidigt sich gegen die ihn sofort angreifenden Blutghule, was dazu führt, dass Teile der Höhle einstürzen und allgemeines Chaos ausbricht.

Die Wagners erwachen bei dem Lärm und schwanken aus ihrer Höhle. Da ein großer Kampf in der Höhle tobt, fliehen sie in den gegenüberliegenden Tunnel. Verfolgt von 3 Blutghulen, versuchen sie nach oben in die Stadt zu kommen. Machen die SC auf sich aufmerksam, bemerken die Wagners sie, müssen aber trotzdem fliehen. Sie zeigen nach oben, um anzudeuten, dass sie versuchen, an die Erdoberfläche zu gelangen, bevor sie ins Dunkle rennen.

Ghulstadt Brenningen

Mehrere solcher Höhlen sind zu einer Blutghulsiedlung verbunden. Dazwischen sind ehemalige Keller der Häuser und Einsturzstellen von Gängen, die von der Zeit zerstört wurden.

Die Stadt an der Erdoberfläche ist fast vollständig verlassen und besteht ungefähr zu Hälfte aus eingestürzten Gebäuden. Die Stadtmauern sind größtenteils intakt. In den Randbereichen sind ein paar der leerstehenden Häuser von Menschen bewohnt, die entweder verzweifelt oder skrupellos genug sind, um in einer Stadt Zuflucht zu finden, unter der Monster leben.

Die Wurmfamilie bringt in den folgenden Stunden weitere Gebäude zum Einsturz, bevor sie von den Blutghulen getötet werden.

Die beiden Wagners können sich an die Oberfläche retten und verstecken. Sie sind aber zu erschöpft und verletzt, um endgültig aus der Stadt zu entkommen. Hoffentlich finden die SC sie vor den Blutghulen oder einem der Erdwürmer.

Monster

Blutghule: RK 5, BW 9, TW 1, TP 6, #A 1, S 1W6 mit Klauen und Gebiss.

Erdwürmer (4): RK 2, BW 6 oder graben 2, TW 10, TP 50, #A 1, S 1W6 zerquetschen. Bei Angriffswurf von 1 wird das Opfer komplett verschlungen.