



KREATIVES WOCHENENDE 2022

IMPRESSUM

Texte: Michael „Scorpio“ Mingers, „Skrandial“, „Mogelpack“

Layout, Fotos: Michael „Scorpio“ Mingers

Lektorat: „Mogelpack“

Cover: Midjourney KI <https://www.midjourney.com/home/>

Hintergrundtextur: Dall-e <https://labs.openai.com/>

Illustrationen: Midjourney KI <https://www.midjourney.com/home/> und Dall-e <https://labs.openai.com/>

Karten: „Zachanamor“

Miniaturen: Titan Forge (<https://www.myminifactory.com/users/TitanForgeMiniatures>), Ezipion (<https://www.myminifactory.com/users/Ezipion%20Digital%20Store>)

© 2023 DORP GbR

Vielen Dank an unsere Community auf Discord für das hilfreiche Feedback zum Download!

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter scorpio@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de

DORP
www.die-dorp.de

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Inhaltsverzeichnis

Halblingsöldner von Michael „Scorpio“ Mingers	6
Bullywugs von Michael „Scorpio“ Mingers	11
Das Küstendorf Salzem von Skrandial	17
Das Goblinreich von Mogelpack	18

Vorwort

Das Kreative Wochenende 2022 war mein erster Versuch, mich selbst unter gewissen Einschränkungen über einen begrenzten Zeitraum zum Schreiben zu bewegen. Indem ich das ganze öffentlich auf dem Discord der DORP veranstaltet habe, habe ich auch die ganze Community mit eingeladen, sich an dem Experiment zu beteiligen.

Den Anstoß gab aber bereits ein anderer User namens Zachanamor via Discord, mehr als ein Jahr vorher. Er hatte für seine Runde zwei Landkarten eines Fantasyreich erstellt und den Twist eingebaut, dass dieses Land teilweise überflutet worden war und die beiden Karten zeigten die Unterschiede. Er meinte, dass wir diese Karten auch für etwas auf der DORP nutzen könnten und ich war am Haken! Die Idee, die Umwälzungen des Landes nach einer Flut zu thematisieren und dann das Szenario auszuarbeiten, quasi als Spielwiese für mehrere Kreative reizte mich sehr und ich wollte zeitnah damit loslegen.

Und dann gab es die schreckliche Flutkatastrophe in Mitteleuropa im Juli 2021, von der auch Teile unserer Community unmittelbar betroffen waren und ich hing das Projekt in den Schrank. Es wäre unangebracht gewesen, ein Projekt über die spannenden Folgen einer solchen Katastrophe im narrativen Rahmen einer fiktiven Welt zu beschreiben, wenn so viele Leute in meinem Umfeld über Wochen keinen Strom hatten und ihre Hab und Gut verloren hatten.

Aber 2022 war es dann so weit! Wir wollten über das Wochenende vom 25. und 26. November Material für dieses Setting schaffen, das offensichtlich teilweise überflutet wurde. Was ist zwischen den beiden Karten geschehen und wieso? Wer profitiert, wer verliert und was gibt es für Abenteurer zu holen? Die Aufgabe im Discord für alle war einfach und basierte auf den beiden tollen Karten, die ihr auch auf den nächsten beiden Seiten finden könnt:

Was gibt es nun zu tun? Das liegt an euch! Möchtet ihr die Grotte der Sturmhexe als Dungeon ausarbeiten? Sie als NSC für 5E, Savage Worlds oder Fate? Wieso ist der Eladrintempel aufgetaucht und was enthält er? Ist das Gebiet rund um Marschental von eindringenden Seekreaturen besiedelt worden oder haben sie sich zurückgezogen? Gibt es eine dramatische Kurzgeschichte darum, wie die Bewohner von Karpfenstein die Flücht-

linge abgewiesen haben, weil es Gerüchte über formwandelnde Hexen gab? Was hat Klippstadt unternommen, um die Invasion abzuwehren oder wieso wurde ihre Stadt direkt am Ufer nicht geflutet? Welche weiteren Fraktionen könnten dazugekommen sein, um dieses Gebiet zu plündern, zu erforschen oder in den Ursprungszustand zurückzuführen?

Es zeigte sich, dass das Interesse zwar merklich, die Beteiligung aber verhalten war. Gegebenenfalls habe ich mit meiner crunchigen Fixierung auf Miniaturen samt Werten auch den Bereich zu sehr geflutet und die Grenzen nicht genau genug gesetzt. Wenn das nächste Projekt dieser Art startet, werden wir:

- aktiver und regelmäßiger vorher darauf hinweisen
- klare Ziele und einen klaren Rahmen definieren
- ggf. mehr Vorgaben oder Ansatzpunkte geben, damit es konkrete Projektunterziele gibt
- direkt ankündigen, dass wir die Beiträge am Ende in einem PDF für die DORP sammeln und veröffentlichen möchten.

Aber trotz des Ausbaupotentials hatte ich viel Freude mit dem Wochenende und meinen Beiträgen, auch wenn die Minis bis heute noch nicht bemalt sind. Es hat in mir auch den Wunsch geweckt, viel mehr solcher kleiner, überschaubarer Projekte und Downloads zu erstellen, in denen ich ein paar Miniaturen als Vorlage dann zu Rollenspielinhalten verarbeiten kann.

Spannend war im Nachgang dann auch, wie stark unsere Texte zu den Karten des Urhebers von dessen Verwendung der Karten abgewichen sind, die zwischenzeitlich konkret für seine D&D-Kampagne verwendet wurden. Auch interessant waren die Experimente mit Bilder-KIs, hier Midjourney und Dall-e, um Stimmungsbilder für den Download beizusteuern. In den etwas mehr als zwei Monaten seitdem das Wochenende lief, hat diese Technologie enorme Fortschritte gemacht und auch der gesellschaftliche Diskurs zu den technologischen Möglichkeiten ist nach wie vor in vollem Gange.

Ich bin jedenfalls zufrieden mit diesem Experiment und hoffe, dass ihr auch etwas für euch aus diesem Sammler ziehen könnt.

Mit phantastischen Grüßen,
Michael „Scorpio“ Mingers

Vor der Flut



Nach der Flut



Blechschmiede

Klippstadt

Karpfenstein

Wolkenriesenturm

Eladrintempel

Marschental

Goblinreich

Sturmhexengrotte

Echensumpf

Halblingsöldner

von Michael „Scorpio“ Mingers

Don Quixote de la Panza, der Hauptmann der Großen Kompanie des Südens, kam getrieben von einer Vision ins Land. Einer Vision, den Turm des Riesen zu finden und zu Fall zu bringen, um zur Legende zu werden. Nur gab es an der Küste weder Riesen, noch Türme und seine Leute begannen zu Maulen, weil die versprochenen Schätze ausblieben. Doch dann kam die Flut die Große Kompanie des Südens kämpfte. Erst ums Überleben und dann für Gold aus Klippstadt, um einfallende Bullywugs in den Sümpfen abzuwehren. Die Siedler im Osten konnten zwar nicht genug Geld aufbringen, um das expandierende Goblinreich aufhalten zu können, doch das verzweifelte Flehen der Siedler, dass sie zwischen den Goblins und dem Riesen aufgerieben werden würden, erregte Quixotes Aufmerksamkeit. Ein wilder Streit entbrannte über die Ziele der Kompanie und die Söldnertruppe zerbrach. La Panza und einige getreue brachen auf, um den Turm des Riesen zu finden und dessen Schätze zu plündern, während die restlichen Halblingsöldner in kleinere Gruppen zerbrachen, um ihr eigenes Glück zu suchen.

Die Halblingsöldner aus dem [Kickstarter von Miniaturas Ezipion](#) wollte ich schon lange einmal umsetzen und dieses Projekt bietet mir eine gute Gelegenheit, sie endlich einmal anzugehen. Anders als bei den Mini-Mittwochs will ich diesmal aber Savage Worlds-Regeln nutzen und die Minis werden nicht bemalt, dazu reicht das Wochenende nicht. ^^

Neben den Werten der einzelnen Modelle soll es auch entsprechende Abenteuerhänger geben, um die Modelle einsetzen zu können. Die Söldnerhalblinge können dabei als mögliche Verbündete, neutrale Konkurrenten oder direkte Antagonisten auftreten. Das soll Orte, die sonst nur mit Monstern bevölkert wären, auflockern und den Spielenden mehr Optionen an die Hand geben, wie sie mit der Situation umgehen wollen. Vielleicht verzichtet die Runde auf Schätze, um die Söldner anzuwerben oder trickst Bullywugs in einen Konflikt mit dem Trupp, um dann zwei Gegnergruppen auf einmal aufzureiben. Oder eine Karte aus dem Abenteuerdeck triggert eine Beziehung zu den Söldnern, die vorher niemand hat kommen sehen!

Halbling-Söldner

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 6 (2)

Handicaps: Gierig (leicht)

Talente: Soldat

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Halblinge sind klein.
- **Ausrüstung:** Handwaffe (Stä+W6), Lederrüstung



Varianten:

Halbling-Brecher

Stärke W8, Zweihänder (Stä+W10), Plattenrüstung (Robustheit 8 (4))



Halbling-Pistolero

2x Steinschlosspistole (5/10/20, 2W6+1), Schießen W8

Halbling-Schütze

Armbrust (10/20/40, 2W6, PB 2) oder Bogen (12/24/48, 2W6)



Halbling-Pikenier

Spieß, zweihändig Stä+W8, Reichweite 2



Halbling-Duellant

Geschicklichkeit W8, Rapier (Stä+W4), Dolch (Stä+W4), Parade 6 statt 5, Talent: Beidhändiger Kampf, Riposte





❖ Halbling-Hauptmann

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Kriegskunst W6, Schießen W6, Überreden W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 9 (4)

Handicaps: Gierig (leicht)

Talente: Anführer, Eisenkiefer, Glück, Soldat, Rückzug

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Halblinge sind klein.
- **Ausrüstung:** Hellebarde (Stä+W8, Reichweite 1), Schwert (Stä+W6), Steinschlosspistole (5/10/20, 2W6+1), Plattenrüstung

❖ Quartiermeister Don Quebeodo

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W10, Athletik W4, Diebeskunst W6, Einschüchtern W10, Geisteswissenschaften W8, Glücksspiel W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Provokieren W4, Recherche W8, Schießen W4, Überreden W10, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Handicaps: Gierig (leicht), Schlechte Augen (leicht)

Talente: Aristokrat, Charismatisch, Glück

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Halblinge sind klein.
- **Ausrüstung:** Schwert (Stä+W6), Feine Kleidung



❖ Don Quixote de la Panza

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Kriegskunst W8, Schießen W6, Überreden W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 8 (10 mit Schild); **Robustheit:** 9 (4)

Handicaps: Lebensaufgabe, Loyal

Talente: Anführer, Anheizen, Block, Eisenkiefer, Glück, Riesentöter, Soldat

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Halblinge sind klein.
- **Ausrüstung:** Schwert (Stä+W6), Mittlerer Schild, Pfeife, Plattenrüstung



Szenarien

Der Quartiermeister Don Quebeodo konnte nach dem Zerschlagen der Kompanie die meisten der Söldner an sich binden. Geld schafft eben Vertrauen. Kleinere Banden von marodierenden Söldnern auf Raubzug, als Schatzsucher oder auch als Wächter von Siedlungen sind aber überall anzutreffen. Hier ein paar mögliche Begegnungen und Abenteuer-aufhänger.

- Die Spielercharaktere sollen in Marschental ein Bürgerhaus finden und dort Schriftstücke sicherstellen, die in einer Erbangelegenheit in Klippstadt gebraucht werden. Wenn die Familie der van Jahns die Dokumente vorzeigen kann, die von den van Flanellen angezweifelt werden, dann würde sich das politische Machtgefüge in der Stadt verschieben. Während die Spielercharaktere sich mit den üblichen Gefahren der Marschen wie pilzbefallenen Zombies, Meervolk-Plünderern, Bullywug-Geflüchteten und dem allgemeinen Problem von nicht mehr verlässlichen Karten und der feindlichen Umgebung herumschlagen müssen, gibt es auch eine konkurrierende Gruppe von Halbling-Söldnern. Diese wurden von den van Flanellens angeheuert, die Dokumente ebenfalls zu suchen, und deren Zerstörung zu bestätigen oder sie als Beweis mitzubringen. Sie verlassen sich dabei auf die Heimlichkeit ihrer Späher und auch ein wenig auf ihr Glück, um die Spielercharaktere die Arbeit erledigen zu lassen, bevor sie sie stellen. Sie wollen den Spielercharakteren nicht schaden und stellen sie vor die Wahl, das Material zu überreichen, bevor sie einen Kampf beginnen (nach Möglichkeit in einer für sie sehr hilfreichen Position). Im Zweifelsfall könnten sie den Spielercharakteren sogar zur Hilfe kommen, wenn sie in der Nähe sind. Aber sie erwarten dann auch eine Entlohnung im Nachgang oder vielleicht einen Gefallen.
- Im Eladrintempel sind auch einige Eladrin aufgetaucht, um die Relikte ihres Volkes zu untersuchen. Zwar gibt jeder der Eladrin an, als Gelehrter die Stätte seiner Verfahren zu untersuchen, es sind aber auch einige eher zwielichtige Gestalten dabei, die die Schätze des Tempels plündern wollen, um sie ihren Sammlungen hinzuzufügen oder dies im Rahmen ihrer Auftraggeber zu tun. Die Halblinge nehmen gerne das Gold der Elfen und sichern den Bereich des Tempels, jedenfalls für einige Zeit und verweisen auch andere Forscher oder Schatzjäger des Bereichs. Wenn man keine offene Konfrontation möchte, muss man sich an den Halblingen vorbeischieben, oder sie bestechen (wobei Wein, feiner Schinken, Käse und andere Delikatessen besser funktionieren als Geld).
- Don Quebeodo bittet die Spielercharaktere um Hilfe, denn mehrere seiner Leute und einige Klienten, die den Tempel untersucht haben, wurden tot aufgefunden und deren Schätze geraubt. Er will zum einen Rache für seine Leute, zum anderen muss er aber auch auf den Ruf seiner Truppe achten, denn tote Klienten sind schlecht fürs Geschäft. Hinter den Anschlägen steckt eine Gruppe von fanatischen Eladrin, die die Schändung ihres Tempels durch Außenseiter nicht dulden. Dabei schließen sie auch Eladrin ein, die nicht Teil ihres abgespaltenen Kults sind, der nicht mehr viel mit dem Kult der Gottheit zu tun hat, die hier einst verehrt wurde. Sie wollen die Sünder strafen, bis der Hauptteil ihres Kultes eintrifft, um die Ruinen wirklich in Besitz nehmen zu können und bleiben erstmal im Verborgenen. Sie verfügen zwar über Geldmittel, um die Halblinge theoretisch zur Sicherung anheuern könnten, aber sie weigern sich, mit so niederen Kreaturen zu arbeiten, wenn es um ihren Glauben geht. Fanatiker halt. Die Aufmerksamkeit der Fanatiker zu erlangen ist einfach, den magisch / göttlich verstärkten Attentätern aber zu entgehen, eine ganz andere.
- Die Halbling-Wachen des neuen Goblinreichs hofften auf einen lauen Garnisonsdienst, aber sie müssten ständig Streit zwischen den zänkischen Goblins schlichten und sind abgestoßen vom örtlichen Essen. Sie wären bereit gut mit Informationen oder Münzen zu bezahlen, wenn die Charaktere es schaffen würden, ein paar Schafe und Ziegen zu besorgen und an den Goblins vorbeizuschmuggeln. In den Hügeln am Fluss gibt es ein paar Hirten, die gerne Teile ihrer Herden verkaufen, aber ihnen ist das Goblinreich nicht geheuer, so dass die Spielercharaktere die neue Herausforderung des Viehtriebs meistern müssen.

- Quartiermeister Don Quebeodo versucht das Wohlwollen mehrerer neu ernannter Hauptleute der zerbrochenen Kompanie zu sichern und möchte besondere Delikatessen auftischen, wenn es zum Treffen kommt. Er hat von besonderen Gewürzen und Gerichten der Echsenmenschen im Süden gehört und beauftragt die Spielercharaktere, diese zu beschaffen. Die Echsenmenschen reagieren allerdings nach wie vor feindselig und selbst, wenn man sich ins Lager schleichen und Vorräte stehlen kann, wird das kaum helfen, denn das Essen scheint ohne weitere Kenntnisse ungenießbar zu sein. Vor Ort spricht sie aber eine Bullywug-Sklavin der Echsenmenschen an. Wenn die Spielercharaktere ihre geflohene Schwester vor dem Suchtrupp der Echsenmenschen finden und sie ebenfalls direkt befreien könnten, würde sie dem Quartiermeister die besten Gerichte sowohl ihrer Leute als auch der Echsenmenschen anbieten. Falls die Spielercharaktere einwilligen und den Echsenmenschen in die Marschen folgen (was gar nicht so einfach sein sollte), müssen sie feststellen, dass die Schwester inzwischen einige andere Bullywug-Geflüchtete um sich geschart hat und kein Interesse daran hat, eine Stelle als Köchin anzutreten, sondern direkt gegen die Echsenmenschen vorgehen möchte, um Rache zu nehmen und deren Siedlung zu übernehmen. Die Sklavin fleht die Spielercharaktere an, sie von der Narretei abzuhalten, denn ihre Schwester und die anderen Geflüchteten seien zwar tapfer, aber viel zu schwach. Werden die Spielercharaktere der Schwester gegen die Echsenmenschen helfen oder einen anderen Weg finden, das Vertrauen der Köchin zu erlangen?
- Don Quixote de la Panza hat nur eine Handvoll Getreuer Pikenträger und Armbrustschützen sowie einen Halbling-Brecher in seinem Gefolge. Er campiert in Karpfenstein und schmiedet Pläne, den Wolkenriesenturm zu stürmen, obwohl bisher niemand wirklich einen Riesen dort gesehen hat. Obwohl er bisher nur Gerüchten nachgeht, lässt er seine Leute im Kampf gegen solche große Gegner drillen, wobei sein Wissen darüber nur aus Büchern stammt. Der Brecher namens Piet tritt an die Spielercharaktere heran, falls diese Karpfenstein aufsuchen sollten. Er macht sich Sorgen um seinen Freund und glaubt, dass Quixote im Kampf gegen den Riesen sterben möchte, um unsterblich in Legenden einzugehen. Nur die Loyalität zu seinen Kameraden hält ihn zurück, da er ihnen dieses Schicksal ersparen möchte. Er bittet die Spielercharaktere den Gerüchten über die Riesen nachzugehen und mehr Informationen zu beschaffen, falls es im Gebirge tatsächlich welche geben sollte und ob sie wirklich in diesem ominösen Turm leben. Er hofft sehr, dass es nur Gerüchte sind und er Quixote dann davon überzeugen kann weiterzuziehen und sein Freund in den Ruhestand treten kann.

Bullywugs

von Michael „Scorpio“ Mingers

Die Bullwugs passten mir als weiteres Volk für das Wochenende sehr gut, denn einerseits bieten sie mit der Sumpfumgebung ein passendes Umfeld für die Karte, sie sind wie die Halblinge ein unterschätztes und oftmals belächeltes Volk und ihre Verdammnis durch die Götter bietet einen interessanten Kontrast zum natürlichen Glück der Halblinge. Die Sonderregeln für Glück und Pech habe ich sowohl bei den Halblingen-Statisten, als auch bei den Bullywug-Statisten weggelassen, um die Buchhaltung für die Spielleitung nicht zu erschweren. Nur bei den Wildcards finden sich die passenden Handicaps bzw. Talente.

Bullywugs sind ein Volk von Krötenmenschen, das von den Göttern verflucht wurde. Was auch immer der Grund dafür sein mag, die Bullywugs scheinen vom Pech verfolgt zu sein und enden trotz ihrer athletischen Fähigkeiten oft als Sklaven anderer Sumpfbewohner. Dort müssen sie häufig aufgrund von weiteren Missgeschicken zusätzlich noch den Zorn ihrer Herren erdulden. Auch wenn sich einige nach Generationen der Unterdrückung in Fatalismus flüchten und ihr Schicksal hinnehmen, gibt es edelmütige unter ihnen, die ihre Vergangenheit ergründen und die Schmach beseitigen wollen, oder die voller Zorn gegen alle Götter und deren Anhänger vorgehen, um sich zu rächen.





Bullywug-Krieger

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W4, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 5 (7 mit Schild); **Robustheit:** 8 (2)

Handicaps: -

Talente: Akrobat

Spezialfähigkeiten:

- **Ausrüstung:** Schwert (Stä+W6) oder Speer (Stä+W6, Reichweite 1) samt Schild, alternativ Bogen (12/24/48, 2W6), Lederrüstung



Bullywug-Brecher

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Einschüchtern W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W4, Provozieren W6, Überreden W4, Überleben W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 6; **Robustheit:** 9 (1)

Handicaps: Fettleibig

Talente: Akrobat, Beidhändiger Kampf

Spezialfähigkeiten:

- **Ausrüstung:** Axt (Stä+W6) und Hammer (Stä+W6)
- **Größe 1:** Bullywug-Brecher sind um einiges breiter gebaut als der Rest.
- **Panzerung +1:** Verwarzte Haut
- **Bebendes Quaken:** Bullywug-Brecher erhalten +2 auf *Provozieren*, um Gegner herauszufordern.





❖ Bullywug-Mystiker

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Einschüchtern W6, Fokus W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W4, Schießen W4, Überreden W8, Überleben W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 4 (5 mit Stab); **Robustheit:** 6

Handicaps: Pech

Talente: Akrobat, Arkaner Hintergrund (Begabt)

Spezialfähigkeiten:

- **Ausrüstung:** Stab (Stä+W6, Parade +1)
- **Mächte:** *Abwehren, Eigenschaft erhöhen/senken, Heilung, Illusion, Schutz vor Naturgewalten, Verbündeten beschwören, Verstricken*; **Machtpunkte:** 20



Bestien-Schildkrötianer

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+2, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Überreden W4, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 14 (3)

Talente: Rohling, Kühler Kopf, Kampfreflexe

Ausrüstung: große Keule (Stä+W8)

Spezialfähigkeiten:

- **Größe 3:** Die meisten Bestien-Schildkrötianer sind über 3 Meter hoch, aber auch fast so breit, mit einem gewaltigen Panzer auf dem Rücken.
- **Panzerung +3:** Für Angriffe im Rücken wird der Panzerungswert verdoppelt.
- **Widerstandsfähig:** Bestien-Schildkrötianer können eine *Wunde* einstecken, ehe sie *Ausgeschaltet* sind.

Bullywugs als Spielercharaktere

- Amphibisch (+1)
- Starten mit Athletik W6 (+1)
- +2 auf Heimlichkeit in Sümpfen (+1)
- Bullywugs können mit Fröschen und Kröten sprechen. (+1)
- Pech: Die Bullywugs wurden von den Göttern verflucht (-2)

Moosherrscher

Attribute: Geschicklichkeit W4, Konstitution W12, Stärke W12+4, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Athletik W8, Kämpfen W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8; Parade: 5; Robustheit: 17 (4)

Talente: Rundumschlag

Spezialfähigkeiten:

- **Furchtlos:** Moosherrscher sind immun gegen Furcht und *Einschüchtern*.
- **Größe 5:** Eine gewaltige Ansammlung von Sumpfgewächsen und toten Bäumen von fast sechs Meter Höhe und mehreren Tonnen Gewicht. Moosherrscher zählen als Groß und erhalten dadurch eine weitere Wunde.
- **Hieb:** Stä+W4, Reichweite 2
- **Konstrukt:** +2 auf Erholungsproben gegen *Angeschlagen*; ignoriert 1 Punkt Wundabzüge; atmet nicht und leidet nicht unter Giften und Krankheiten.
- **Panzerung +4:** Harte Rinde und verdickte Pflanzenfasern.
- **Wegklatschen:** Die beschworenen Sumpfkonstrukte erleiden keinen Malus für Angriffe mit ihren Hieben auf normal große Kreaturen.
- **Zäh:** Moosherrscher erleiden keine Wunden durch weitere Angeschlagen-Ergebnisse.



Szenarien

- Eine Gruppe zerlumpter Bullywug-Geflüchteter fleht die Spielercharaktere an, ihren Schildkrötianer zu finden und zurückzubringen. Die mächtige Kreatur war ihr Beschützer in den Wirrungen der Marschen und soll von einer Sturmhexe verzaubert und als geistlose Kreatur gegen die Bewohner der Region geführt werden. Tatsächlich können die Spielercharaktere den Schildkrötianer und einige erschlagene Diener der Hexe ausfindig machen, der sich noch im Kampf mit einer Truppe von Helden befindet. Einer aus der Gruppe der Helden wurde von der Kreatur erschlagen und die anderen Helden sind auf Rache aus und wollen den Kopf des großen Wesens. Auch wenn die Helden den Zauber auf dem Seekrötianer brechen können oder das Amulett von der Leiche des gegnerischen Anführers aufnehmen, um die Kontrolle selbst zu übernehmen, werden die anderen Helden sich entweder nicht von der Harmlosigkeit überzeugen lassen oder zumindest für lange Zeit zu Feinden der Spielercharaktere.
- Ein Bullywug-Mystiker möchte in den Eladrin-Tempel, um nach Spuren ihres Fluchs zu forschen, fürchtet aber (zu Recht), dass die Eladrin und ihre Wache eher auf Sicht angreifen würden, als ihn anzuhören. Falls die Spielercharaktere es schaffen die Eladrin zu überzeugen, den Mystiker einzulassen, kann dieser zwar nicht mehr über das Schicksal seines Volkes erfahren, aber Hintergründe dazu liefern, wieso der Tempel versank und vielleicht sogar vergessen wurde. Doch wieso wurde dem Tempel ein ähnliches Schicksal wie den Bullywug zuteil?

Die Eladrin werden über den Vergleich außer sich sein und eine solche Erkenntnis keinesfalls dulden. Werden die Spielercharaktere den Bullywug und seine Erkenntnisse vor den einflussreichen Forschern schützen?

- Ein Bullywug-Brecher namens Rinkel hat von den Zänkereien im Goblinreich erfahren und möchte den Stand seines Volkes verbessern und einige Ressourcen für seine Gemeinschaft erringen, indem er die dortigen Goblins, Halblinge und Menschen zum edelsten Wettstreit herausfordert, den er sich vorstellen kann: dem Schlammringen. Rinkel ist ein angesehenes Athlet in dieser Disziplin unter seinen Leuten und kann nicht nachvollziehen, wieso die Kreaturen in diesem neuen Reich diese Form von Herausforderung und Unterhaltung nicht offener gegenüberstehen! Er bittet die Spielercharaktere ihm dabei zu helfen, diesen Sport zu etablieren, in dem er gegen sie antreten kann. Auch, um dann Wetteinsätze zur Hilfe seiner Leute zu gewinnen und verspricht Informationen über die Gefahren und Gegner der Helden, die seine Leute als Kundschafter und Sklaven haben sammeln können.

- Im Marschental hat sich ein Moosherrscher verselbstständigt, der durch wilde Magie entstanden ist. Die faule Magie, die das Land zu den salzigen Marschen verwandelte, hat die Natur selbst erzürnt und der Moosherrscher stampft nun durch die Gebiete um Marschental und attackiert alle, die er als Eindringlinge klassifiziert. Ein Bullywug-Mystiker bittet die Spielercharaktere, die Bestie so lange mit Hilfe seiner Krieger zu beschäftigen, bis er die Kontrolle über die Kreatur übernehmen kann. Sein Ziel ist es, mit Hilfe der riesigen Kreatur die Umgebung von den Pilz-Zombies der ehemaligen Siedler und anderen Bedrohungen zu befreien, womit er auch sogleich beginnt, sobald die Spielercharaktere ihm geholfen haben. Später hören die Helden aber auch, wie der Moosherrscher sowie Bullywug-Banditen menschliche Gehöfte angreifen und zerstören. Hat der Mystiker die Spielercharaktere nur benutzt, um ein Werkzeug für seine Rache an allen Siedlern der Gegend zu sein oder sind seine eigentlich noblen Absichten durch die Verbindung mit der zornigen Kreatur korrumpiert worden, als er das magische Band schloss? Werden die Spielercharaktere Verantwortung übernehmen und die neue Bedrohung aufhalten oder können sie die Aggressionen gegen ihre eigenen Feinde lenken, indem sie einen neuen Handel eingehen?



Das Küstendorf Salzem

von „Skrandial“

Das Dorf vor der Flut

Als kleines Fischerdorf schlug Salzem den Spagat zwischen Idylle und den Gefahren, die das harte Leben im Dorf mit sich brachte. An einem malerischen Küstenabschnitt gelegen, erschien es friedlich und unberührt vom Rest der Welt. Doch dies wurde nicht nur mit der anstrengenden Arbeit auf See erkaufte. Auch die Konkurrenz der Großbetriebe aus Klippstadt, welche ihre Fischgründe mit jedem Jahr weiter ausbreiteten, bereitete den Fischern Probleme. Dazu kamen die Seehexen, welche häufig die See mit ihren Ritualen aufwühlten und nur leidlich durch Tribute beruhigt werden konnten. Dennoch gelang es den Bewohnern, ihr kleines Dorf sicher zu halten und zu ernähren. Es schaffte den Ausgleich zwischen Bestechung der Seehexen und dem Ausnutzen der Tatsache, dass die großen Fischereien einen Bogen um das Gebiet der Hexen machten.

Geschehnisse zur Zeit der Flut

Eigentlich hätte Salzem durch die Flut vollständig ausgelöscht werden müssen. Für die Gebäude war dies wie erwartet der Fall, doch von den Einwohnern blieben viele verschont. Ihr Leben verdanken sie – ob sie es wahrhaben wollen oder nicht – vor allem zwei Personen: Der Kräuterkundigen Hildalia Goldkraut und dem alten Alaric Buckelfuß.

In den Wochen vor der Katastrophe plagten Alaric wiederkehrende Albträume, in denen das Meer kam und seine Hand nach Wiesental ausstreckte. Dabei verschluckte es ganz nebenbei Salzem, welches völlig verschwand. Alarics Warnungen wurden jedoch als das wirre Geplapper eines alternden Mannes abgetan. Bisher war noch jeder Buckelfuß in seinen letzten Jahren dem Wahnsinn anheimgefallen, warum sollte es bei Alaric anders sein?

Nur die junge Kräuterkundige Hildalia, welche sich um den Alten kümmerte, hörte ihm zu. Sie kannte seine Geschichten und wusste, dass zwischen seinen Hirngespinnsten wahre Omen aufblitzten. Je mehr sich Alarics Vorahnungen um die Flut verdichteten, desto überzeugter war Hildalia, dass es sich um eine Vorahnung handelte.

Sie war es, die einige der Fischer von der bevorstehenden Flut überzeugte. Auch von den Skeptikern schickte sie viele unter einem Vorwand Richtung Klippstadt, wenngleich sie nicht alle retten konnte.

Erst als Alaric sicher war, dass keine Zeit mehr blieb, verließ Hildalia selbst mit einigen Nachzüglern Salzem. Jedoch nicht, ohne zuvor den Zurückbleibenden eine letzte Warnung und Anweisungen dazulassen. Alaric hingegen blieb und versuchte weiterhin verzweifelt, die Übrigen zu überzeugen. Doch es half nichts und als die Salzemer begriffen, dass der Alte doch Recht behalten würde, war es zu spät.

Nach der Flut

Diejenigen, die der Flut knapp entkommen waren, suchten zunächst Hilfe, wo immer sie zu finden war. Vor allem von Klippstadt erhofften sie sich Unterstützung, doch die Stadt hatte ihre eigenen Sorgen. Zudem trieb die Frage nach ihren Hinterbliebenen die Flüchtlinge um, sodass einige von ihnen bereits unmittelbar nach der Flut ein Lager nördlich des betroffenen Gebietes aufschlugen. Von dort aus koordinierten sie Rettungsaktionen um das wenige zu retten, was noch zu retten war. Nur eine Handvoll der in Salzem gebliebenen Personen hatte überlebt und konnte von den grausigen Geschehnissen berichten – sofern sie noch den Mut zum Sprechen fanden. Während Alarics Tod als gewiss galt, blieb Hildalias Schicksal ungewiss. Die Hoffnung, ihre Retterin doch noch wiederzufinden, ließ das kurzfristig errichtete Lager immer länger bestehen.

Um sich selbst zu ernähren und um besser ausgerüstete Abenteurer (oder Mitglieder der Halbbling-Kompanie) anwerben zu können, begannen sie wieder dem Handwerk nachzugehen, das sie am besten beherrschten: Der Fischerei. Klippstadt war von der eigentlichen Flut nicht getroffen worden, doch die großen Fischereien hatten im Unwetter viele ihrer Schiffe verloren. So war die Stadt darauf angewiesen, jeden Fang, den die Salzemer nicht selbst brauchten, aufzukaufen. Diejenigen, welche ursprünglich in Klippstadt Unterschlupf gesucht hatten, schlossen sich langfristig lieber ihren Freunden und Familien im Lager an. Mit den Jahren wuchs es zu einem eigenständigen Dorf heran: Neu-Salzem.

Das Goblinreich

von „Mogelpack“

Wie konnte aus der Festung ein „Reich“ entstehen? Das scheint für Goblins doch eher untypisch zu sein...

Vor vielen Jahren tauchte eine Magier (es stellte sich heraus, das er Illusionist war) namens Brysindius in der Region auf und stellte Fragen über die zahlreichen alten Minenschächte. In seiner Begleitung ein Zwerg namens Ultric Lotenrecht, der sich offenbar gut mit Bergbau und dergleichen auskannte.

Bald darauf verschwand er wieder, nur um in Begleitung des Goblinhäuptlings der Festung gesehen zu werden. Das Goblinvolk entwickelte dann bedeutende Aktivitäten und begann offenbar in den alten Minenschächten zu schürfen.

Beobachter konnten Brysindius und den Häuptling des öfteren diskutierend und mit verdrossener Mine bei den Schächten sehen. Nach was wurde hier gegraben?

Dann kam die Flut und in der Region änderte sich vieles. Wiesental wurde zu Marschental und zahlreichen Bewohner verloren ihr Heim. Die Überlebenden der Katastrophe waren erstaunt, als Brysindius erschien und ihnen im Namen des Goblinhäuptlings anbot, im Wald zu siedeln. Im Gegenzug bot er Schutz, Arbeit und Verpflegung.

Die Optimisten blieben (die Skeptiker zogen ab) und es wendete sich tatsächlich zum Guten. Es stellte sich heraus, das Ultric fähige Arbeiter suchte, denn die Handwerkskunst der Goblins ließ zu wünschen übrig. Zusammen konnten sie die Produktivität der Minen steigern, Edelmetalle wurden abgebaut und Wohlstand machte sich bemerkbar. Neue, tiefe Stollen wurden gegraben. Der Goblinhäuptling ließ sich bald als „Zarblix der Allererste“ und König des Goblinreiches bezeichnen.

Hört sich alles zu gut an. Was steckt wirklich dahinter?

- Brysindius hat Ultric mit einem Amulett gefügig gemacht. Alles was Brysindius sagt, glaubt der versklavte Zwerg.
- Tief unten im Fels soll sich in einer riesigen Druse aus Kristall ein mächtiges, magisches Artefakt verbergen. Das möchte der machthungrige Brysindius gerne haben. Um daran zu gelangen, hat er zunächst versucht, die Goblins mit dem Versprechen von Macht und Wohlstand zum graben zu bringen (mit mäßigem Erfolg).
- Nach der Flut kam ihm die rettende Idee, die Bewohner Wiesentals anzuheuern.
- Bald stellte sich tatsächlich Wohlstand ein, denn es wurden Metalle (ja, auch Edelmetalle) und Edelsteine in einem der Schächte gefunden. Das musste der richtige Weg zur Druse sein!
- Trotzdem ist das Verhältnis der Bewohner des Goblinreiches mehr als gespalten. Konflikte treten immer wieder auf und müssen geschlichtet werden. Brysindius drängt auf einen baldigen Erfolg.

Wie lange geht das noch gut?

Was ist das für ein magisches Artefakt?

Was hat Brysindius damit vor?

Der arme Ultric...wie konnte es dazu kommen?

Sucht denn niemand aus seinem Klan nach dem Zwerg?

Merken die neuen Siedler aus Wiesental denn nicht, was hier los ist?



