Das Geheimnis des Siebten Ortes

Die Haftnotizzettel-Wettbewerbs-erweiterung!

Impressum

Englischer Originaltext zu Ort 7

aus: How to Write Adventure Modules That Don‘t Suck, 3rd Printing, p. 11

Text: Jobe Bittman

Entwicklung: James M. Ward

Konzept: Joseph Goodman

Lektorat: Joseph Goodman und Jess Erwin

Layout: Tom Denmark

Deutsche Übersetzung Ort 7

Projektleitung und Produktion: System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion und Übersetzung: Sarah Jacob

Lektorat: Günther Kronenberg

Design und Layout der deutschen Ausgabe: Patrick Wittstock (www.azraeldesign.de)

Wettbewerbsbeiträge

Redaktion und Layout: Sarah Jacob

Texte: Fabionis, IronTuzk, Jan, kagozaiku, Mai, Seba, Tristan Natsirt, Zeo

www.goodman-games.com www.system-matters.de

Deutsche Ausgabe „Wie man Abenteuer schreibt, die nicht grottenschlecht sind“ von System Matters Verlag

unter Lizenz von Goodman Games, 2024

Jedamzik und Neugebauer GbR | Augustastr. 45 | 45888 Gelsenkirchen | Deutschland

Contents copyright © 2017 Goodman Games. All rights reserved.

Inhalt

Vorwort 3
Ergänzung: Des toten Manns Kiste, Ort 7 4
Wettbewerbsbeiträge 5
- **Fabionis** 5
- **IronTuzk** 6
- **Jan & Tristan Natsirt** 7
- **kagozaiku** 8
- **Mai** 9
- **Seba** 10
- **Zeo** 11

Vorwort

Im April 2024 erschien mit *Wie man Abenteuer schreibt, die nicht grottenschlecht sind* die langerwartete Übersetzung des Goodman-Klassikers *How to Write Adventure Modules That Don't Suck*. Als Redakteurin habe ich bei der Bearbeitung wie gewohnt große Sorgfalt walten lassen und die Texte sowohl mit der PDF-Version als auch mit der mir vorliegenden Druckausgabe abgeglichen. Im Hintergrund lacht sich der redaktionseigene Fehlerkobold ins Fäustchen, der mir die Information vorenthielt, dass es eine korrigierte, dritte Printversion gibt, in der ein fehlender Schauplatz im ersten Abenteuer ergänzt wurde.

Jobe Bittmans Abenteuer *Des toten Manns Kiste* enthält nun in der deutschen Druckausgabe ein unbeabsichtigtes Mysterium – was befindet sich in der Burg am sagenumwobenen Ort 7? Um dieser Frage und unserem Unterwasserdungeon im wahrsten Sinne des Wortes auf den Grund zu gehen, haben wir einen kleinen Wettbewerb auf unserem Discord-Server gestartet. Bis zum 15. Mai durften Vorschläge zur Beantwortung der uns allen unter den Nägeln brennenden Frage eingereicht werden. Die Voraussetzung: Jeder Beitrag musste auf einen Haftnotizzettel passen.

Die Ergebnisse dieses famosen Wettbewerbs findet ihr in der vorliegenden Datei zusammengefasst. Die enthaltenen Einfälle sind problemlos auch in anderen Dungeons anwendbar. Alle, die zusätzlich die offizielle Version des Ortes 7 lesen möchten, finden diese ergänzend in ihrer übersetzten Fassung hier nachgereicht.

Ich bedanke mich bei allen Teilnehmenden für ihre schönen Einsendungen und gratuliere herzlich dem Gewinner des Wettbewerbs, kagozaiku, und seinem mechanischen Trilobiten zu ihrem gemeinsamen Sieg.

Viele Grüße

Sarah Jacob

PS: Die Schwimmhäute immer gut pflegen, dann halten sie ein Leben lang.

Ergänzung: Des toten Manns Kiste, Ort 7

von Jobe Bittman

7. Festung: Kampfmagier der Tiefen Wesen haben in dieser geräumigen Grotte eine Festungsanlage aus 11 leuchtenden violetten Korallen errichtet. Eine Wand aus riesigen stacheligen Seeigeln versperrt die unter Wasser liegenden Zugänge. Im Inneren der Grotte laufen zwei Riesenkrabben auf dem Felsboden Patrouille. Das vordere Eingangstor der Festung bewachen 2W6 Tiefe Wesen, die porösen Korallenwände können jedoch leicht erklommen werden. In der Festung lauern in jedem Raum 1W4 Tiefe Wesen (mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 % eine Priesterin). Mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 zu 20 befindet sich die gesuchte Beute im Raum: 3 stabile Kisten mit 4W6 × 100 GM und ein Diadem der Fischmacht.

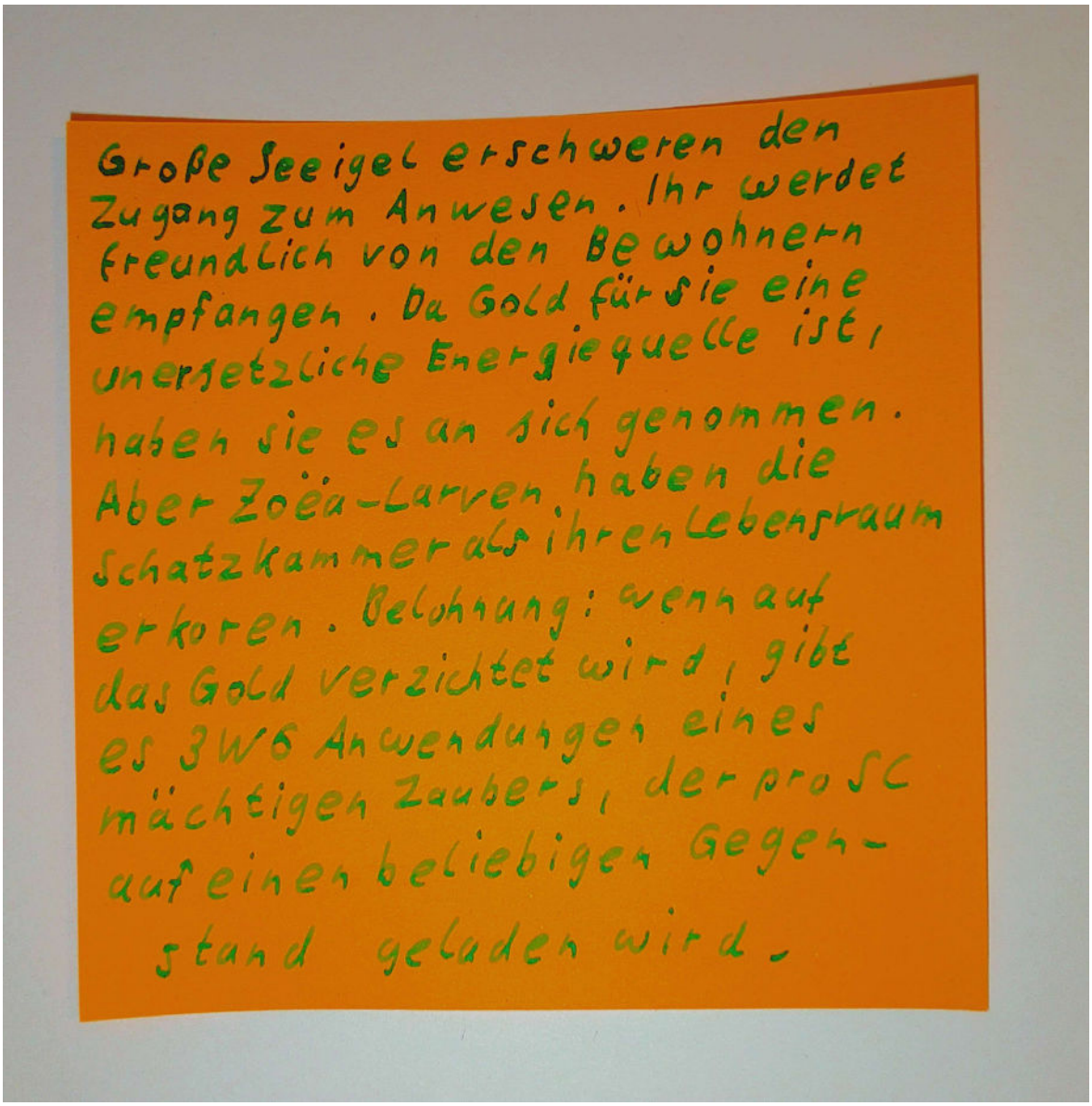
Krabben, Riesen- (2): INI + 3; A Schere + 12 nah (1W8 + 4); RK 18; TW 10W10 + 8; TP 63; BW 14 m; AW 2W20; RW ZÄH + 8, REF + 2, WILL − 4; G N

Tiefe Wesen: INI − 2; A Speer + 2 nah (1W8 + 3); RK 13; TW 1W8 + 2; TP 7; BW 6 m oder schwimmend 12 m; AW 1W20; RW ZÄH + 3, REF − 1, WILL + 3, G C

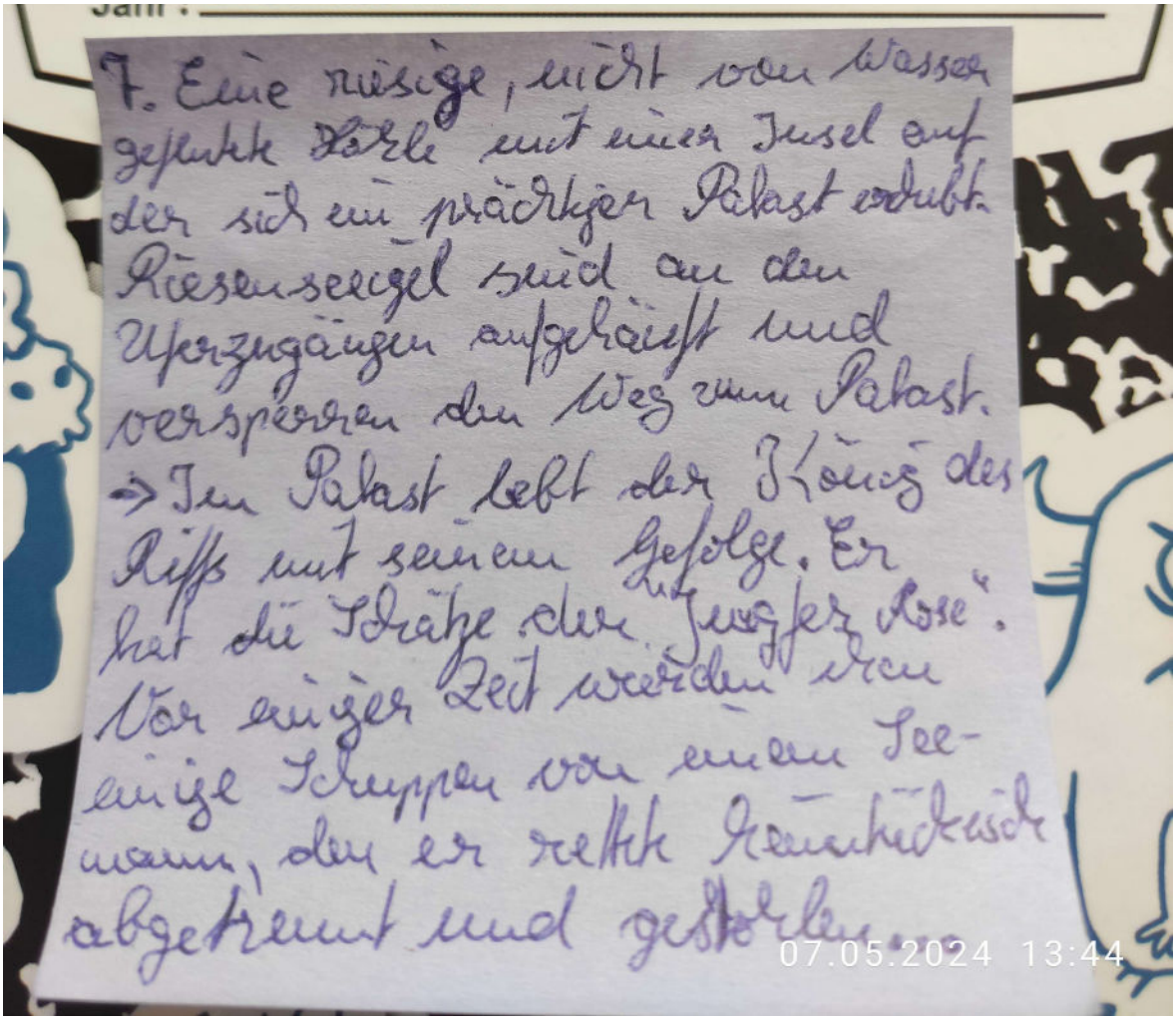
Priesterin der Tiefen Wesen: INI − 2; A Streitkolben + 2 nah (1W6 + 3); RK 12; TW 2W6 + 2; TP 9; BW 6 m oder schwimmend 12 m; AW 1W20; BES Zauberwurf + 3: *Dunkelheit*, *Machtwort*, *Verfluchen*; RW ZÄH + 3, REF − 1, WILL + 3, G C.

Wettbewerbsbeiträge

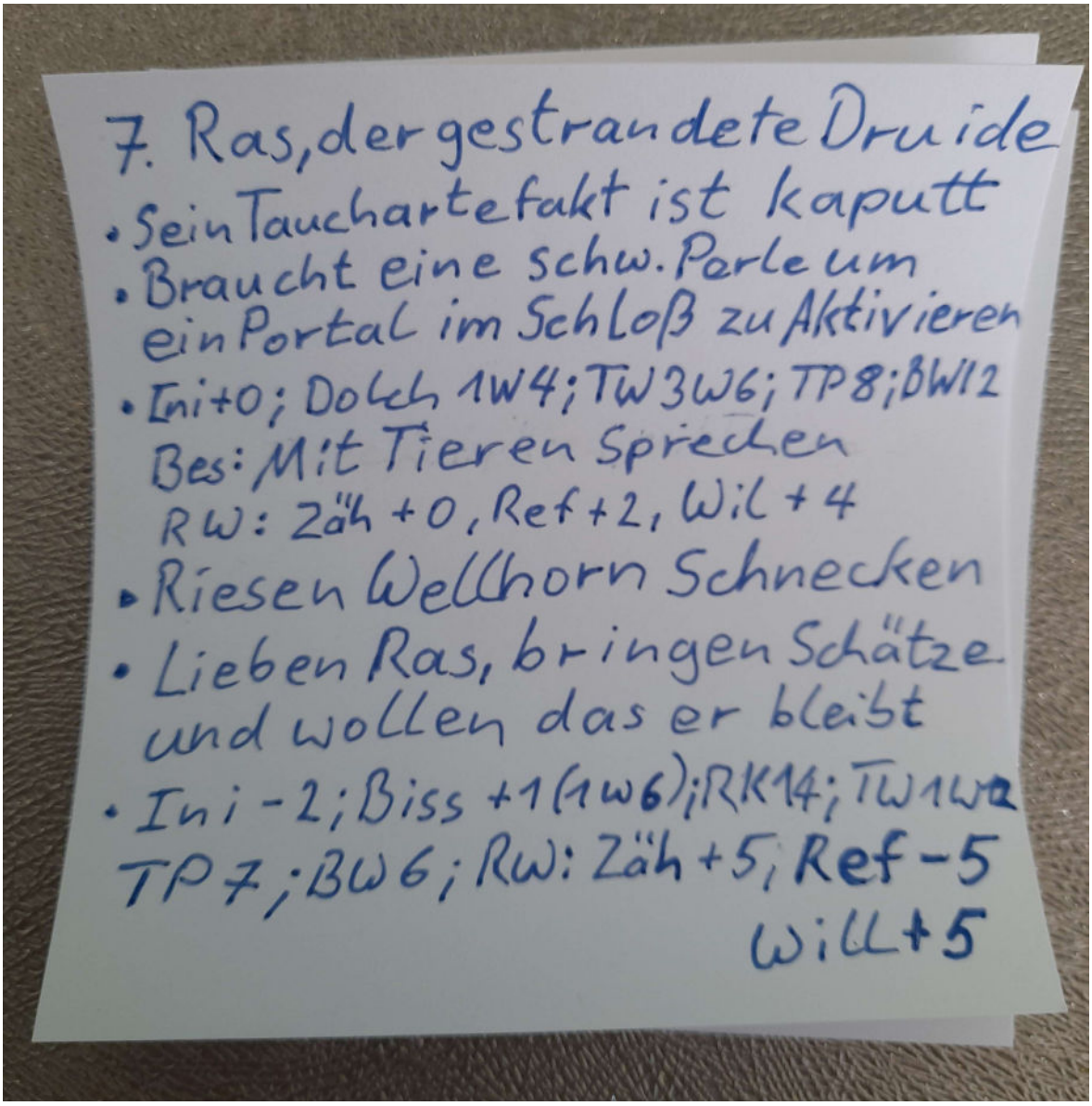
Fabionis



Große Seeigel erschweren den Zugang zum Anwesen. Ihr werdet freundlich von den Bewohnern empfangen. Da Gold für sie eine unersetzliche Energiequelle ist, haben sie es an sich genommen. Aber Zoëa-Larven haben die Schatzkammer als ihren Lebensraum erkoren. Belohnung: Wenn auf das Gold verzichtet wird, gibt es 3W6 Anwendungen eines mächtigen Zaubers, der pro SC auf einen beliebigen Gegenstand geladen wird.

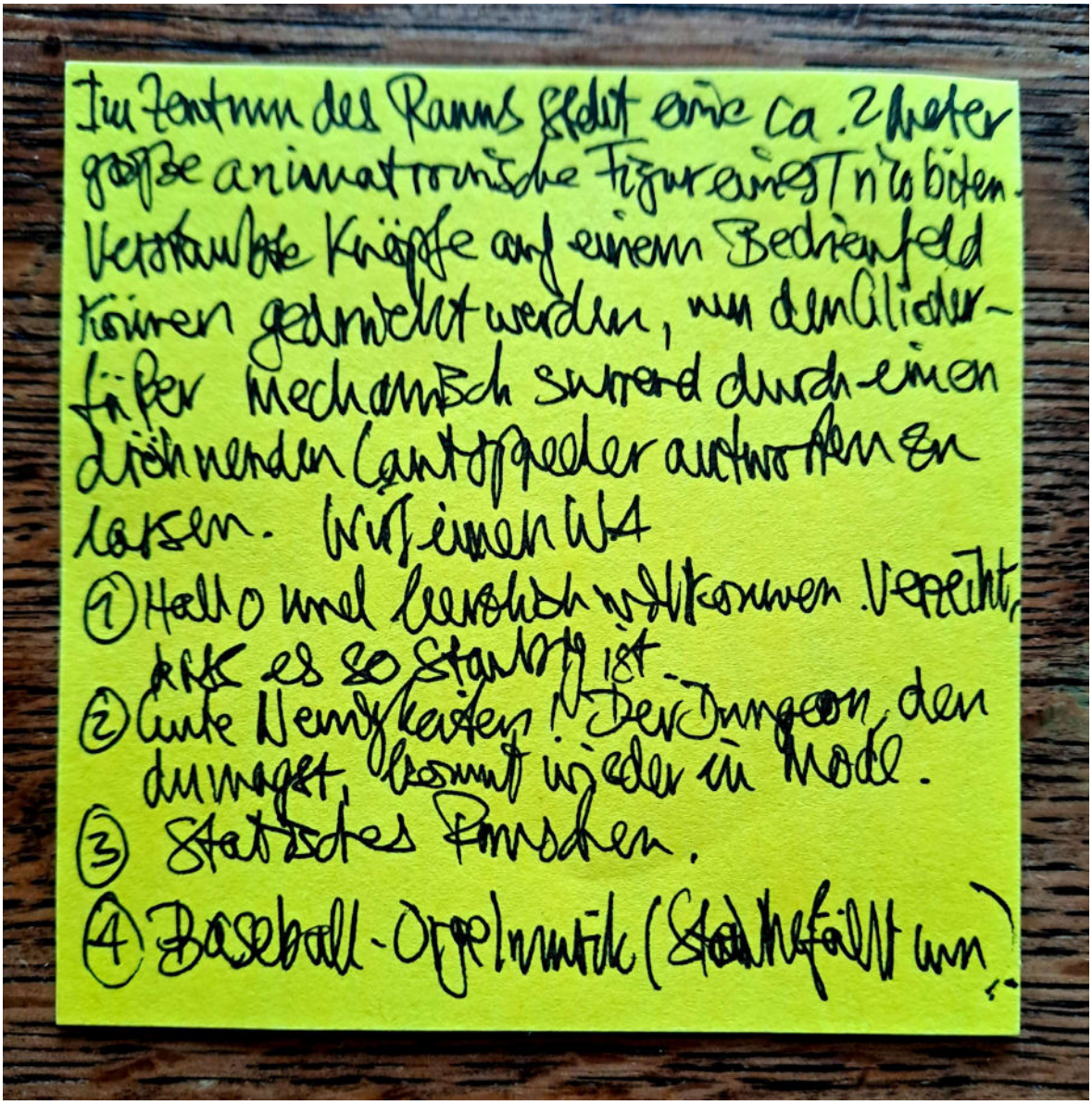


7. Eine riesige, nicht von Wasser geflutete Höhle mit einer Insel, auf der sich ein prächtiger Palast erhebt. Riesenseeigel sind an den Uferzugängen aufgehäuft und versperren den Weg zum Palast. -> Im Palast lebt der König des Riffs mit seinem Gefolge. Er hat die Schätze der „Jungfer Rose". Vor einiger Zeit wurden ihm einige Schuppen von einem Seemann, den er rettete, heimtückisch abgetrennt und gestohlen.



7. Ras, der gestrandete Druide

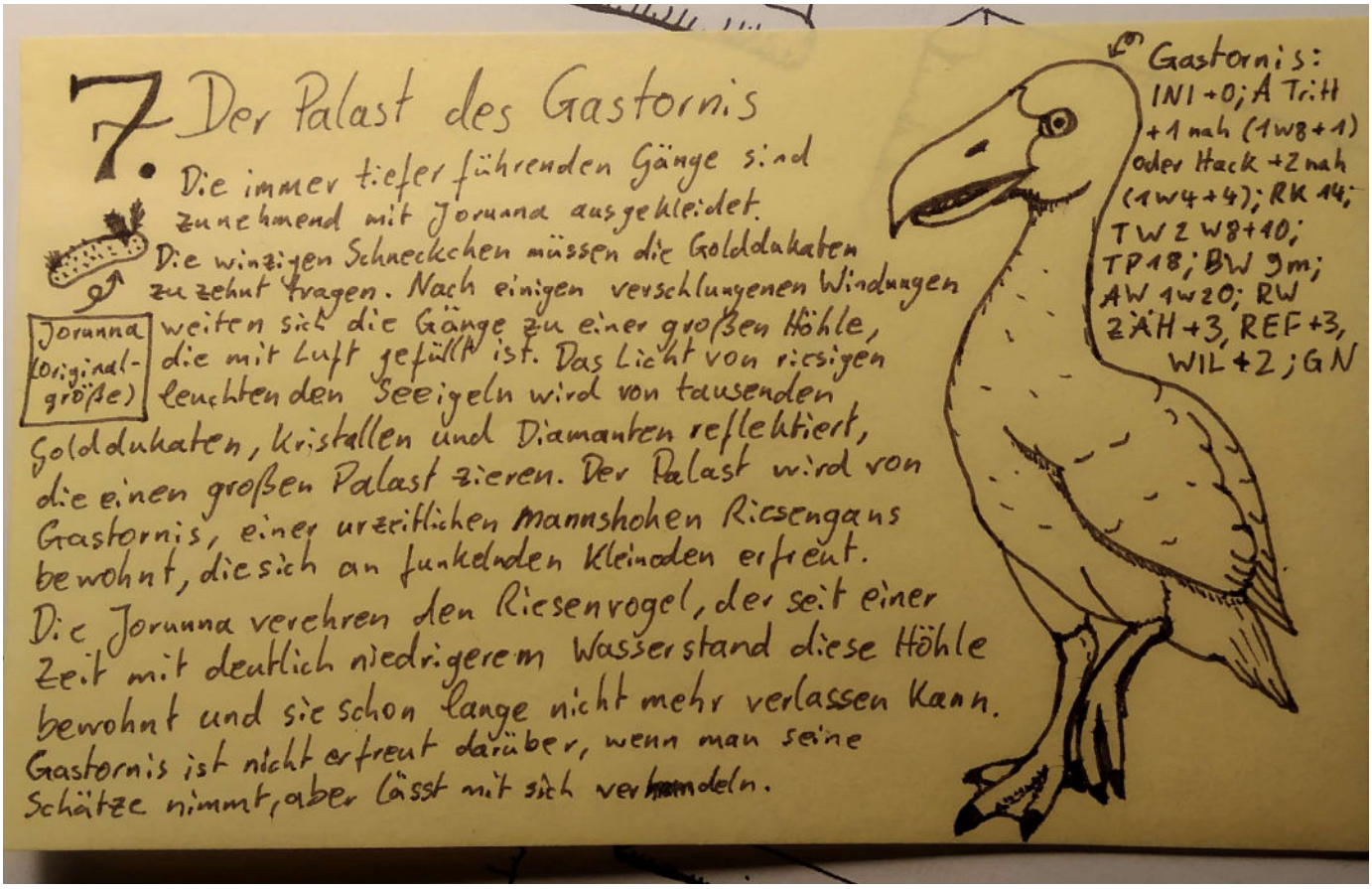
- Sein Tauchartefakt ist kaputt
- Braucht eine schw. Perle, um ein Portal im Schloss zu aktivieren
- Ini +0; Dolch 1W4; TW 3W6; TP 8; BW 12; Bes: Mit Tieren sprechen; RW: Zäh +0, Ref +2, Will +4
- Riesen-Wellhornschnecken
- Lieben Ras, bringen Schätze und wollen, dass er bleibt
- Ini −2; Biss +1 (1W6); RK 14; TW 1W12; TP 7; BW 6; RW: Zäh +5, Ref −5, Will +5



Im Zentrum des Raums steht eine ca. 2 Meter große animatronische Figur eines Trilobiten. Verstaubte Knöpfe auf einem Bedienfeld können gedreht werden, um den Gliederfüßer mechanisch surrend durch einen dröhnenden Lautsprecher antworten zu lassen.

Wirf einen W4

1. Hallo und herzlich willkommen. Verzeiht, dass es so staubig ist.
2. Gute Neuigkeiten! Der Dungeon, den du magst, kommt wieder in Mode.
3. Statisches Rauschen.
4. Baseball-Orgelmusik (Statue fällt um).

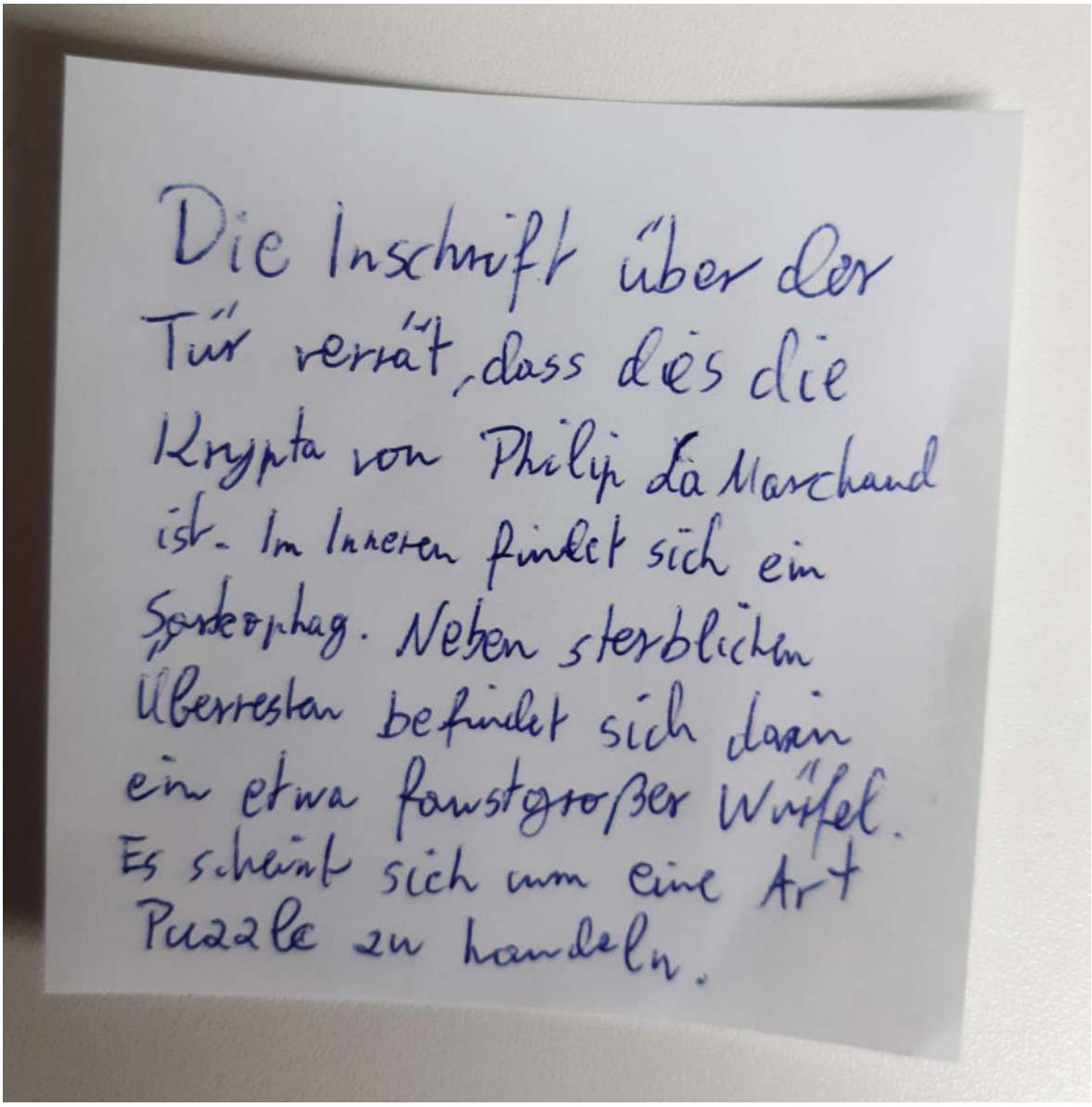


7. Der Palast des Gastornis

Die immer tiefer führenden Gänge sind zunehmend mit Jorunna ausgekleidet. Die winzigen Schneckchen müssen die Golddukaten zu zehnt tragen. Nach einigen verschlungenen Windungen weiten sich die Gänge zu einer großen Höhle, die mit Luft gefüllt ist. Das Licht von riesigen leuchtenden Seeigeln wird von tausenden Golddukaten, Kristallen und Diamanten reflektiert, die einen großen Palast zieren. Der Palast wird von Gastornis, einer urzeitlichen mannshohen Riesengans bewohnt, die sich an funkelnden Kleinoden erfreut. Die Jorunna verehren den Riesenvogel, der seit einer Zeit mit deutlich niedrigerem Wasserstand diese Höhle bewohnt und sie schon lange nicht mehr verlassen kann. Gastornis ist nicht erfreut darüber, wenn man seine Schätze nimmt, aber lässt mit sich verhandeln.

Jorunna (Originalgröße)

Gastornis: INI + 0; A Tritt + 1 nah (1W8 + 1) oder Hack + 2 nah (1W4 + 4); RK 14; TW 2W8 + 10; TP 18; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH + 3, REF + 3, WILL + 2; G N


Die Inschrift über der
Tür verrät, dass dies die
Krypta von Philip La Marchand
ist. Im Inneren findet sich ein
Sarkophag. Neben sterblichen
Überresten befindet sich darin
ein etwa faustgroßer Würfel.
Es scheint sich um eine Art
Puzzle zu handeln.

Die Inschrift über der Tür verrät, dass dies die Krypta von Philip La Marchand ist. Im Inneren findet sich ein Sarkophag. Neben sterblichen Überresten befindet sich darin ein etwa faustgroßer Würfel. Es scheint sich um eine Art Puzzle zu handeln.

Zeo

„Des toten Mannes Klo“