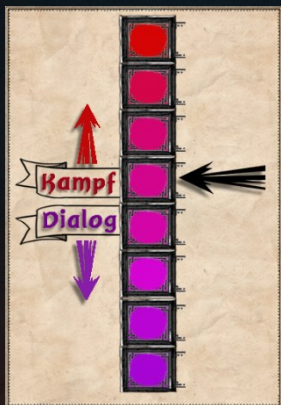


GOthic

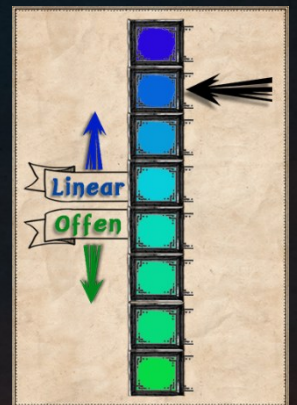
Tales



Kämpfe / Dialoge



Linear / Offen



„Mit einem Paukenschlag“

Quickstart - Abenteuer

Ein Abenteuer zum Einstieg ins System von Gothic-Tales
für 3-5 Spieler



Aufbau des Abenteuers

Dieses Abenteuer ist für **3 bis 5 Spieler**. Sie können zwischen **6 vorgefertigten Charakteren** wählen. Es muss mindestens **je einer** aus diesen **3 Paaren** gewählt werden:

- ❖ **Boris der Schläger & Frank der Beständige**
- ❖ **Nixus der Nervöse & Shala die Treffsichere**
- ❖ **Leanna die Gerechte & Rodio der Feurige**

Die Spieler finden sie in der **Spielerhandreichung** - sie wird ausgedruckt. Dort finden sie auch die **3 Seiten Basisregeln**, die sie sich ansehen sollten. Der SL druckt das Dokument **Drucksache** aus und leitet das Abenteuer nach Anleitung **der folgenden Seiten**.

Der **Spielleiter** sollte sich überblicksweise mit dem **Regelwerk** vertraut machen, insbesondere mit den Kapiteln **3. Regeln des Kampfes** bis **6. Stufen, Lernpunkte & Lehrer**.

Struktur

Das Abenteuer dauert *ca.* **3 - 5 Stunden**. Der Ablauf ist **eng geführt** und weniger frei gestaltet.

Es beginnt mit dem **Einstieg** gefolgt von **5 Etappen** und dem **Schluss**. Sage zu jeder neuen Etappe **ihren Titel an!** Manche **Etappen** haben mehrere **Szenen**. Zwischen den Etappen kann man gut pausieren.

In manchen Situationen führen **verschiedene Wege weiter**. Sie sind in dieser Form dargestellt:

Weg #1 ➡➡➡ **Die Spieler greifen an**

Weg #2 ➡➡➡ **Die Spieler verhandeln**

An einigen Stellen gibt es **optionale Ereignisse**. Spieler und SL können sie initiieren. Sie sind in dieser Form dargestellt:

1: Was erhalten wir als Belohnung?

Figur XYZ: „Ach, das macht ihr doch einfach so, oder nicht?“

2: Händler

In der Gegend seht ihr einen Händler stehen.
Lege den Händlerzettel - XYZ aus.

Hinweise sind in grünen Kästen:

Der SL kann, wenn die Zeit dafür reicht, ansagen, dass es aktuell optionale Ereignisse gibt.

Der Hintergrund - Story

Blau hinterlegte Abschnitte werden vom SL **vorgelesen**:

Ihr befindet euch im Minental, einer Strafkolonie randvoll mit Verbrechern und Missetätern...

Der SL kann überall ergänzen und verändern. Die Vorlesetexte bilden das Grundgerüst, auf dem die Handlung aufbaut.

Vorbereitung Spielleiter

Der **Spielleiter benötigt** während des Spiels **dieses Dokument** - digital oder ausgedruckt.

Auszudrucken: Die **Spielerhandreichung-PDF**

- Spieler erhalten ihre **Charakterbögen**...
- ...und ihre **Talentbäume**...
- ...und benötigen **Büroklammern**.
- Die ersten **3 Seiten** der Spielerhandreichung werden vor Spielbeginn den Spielern zur Lektüre gegeben: Sie enthalten Grundregeln und erklären den Charakterbogen.

Ausdrucken: Die **Drucksache-PDF**

- **Die 2 Karten:**
 - **Klebe** die Blätter der 2 Karten **zusammen** und...
 - ...**schneide** dafür die **Innenkanten** ab.
 - **Decke** auf beiden Karten die markierten Bereiche ab: Sie sind auf **S. 1&2** der **Drucksache** genau angegeben. Sie müssen den Spieler vor Beginn des Kampfes **verborgen sein!**
- **Schneide** die letzten Seiten mit **A5-Motiven** auseinander.

Jeder **Spieler** braucht eine **Figur**.

Du brauchst **Figuren** für:

- **4** Grüne Goblins
- **2** Schwarze Goblins
- **~5** Minecrawlerlarve
- **~4** Minecrawler
- **~2** Minecrawlerkrieger
- Den **Orkschamanen Ur-Shak**

[Für weniger als 5 Spieler brauchst du weniger Monster.]

Verschaffe dir einen **Überblick** von die Handlung auf **der nächsten Seite**. Viel Spaß!



ZUSAMMENFASSUNG - SPOILER!

In aller Kürze

Einstieg: Alles beginnt mit einem Kampf: Ihr rettet die Musikantengruppe „In Extremo“ vor einer Horde Goblins.

Etappe 1: Die Musikanten brauchen Hilfe: Ihre verzauberte Pauke hat ihre Magie verloren - ein Orkschamane kann helfen.

Etappe 2: Die Spieler gehen zur freien Mine, den Ork zu suchen, und müssen an den Wachen am Eingang vorbei.

Etappe 3: Sie suchen in den Tiefen der Mine und fragen den Mechaniker und seinen Sklaven.

Etappe 3: Sie finden sie den Orkschamanen. Er hilft ihnen nur, wenn sie ihn befreien.

Etappe 5: Sie gehen tiefer in den Berg, erreichen die Gebeinkammer und bestehen dort den finalen Kampf.
Während des Kampfes finden sie einen Ausgang.

Schluss: Draußen treffen sie sich wieder mit den Musikanten. Der Schamane verzaubert die Pauke und alle sind glücklich.

Ablauf im Detail

Einstieg - Musikanten in Not

Erster Kampf: Die Spieler finden die Musikanten in einer Höhle. Dort lauern Goblins, die die Spieler besiegen müssen.

-----Spielpause-----

Ein guter Zeitpunkt eine Pause einzulegen.

1. Etappe - Der Musikanten Rätsel

Die Musikanten wollen, dass die Abenteurer die Magie ihrer verzauberten Pauke erneuern. Diesen Auftrag erteilen sie in Form eines Rätsels: Die Abenteurer sollen den Orkschamanen in der neuen Mine finden.

4. Etappe - An der Weggabelung

Die Spieler gehen in den Seitenstollen und treffen auf den Orkschamanen: Sie müssen sein Vertrauen gewinnen (durch eine Gruppenprobe). Er heißt Ur-Shak und er hilft den Spielern, wenn sie ihn befreien: Sie müssen tiefer in den Berg.

2. Etappe - Auf zur Mine!

Die Spieler erreichen die Mine und erhalten einen Stufenanstieg. Die Wachen am Eingang wollen sie nicht einlassen, aber die Spieler müssen an ihnen vorbei.

5. Etappe - Die Gebeinkammer

Finaler Kampf: Die Spieler gehen in die Minecrawlertunnel und erreichen die Gebeinkammer. Während des Kampfes müssen sie Geröll beiseite räumen (Gruppenprobe), um in die Freiheit zu gelangen.

3. Etappe - In die Tiefe

Szene 1 - Dialog

Die Spieler steigen hinab bis zur untersten Ebene der Mine. Dort reden sie mit dem Schmelzer und einem anderen Orksklaven.

Szene 2 - Dialog

Die Spieler gehen zum Seitenstollen, wo der Schamane verschwunden sein soll, und reden mit den Wachen davor.

Schluss - Der Schamane und die Musikanten

Der SL liest das Ende vor: Die Spieler kehren zu den Musikanten zurück und der Orkschamane verzaubert die Trommel. Die Musikanten sind überglücklich und ihr Auftrag ist erfüllt!

Bonus:

Der SL dichtet mit einer Text-KI eine Lobeshymne auf die Abenteurer. Oder er dichtet sie spontan selbst?

EINSTIEG - MUSIKANTEN IN NOT

Zusammenfassung - Einstieg

- Die Spieler **suchen** nach den Musikanten, **finden Spuren** und **entdecken** sie dann in einer Höhle.
- Dort töten sie alle Goblins: **Kampf 1 – Am Stausee**.
- Nach dem Kampf gehe zu **Etappe 1**.

Bitte die **Spieler**, jetzt ihre Charaktere **vorzustellen**: Auf dem Beiblatt sind ihre **Charakterbeschreibung** und ihre **Stärken & Schwächen**.

Sind alle bereit, lies vor:

Die späte Herbstsonne sendet ihre Strahlen durch die magische Kuppel und vor euch glitzert das Wasser des Stausees beim Neuen Lager. Drüben seht ihr das ruhige Treiben bei der großen Wohnhöhle, wo Banditen, Söldner und Wassermagier ihre Lager aufgeschlagen haben.

Ihr seid hier, da ihr von der legendären Künstlergruppe ‚In Extremo‘ gehört habt - und, dass sie wohl in großer Not seien. Sie spielen ihre Musik nicht mehr - warum weiß keiner so genau - und begeben sich stattdessen wohl auf Monsterhatz und Schatzsuche, so lauten die Gerüchte. Nur ist vollkommen klar: Künstlervolk sind nicht gerade Drachenjäger! Ihr schnuppert die Gelegenheit: Fast ein jeder im Minental ist ein Fan der Musikanten und ihr könntet ihre Retter werden!

Zuletzt hat man sie hier gesehen, am anderen Ufer des Stausees, vor 2 Tagen. Dann sind sie verschwunden. Ihr wollt sie nun suchen!

Beschreibe den Spielern; es gibt **2 Richtungen**:

- **Das Ufer entlang (Weg #1)**
- **Die Steigung hinauf zur Felskante (Weg #2)**

Auf beiden Wegen werden sie Spuren finden.

Weg #1 ➡ Das Ufer entlang

Beschreibe frei: Die Spieler finden im Ufersand die folgenden Spuren. Lass sie *Aufmerksamkeits-Würfe* machen und sage ihnen:

- **Kleine Fußspuren** im Sand, alles ist Durcheinander
- **Die Spuren führen den Hang hinauf!**
- **3 abgeknabberte rohe Fische** liegen herum, die Köpfe fehlen

Bei *Aufmerksamkeits-Wurf* über **20**:

- Es sind **Spuren** von **mindestens 5** paar Füßchen
- Die Spuren gehören **eindeutig zu Goblins!**

Lass die Spieler den Spuren folgen.

Weg #2 ➡ Hinauf zur Felskante

Beschreibe frei: Die Spieler finden ein ausgebranntes Lagerfeuer und die folgenden Spuren. Lass sie *Aufmerksamkeits-Würfe* machen und sage ihnen:

- Verschiedene ruinierte **Habseligkeiten und Reisesachen** liegen **überall verstreut**
- **Päcken von Proviant** wurden von (kleinen) **Kralen zerfetzt und aufgefressen**
- **Die Spuren führen die Felskante entlang!**

Bei *Aufmerksamkeits-Wurf* über **20**:

- Es sind **Spuren** von **mindestens 5** paar Füßchen
- Die Spuren gehören **eindeutig zu Goblins!**

Lass die Spieler den Spuren folgen.

Die Spieler folgen den Spuren:

Ihr folgt also den Spuren, die euch entlang einer schroffen Felswand über dem Stausee führen. Dort seht ihr einen breiten steinernen Überhang und bemerkt auch gleich die Gefahr: Eine kleine Gruppe von Goblins wuselt dort herum! Etwas scheint sie aufgebracht zu haben!

Sie knurren und keifen, aber was sie so aufpeitscht, könnt ihr noch nicht erkennen.

Lege nun **Karte 1 – Am Stausee** aus.

Die Spieler befinden sich je nach **Weg #1** oder **2** auf **Position 1** oder **2**.

Folge nun den Hinweisen aus der Drucksache auf Seite 1.

Ist der Kampf vorbei gehe zu **Etappe 1!**

1. ETAPPE - DER MUSIKANTEN RÄTSEL

Zusammenfassung - Etappe 1

- Die Spieler **reden** mit den Musikanten. Das Problem: Ihre **Pauke** hat ihre **Verzauberung verloren**. Sie stellen den Spielern dazu ein **Rätsel**.
- Die **Antwort** ist ihr **Auftrag**: **Findet den Orkschamanen!**
- Sie brechen auf **zur freien Mine** – **Etappe 2**.

Truhe - Goblinhöhle

Die Spieler können auf der Karte die **Truhe** entdecken.

Nimm dir das Blatt **„Truhe - Goblinhöhle“** und lass die Spieler das **Schloss knacken**.

Lass die Künstler vom Felsvorsprung herunterklettern. Entwickel dann **einen Dialog** mit den Spielern.

Beginne dann mit:

Der extravaganteste der Musikanten tritt hervor und verneigt sich vornehm vor euch. [Name: **Michael das Einhorn**] Seine Sängerstimme ist geschmeidig, seine Bewegungen elegant und sein Schnäuzer gekräuselt:

„Werte Abenteurer, ihr Retter von Kunst, Freud und Gesang, wir sind euch auf ewig dankbar!“

Führe hin zu der Frage, **warum** die Musikanten **in der Goblinhöhle** waren. **Lies dann vor:**

Ein hagerer Mann drängelt sich nach vorn und beginnt auf jämmerlichste euch anzuflehen:

[Flegel] „So helft uns doch! Wir armen Künstlerleut! Seit Tagen **hungern wir**, denn ohne Musik kein Erz, ohne Erz kein Brot! Meine schöne Pauke ist im hinüber und ohne Takt, ohne Rhythmus und Puls, hat kaum ein Lied den Schwung die Geldbeutel zu lockern...“

[Michael] „Flegel! Beherrsche dich!“ , fährt der elegante Mann ihn an.

[Zu den Spielern:] Ihr könnt sehen, dass mit der besagten Pauke, die Flegel euch zum Beweis präsentiert, jedoch alles in Ordnung zu sein scheint.

Auflösung: Die Pauke war einst verzaubert:

[Flegel] „Ein fremdartiger Zauber lag einst auf der Pauke! Er verstärkt den Schall verstärkt, dass dir die *Knochen beben!* Bloß stammt dieser Zauber von, nun, keinem gewöhnlichen Magier. Wir sind gekommen, um diesen Zauberer zu finden, doch wir fanden nur seinen Stab!“

Flegel holt einen dicken hölzernen Stab vom Felsvorsprung herunter. Er ist größer als ein jeder von euch.

Der Stab - Beschreibung

Schaut ein Spieler sich den Stab an, lass ihn einen **Aufmerksamkeits-Wurf** gegen eine **15** machen. Bei **Erfolg** lies vor:

Der schwere hölzerne Stab ist geziert mit fremdartigen Gravuren, die mit bunten Farben ausgefüllt sind. An der Spitze ist ein dicker Klumpen magischen Erzes eingefasst und darunter ein Federschmuck befestigt.

Dazu, wer der **Zauberer** ist, will Michael den Spielern ein **Rätsel** stellen:

[Michael] Was können wir Künstler euch geben, als Unterhaltung und Spiel? Wer kann die Pauke verzaubert haben? **Für euch, unsere Streiter der Gerechtigkeit: ein Rätsel!**

*Es ist nicht weit, aber doch tief.
Des Berges Schatz die Menschen rief.
Doch hartes Werk braucht starke Hand,
ein Glück, dass man die Lösung fand:
Ist weder Tier noch Frau noch Mann,
und doch in Sprachen sprechen kann.
Und zaubern auch, kann dich verfluchen!
Wen, was und wo sollt ihr nun suchen?!*

Antwort:

Ein **Orksklave** in der **freien Mine**. Er war einst **Schamane**.

Ork genügt zur Not als Antwort. Wiederhole die Zeilen bei Bedarf und gib so viel Hilfe wie nötig.

Weg #1 ➡ Die Spieler lösen das Rätsel

„Das ist es! *Bravo!* Der Orksklave in der freien Mine! Euer Scharfsinn schneidet *scharf* wie eine *Erzkelinge!* Er war einst Schamane, er kann solche Zauber wirken! Nehmt seinen Stab und sucht ihn!“

Michael ist überglücklich über seine Performance und ihr habt nun euren Auftrag!

Weg #2 ➡ Die Spieler tun sich schwer

Michael bietet den Spielern an für...

„...nur eine einzelne Ration je Künstlerseele...“

...die Lösung preiszugeben. Geben sie **5 Rationen**:

Mit einer befremdlichen Mischung aus Gier und Dankbarkeit reißt er euch das Essen aus den Händen und frisst es in sich hinein. Mit vollem Mund erklärt er euch:

„Nun, mir ging es um einen Orksklaven in der freien Mine. Er war einst Schamane, er kann solche Zauber wirken! Nehmt seinen Stab und sucht ihn!“

Spielerfrage: Was erhalten wir als Belohnung?

Das letzte Einhorn betont, dass Kunst und Musik ein so brotloses Geschäft sei und **bittet noch einmal höflichst** um Hilfe. **Bleiben die Spieler hart**, verspricht das letzte Einhorn, dass er selbst eine Lobeshymne für euch dichten wird!

Tipp: Eine textgenerierende AI kann mit gegebenen Namen sehr gut eine einfache Hymne erstellen.

Sag den Spielern, dass dieses Gespräch als **kurze Rast** galt: Wenn sie noch **1 Ration & 1/3 Wasser** verzehren, regenerieren sie die Hälfte ihrer TP & Mana. Stelle den 30 min. Timer.

Die Spieler **brechen auf** mit **Etappe 2**.

2. ETAPPE - AUF ZUR MINE!

Zusammenfassung - Etappe 2

- Die Spieler erreichen die **freie Mine** und erhalten einen Stufenaufstieg.
- Dort müssen sie an den **Wachen am Gatter** vorbei – dann beginnt **Etappe 3**.

Die Spieler gehen zur freien Mine:

Ihr zieht aus, um zur freien Mine zu gehen. Die Musikanten verabschieden sich überschwänglich und ihr lauft entlang eines steinigten Passes, vorbei am Stausee, hinein in die Berge. Es dauert nicht lange und ihr könnt schon den Widerhall des Klirrens von Eisen auf Gestein hören.

Bald, inmitten der schroffen Berghänge, erreicht ihr eine tiefe Grube und blickt hinab. Ihr habt die freie Mine erreicht und erhaltet alle einen *Stufenaufstieg!*

Alle Spieler erhalten einen Stufenaufstieg:

- Stufe von **8 auf 9** eintragen
- **10 LP** eintragen
- Weise die Spieler daraufhin, dass sie mit diesen 10 LP nun die Talente & Fähigkeiten auf ihrem **Lernzettel** erlernen können. Sie brauchen dafür einen **Lehrer** oder **Lernmoment**.

In der Grube gibt es einen **Händler** und einen **Lehrer**, auf die du die Spieler stoßen lassen kannst:

Händler

Der Schürfer **Swiney** hat einen kleinen Laden. Lege für ihn das Blatt **Händler - Schürfer** aus. Er hat Schürferkleidung → **Weg #5**.

Lehrer

In der Grube ist Söldnerführer **Okyl**. Er kann folgende Talente lehren:

Einhand I-III | Zweihand I-III | Ansturm | Stabkampf
und die **Fähigkeit Einschüchtern**.

Es **kostet 25 Erz** ein Talent oder eine Fähigkeit zu erlernen. Für Boris und Leanna ist es **kostenlos** - sie sind vom Neuen Lager.

Fahre fort:

Über mehrere spiralförmig verlaufende Ringe führt es hinab bis zum Grund der Grube. Schürfer schlagen auf allen Ebenen ihre Spitzhacken in den Fels und gut gerüstete Söldner wachen über sie. Ganz unten seht ihr ein eisernes Gatter, der Tunnel dahinter führt in die Finsternis. Davor stehen zwei Wachen mit grimmigen Mienen. Was tut ihr?

Die Spieler **müssen einen Weg hinein finden**. Die 5 Wege auf der rechten Seite sind **Lösungsmöglichkeiten** – improvisiere auch gerne selbst!

Gehen die Spieler zu den Wachen:

Führe einen **freien Dialog**. Die Wachen wollen die Spieler **nicht einlassen**, da:

- ❖ Die Spieler sind **keine Schürfer**.
- ❖ Einige Abenteurer sind **nicht Teil des Neuen Lagers**.

Erklär den Spielern: **Bei sozialen Fähigkeitswürfen gilt**: Bessere Argumente, geschickteres Auftreten usw. bringt *kleinen/mittleren/großen Vorteil* oder umgekehrt auch *Nachteile*. **Unterstützen** ist bei solchen Würfeln **erlaubt** und **ratsam!**

Weg #1 ➡➡➡ **Wahrheit erzählen**

Die Spieler schildern ihre Geschichte und ihren Auftrag. Bei Fehlschlag ist diese Option verbraucht. **Überreden-Wurf** gegen SchwG 20.

Weg #2 ➡➡➡ **Lügen erzählen**

Die Spieler versuchen die Wachen zu belügen, sagen z. B. sie wurden von Lee, dem Söldnerchef höchstpersönlich entsandt oder sonstiges. **Betrügen-Wurf** gegen SchwG 20.

Weg #3 ➡➡➡ **Einschüchtern**

Die Spieler versuchen die Wachen einzuschüchtern: **Einschüchtern-Wurf** gegen SchwG 25. Schlägt dieser fehl, werden die SchwG aller anderen Wege **um 5 schwerer**. Sag dies den Spielern.

Weg #4 ➡➡➡ **Bestechen**

Dass bestochen werden kann, muss mit einem **Überreden-Wurf** gegen SchwG 10 ermöglicht werden. Der Preis liegt bei 40 Erz pro lagerfremden Spieler.

Weg #5 ➡➡➡ **Schnaps für die Wachen**

Der Schürfer **Swiney ist Händler**: Lege den Bogen **Händler – Schürfer** aus. Er hat Schnaps im Angebot und gibt euch den Tipp, dass die eiden Wachen sind unglaublich **scharf auf Reisschnaps** sind.

Weg #6 ➡➡➡ **Schürferkleidung**

Der Schürfer **Swiney ist Händler**: Lege den Bogen **Händler – Schürfer** aus. Er verkauft 4x abgenutzte Schürferkleidung. Damit könnte man sich **verkleiden** und **behaupten**, man wolle schürfen. Entlarven es die Wachen, sind sie zumindest amüsiert. Vielleicht hilft das weiter...

Sind die Spieler in der Mine, geht es weiter mit **Etappe 3**.

3. ETAPPE - IN DIE TIEFE

Zusammenfassung - Etappe 3

- Die Spieler steigen hinab in die Mine und suchen **Hinweise (Weg #1/#2)** auf den Verbleib des Orkschamanen.
- Dieser ist in einen **Seitenstollen** geflüchtet.
- Nach dem Gespräch mit den **Söldnern vorm Seitenstollen (Szene 2)** beginnt **Etappe 4**, sobald die Spieler hineingehen.

Sind die Spieler in **Etappe 2** nicht auf den Händler oder Lehrer getroffen, lass sie diese in **Szene 1** oder **2** antreffen:

Händler

Der Schürfer **Swiney** hat einen kleinen Laden. Lege für ihn das Blatt **Händler - Schürfer** aus. Er hat Schürferkleidung → **Weg #5**.

Lehrer

In der Mine ist Söldnerführer **Okyl**. Er kann folgende Talente lehren:

Einhand I-III | Zweihand I-III | Ansturm | Stabkampf
und die **Fähigkeit Einschüchtern**.

Es **kostet 25 Erz** ein Talent oder eine Fähigkeit zu erlernen. Für Boris und Leanna ist es **kostenlos** - sie sind vom Neuen Lager.

--- Szene 1 ---

Die Spieler sollen herausfinden, dass der Schamane in einem **aufgegebenen Stollen** verschwunden ist. Sie kriegen dafür **Hinweise (Weg #1, #2 und/oder #3)**.

Beginne mit:

Fackelschein erhellt euch den Weg. Die freie Mine ist ein junges Werk, das von Sträflingen erbaut wurde: Die Stützen, die Laufgänge und Brücken über tiefe, dunkle Schluchten - allesamt dürftiges Flickwerk aus altem Holz. Schwitzende Schürfer rackern sich am harten Fels ab, Gestein spritzt bei jedem ihrer starken Hiebe und gerüstete Söldner beobachten euch mit argwöhnischen Blicken. Während ihr tiefer und tiefer in die Mine hinabsteigt, erspärt ihr immer wieder den bläulichen Schimmer magischen Erzes in dunklen Nischen.

Ihr gelangt zur untersten Ebene, wo ein großer Erzstampfer steht. Eine kreisrunde Achse ist über Zahnräder und Winden mit einem massiven Gewicht verbunden. Doch der Stampfer steht still und keiner dreht die schwere Achse. Ein **beleibter Mann mit fleckiger Lederschürze** sitzt gelangweilt vor dem Stampfer.

Lass alle Spieler einen **Aufmerksamkeits-Wurf gegen 15 machen**. Hat einer Erfolg, lies vor:

Dir fällt auf, dass die große Achse des Erzstamplers von **2 Personen** zugleich bedient werden muss.

Links hinter dem Stampfer in einer dunklen Nische bemerkst du außerdem eiserne Ketten verankert in der Felswand und der Boden dort ist bedeckt mit altem Stroh. Im Dunkeln sitzt **eine breitschultrige Gestalt**. Ihr Kopf ist gesenkt. Die langen Arme sind um ihre Beine geschlungen.

Die Spieler sollen erfahren, dass der Schamane in einem **aufgegebenen Seitenstollen** verschwunden ist. Sie kriegen **Hinweise** von...

- ... (**Weg #1**) dem **Orksklaven beim Stampfer**.
- ... (**Weg #2**) dem **Mann in der Lederschürze vorm Stampfer**.

Gehe zu **Szene 2**, wenn die Spieler mit den Söldnern am **Seitenstollen** reden.

Tipp: Es folgt eine Reihe von Dialogen. Schmücke sie aus oder kürze sie nach Bedarf.

Weg #1 ➡ Orksklave

Fragen die Spieler nach der **Gestalt hinterm Stampfer**:

Im Dunkeln könnt ihr nichts Genaueres erkennen, jedoch seht ihr, dass die Gestalt offenbar behaart ist und ihre Glieder zu lang sind für einen Menschen. Sicher ist es ein Ork!

Kommen die Spieler näher oder wollen mit ihm reden:

Ihr könnt nun erkennen: Die angekettete Figur ist tatsächlich ein Ork! Er ist in bemitleidenswertem Zustand, ausgemergelt und übersät mit Wunden. Argwöhnisch beäugt er euch und als ihr euch nähert, presst er sich an die Felswand hinter ihm.

Führe einen Dialog mit dem Ork:

- Der Ork **kennt nur Wortfetzen eurer Sprache** und schüttelt immer nur den Kopf, wenn er nicht versteht.
 - Gib den Spielern **diese Erkenntnis**: Wie könnt ihr kommunizieren, welche Worte oder was könnte der Ork kennen?
- Sagen die Spieler das Wort **„Schamane“** oder **zeigen den Stab vor**, lies vor:

Die dunklen Augen der Kreatur blitzen auf: „Schamane?“, spricht er und zeigt auf den Stab, den er bei euch hat. Er legt einen Finger auf seine Brust. „Tarok. Tarok Krieger!“ Der Ork scheint euch zu mustern und hebt dann vorsichtig seinen Arm, zeigt zu einem **dunklen Seitenstollen**, der von 2 Söldnern bewacht wird. „Schamane! Schamane Ur-Shak! Schamane!“, drängt er auf euch ein.

Dann unterbricht sie der **Mann in der Lederschürze**:

„He, Ihr da! Weg von dem Sklaven!“ Der Mann in der Lederschürze steht auf und winkt euch herüber.

Gehe zu **Weg #2**.

Weg #2 ➡ Mann vorm Stampfer

Improvisiere **einen Dialog** mit folgenden Eckpunkten:

- Der Mann ist der **Mechaniker**, der sich um den Stampfer kümmert.
- Er **verbietet** euch, mit dem Ork zu sprechen – Befehl von oben.
- Er ist **wütend**, da **ein Sklave fort ist!** Sie brauchen 2 Orks, um das Gerät zu betreiben.

Bring diese 2 Reaktionen unter:

1. Zum Orksklaven beim Stampfer oder dem Schamanen:

„Diese Orks sind mir unheimlich! Sie haben in ihrer seltsamen Sprache ständig miteinander gesprochen - zumindest bis wir es ihnen verboten haben.“ Er gibt euch einen schmierigen Blick und klopft auf einen blutigen Knüppel, der er seinem Gurt baumelt.

„Der eine hat dem anderen sogar ab und zu etwas vorgesungen! Könnt ihr glauben? Ein Ork der singt! Ein Glück, dass der fort ist! Wäre da nicht mein schöner Erzstampfer...“

2. Wolung oder wie ist der Ork verschwunden:

„Ach, das war ein ganz schönes Schlamassel! Es gab einen Durchbruch in dem Tunnel dort drüben.“ Der Mechaniker hebt den Arm und zeigt zu einem **dunklen Seitenstollen**, der von 2 Söldnern bewacht wird. „Aus dem Loch kamen die Minercrawler. Gut ein Dutzend Männer haben wir verloren und dieses dämliche Vieh von einem Ork rennt auch noch direkt hin zu dem Gemetzel! Jetzt lassen wir die Ketten immer dran an den Bestien. Tja. Wir haben wohl den Finger mitten ins Nest gestochert. Ein Glück, dass ich weder Schürfer noch Söldner bin! Ha!“

Wenn die Spieler **mit den Söldnern am Seitenstollen reden**, gehe zu **Szene 2**.

--- Szene 2 ---

Die Spieler gehen **zum Seitenstollen**:

Ihr steht vor einem weiten Tunnel, 6 Schritt in der Breite und 3 in der Höhe. Fackeln erhellen für ein kurzes Stück den Weg, danach wartet die gähnende Finsternis. **2 Söldner** stehen zu beiden Seiten. Ihre Rüstungen sind dick und ihre Bewaffnung schwer.

Führe **einen kurzen Dialog** mit den Wachen [Gunnar & Bulco] nach folgenden Eckpunkten:

- Die Wachen sind **unfreundlich!**
- Die Spieler **dürfen aber passieren**:

„Habe nichts dagegen, wenn ihr unbedingt in euren eigenen Tod gehen wollt.“ *dreckige Lache*

- Bringe optional **diesen Hinweis** unter:

I: Hinweis zu Tunneln

„Drei Tunnel sind da vorn. Es gibt eigentlich nix zu holen dort. Ganz rechts, der ist mit Wasser vollgelaufen. In der Mitte ist eine Sackgasse, da würde ich nicht nachschauen, der ist leer. Links der große, das ist der Durchbruch zu den Crawlern - wenn ihr denn unbedingt möchtet.“

Dies ist die **letzte Chance** auf Lehrer oder Händler zu treffen:

Händler

Der Schürfer **Swiney** hat einen kleinen Laden. Lege für ihn das Blatt **Händler - Schürfer** aus. Er hat Schürferkleidung.

Lehrer

Einer der Wachen kann folgende Talente lehren:

Einhand I-III | Zweihand I-III | Ansturm | Stabkampf
und die **Fähigkeit Einschüchtern**.

Es **kostet 25 Erz** ein Talent oder eine Fähigkeit zu erlernen. Für Boris und Leanna ist es **kostenlos** - sie sind vom Neuen Lager.

Brechen die Spieler auf, mach weiter mit **Etappe 4**.

4. ETAPPE - AN DER WEGGABELUNG

Zusammenfassung - Etappe 4

- Die Spieler gelangen **zur Weggabelung**, untersuchen die Tunnel und treffen auf den Orkschamanen.
- Sie führen einen Dialog: Sie müssen sein **Vertrauen gewinnen (Gruppenprobe)**.
- Der Ork **hilft ihnen**, wenn sie ihn aus der Mine führen.

Die Spieler gehen in den Tunnel: Sie müssen **für Licht sorgen** (Fackel/Lichtzauber)! **Dann lies vor:**

Der Schein eurer Fackeln/des magischen Lichts erhellt euch den Weg. Breite Fuhrinnen, in den Stein geschliffen von unzähligen hölzernen Karren, führen ins Dunkel - hier wurde einst eine Menge Erz transportiert. Ihr folgt dem Weg eine Weile und nach einer Weile verbreitert sich der Gang: Ihr erreicht einen weiten Raum.

Euer Licht erhellt gerade so die Ausmaße dieser Aushöhlung. Es ist eine Weggabelung mit **3 Abzweigungen**: Der **linke Tunnel** ist der Größte. Er ist mit **dichten Spinnweben** verhängen. Die anderen beiden sind kleiner und unscheinbarer: Vor dem **Rechten** seht ihr das **schwarze Glitzern spiegelglatter Pfützen**. Der in der **Mitte** scheint notdürftig **verbarrikadiert** zu sein. Überall im Raum schimmert das fahle Weiß abgenagter Knochen - sie noch frisch.

Die 3 Tunnel haben ihr je einen **Weg**:

- **Links (Weg #1)** – Hinter den Spinnenweben ist ein Loch in der Wand. **Der Orkschamane erscheint**.
- **Mitte (Weg #2)** – Der Tunnel ist eine Sackgasse. Am Ende befindet sich **eine Truhe**.
- **Rechts (Weg #3)** – **Der Orkschamane erscheint** aus diesem Tunnel.

Nach **Weg #1** oder **2** folgt der **Dialog mit dem Ork**.

Weg #1 ➡ Linker Tunnel

Ihr nähert euch dem größten der Tunnel. Dicke Spinnenseide belegt die Wände und **versperrt den Weg**. Er führt gerade mal 3 Schritt weit in die Felswand. Hinter all den Spinnweben seht ihr: Ein kreisrundes Loch klafft dort im Gestein. Es misst einen Meter im Durchmesser, sein Umfang ist glatt und fast zu perfekt in der Form. Euch fällt auf: Die Luft ist frischer hier!

In diesem Moment hört ihr ein leises Platschen hinter euch. Dann: Schmatzende Schritte. Sie kommen aus dem rechten Tunnel. Reflexartig zieht ihr eure Waffen! Eine dunkle Gestalt tritt in den Raum.

„Nicht berühren!“, ertönt seine tiefe Stimme.

Gehe zum Dialog mit Ur-Shak.

Weg #2 ➡ Mittlerer Tunnel

Allerlei Unrat liegt vor diesem Tunnel. Hier fand ein Kampf statt: Zerbrochene Waffen, zerfetzte Kleider mit dunkelbraunen Flecken getrockneten Blutes und eine abgehackte Minecrawlerzange zeugen vom grausigen Geschehen.

Der Eingang des Tunnels ist versperrt mit Holzkarren, Brettern und Balken. Auch darauf sind Blutspuren zu erkennen.

Räumen die Spieler den Eingang frei, lies vor:

Die Hindernisse sind schnell beiseite geräumt. Die Luft in dem Tunnel dahinter ist stickig und schwer vom süßlichen Geruch von Verwesung. Ihr geht hinein und der Gestank nimmt zu: Nun seht ihr die Leichen. 8 Körper liegen dort, ihre Gedärme wurden aufgefressen und nur unter den eisernen Rüstungsteilen tragen sie noch das Fleisch auf den Knochen.

Hinter den toten Söldnern und Schürfern erreicht ihr das Ende des übelriechenden Tunnels. Dort seht eine **massive Truhe** mit dicken Scharnieren. In hässlichen Lettern prangt darauf:

„GUNNAR“ und darunter *„Finger weg oder Finger ab!“*

Die Spieler können versuchen, das Schloss der **Truhe-Weggabelung** knacken.

Bei den Leichen liegt **eine intakte Spitzhacke** und 12 Erz. Sonst gibt es nichts zu holen.

Gehen die Spieler zurück, lass sie mit einem anderen Tunnel weitermachen.

Weg #3 ➡ Rechter Tunnel

Das dunkle Wasser vor dem Eingang schimmert unheimlich. Noch bevor ihr heran seid, hört ihr ein Geräusch: Das Schwappen und Plätschern von Wasser! Reflexartig zieht ihr eure Waffen! Eine dunkle Gestalt erscheint.

Gehe zum Dialog mit Ur-Shak.

Dialog mit Ur-Shak

Lies vor:

Dies muss der Ork sein, den ihr gesucht habt! Er ist in bemitleidenswertem Zustand: Er ist **verwundet** am Bein und an der Schulter, **triefet vor Nässe** und **zittert vor Kälte**. Auch sieht er **ausgemergelt** und **durstig** aus. Seine braunen Augen flackern misstrauisch von einem zum anderen und blitzen auf, als er den Stab, der noch immer in eurem Besitz ist, entdeckt! Es fällt euch schwer ihn zu lesen, doch ihr glaubt zu sehen: Argwohn vermischt sich mit Neugierde.

Der Ork spricht ihre Sprache, aber **vertraut** den Spielern **nicht** und ist sehr zurückhaltend. **Sag den Spielern:**

Ihr müsst eine **Gruppenprobe** bestehen: Damit der Ork euch vertraut, müsst ihr **3 Würfe** auf **Überreden gegen SchwG 20** schaffen. Ihr dürft euch bei jedem Versuch gegenseitig **unterstützen** und braucht für jeden Versuch ein **Argument oder einen Weg**, wie ihr versucht den Ork zu überzeugen!

Improvisiere nun den Dialog und/oder nutze folgende Handlungsmöglichkeiten:

- **Stab überreichen:** Automatischer Erfolg
- **Waffen wegstecken:** Mittlerer Vorteil (+5) auf Überreden
- **Wasser, Essen und/oder Decke geben:** Je kleiner Vorteil (+2) pro Gegenstand
- **Versprechen ihn zu befreien:** kleiner Vorteil (+2)
- **Tarok erwähnen** (der andere Sklave): mittl. Vorteil (+2)

Ist die **Gruppenprobe geschafft**, spricht **Ur-Shak** ganz frei und stellt sich mit Namen vor. Er **fragt**, wie er den **Spielern helfen** kann:

Er **hilft den Spielern**, wenn sie ihn befreien.

Er kennt dafür einen **Weg hinaus** und erzählt:

„Gach-Lug sind schlaue Wesen! Sie graben viele Tunnel, um ihr Nest zu pflegen! Als der Durchbruch entstand, war ich gerade am Erzstampfer und habe gleich bemerkt: Ein Windzug weht durch den Tunnel! Gach-Lug mögen frische Luft in ihren Höhlen, also muss es dort ein Weg nach draußen geben! Also bin ich los!“

Riesige weiße Hauer blitzen auf, als euch der Ork breit angrinst: „Ha! Ur-Shak ist gar nicht so dumm!“

Wollen die Spieler **aufbrechen** durch den Tunnel mit den Spinnenweben, gehe zu **Etappe 5**.

Hat Ur-Shak seinen **Stab noch nicht**, mach, dass er ihn bekommt.

Wurde im mittleren Tunnel die Truhe noch nicht gefunden, die Spieler noch

*Tipp: Gib den Spieler noch Gelegenheit sich zu organisieren. Vielleicht wollen sie sich **heilen**, sich **absprechen**, oder **Gegenstände austauschen**.*

5. ETAPPE - DIE GEBEINKAMMER

Der finale Kampf! Du benötigst **Spielfiguren für Larven, Minecrawler & -krieger** und für **Ur-Shak**.

Achte darauf, dass alle betreffenden Bereiche auf der Karte **abgedeckt** sind!

Im Verlauf der folgenden Textpassagen machst du die **Aufstellung**. Dies ist die Monsteranzahl:

	Larven	Minecrawler	M.-krieger
3 Spieler	3	1	1
4 Spieler	3	2	1
5 Spieler	4	3	1

Ur-Shak geht voran. An dem mit Spinnenweben verhangenen Tunnel legt er immer wieder seinem Stab an die Fäden, worauf eine Stichflamme aus der Spitze entspringt: Die Spinnenseide löst sich in Luft auf. Das kreisrunde Loch liegt vor euch: Es mutet an wie das Tor zu einer anderen Welt. Mit gedämpfter Stimme spricht der Schamane:

„Die Höhlen der Gach-Lug. Nicht sprechen.“

Mutig steigt er als Erster hindurch und mit aller Vorsicht folgt ihr ihm. Der Rand des Durchgangs ist glitschig und der Tunnel auf dieser Seite ist nicht weniger eigentümlich: Auch er ist kreisrund, die Wände sind glatt, und an der Decke haftet ein dichtes Netz rötlich-violetter Adern. Sie pulsieren in sanftem Takt - manchmal durchfährt sie ein Zucken.

Ur-Shak deutet an die Decke und flüstert:

„Nicht berühren.“

Ihr folgt dem Tunnel und seinen Windungen, die euch immer weiter emporführen. So wandert ihr eine Weile durch den Berg. Die Zeit verschwimmt, bis ihr fast meint, dass ihr um jede Ecke das Tageslicht erblicken müsstet. Dann erblickt ihr ein grünliches Schimmern: Es sind winzige Kristalle, die aus den Seitenwänden sprießen. Dort öffnet sich der Tunnel. Ur-Shak bedeutet euch, sich unten zu halten.

Lege **Karte 2 - Die Gebeinkammer** aus. Die Spieler stellen sich im Startbereich auf. Du stellst Ur-Shak auf.

Auf allen Vieren kriecht ihr vor bis zu einer Kante. Von hier habt ihr einen Überblick: Eine geräumige Kammer liegt vor euch. Mannsgröße, grün leuchtende Kristalle verleihen dem Raum einen zauberischen Schein. In manchen Nischen und Ecken seht ihr dunkle Löcher, kaum größer als das an Weggabelung. Sie sind mit Spinnweben verhangen. In der Mitte stapelt sich eine Unmenge an Gebeinen, beinahe 2 Meter hoch. Um den Knochenberg wuseln Minecrawler.

Stelle die Minecrawler & den Krieger auf.

Die Crawler erkunden emsig den Raum, stehen kaum still und suchen unermüdlich nach Nahrung für ihre Larven. Auf dem Knochenhaufen seht ihr zwei Kadaver, an denen sich die Larven nähren. Ihr Schlürfen, Schmatzen und Saugen ist bis zu euch hinüber hörbar.

Stelle die Larven auf.

Als wäre das nicht genug, werdet ihr Zeuge eines unheiligen Schauspiels: Eine der Larven gibt ein glucksendes Geräusch von sich, woraufhin ein Crawler sofort zu hinüberkrabbelt...

Bewege einen Crawler zum Knochenhaufen.

...sie mit seinen Zangen anhebt und fortträgt.

Bewege Crawler & Larve zu Crawlergang I (oben links).

In dem finsternen Loch auf der anderen Seite regt sich etwas. Dann, wie ein träger, feuchter Schlangenkörper, entrollt sich ein fleischiges Etwas, was ihr nur als ein Stück eines widernatürlich großen Gedärms beschreiben könnt.

Decke den Crawlergang I (oben links) auf.

Der seltsame Schlauch klatscht mit einem Schmatzen auf den Boden. Sofort beginnt der Minecrawler ihn mit seinen Vorderbeinen zu betasten. Daraufhin bläht die Röhre sich mit glucksenden Geräuschen auf und zeigt ihre schleimige Öffnung. Der Crawler schiebt die Larve hinein und ihr verfolgt mit eigenen Augen, wie das Tier geschluckt und hinaufgezogen wird und schließlich in der Felswand verschwindet. Dann, nach ein paar Momenten, erscheint wieder eine Wölbung und der Schlauch spuckt eine neue hungrige Larve aus.

Bewege Crawler & Larve zurück zum Knochenhaufen.

Lege die **3 Monsterzettel** aus: **Lass die Spieler sie sich gegenseitig vorstellen!**

Folge jetzt den 4 Punkten in der Drucksache!

Nach dem Kampf: Gehe zum Schluss!

SCHLUSS - DER SCHAMANE UND DIE MUSIKANTEN

Grelles Tageslicht blendet euch. Keuchend und strachelnd hechtet ihr ins Freie!

Es tut unendlich gut, wieder unter **offenem Himmel** zu sein! Ihr hab das Dunkel, den Dreck, die Crawler und den Schweißgeruch der Schürfer hinter euch gelassen!

Ur-Shak ist umso glücklicher! Nicht nur der Berg, sondern auch die Sklaverei liegen nun in der Vergangenheit. Er drängt voran, er will sein Versprechen schnell einlösen und seine eigenen Wege gehen!

Es dauert nicht lang und ihr habt die Raststatt der Musiker erreicht. Sie staunen und murmeln ehrfürchtig, dass sie hier vor einem leibhaftigen Ork stehen und noch dazu einem friedfertigen - Ur-Shak bittet sie mit einem Wink um ihre Pauke. Er betrachtet das Instrument von allen Seiten und mit einem zufriedenen Nicken stellt er es vor sich auf, geht in die Knie und legt die Spitze seines Stabes auf das Fell.

Eine Zeit vergeht. Der Ork schweigt. Bis er anfängt zu brummen, dann zu murmeln, bis er spricht in fremden Worten, den Stab hoch über seinen Kopf hebt, und ihn *ruckartig* auf das Trommelfell schlägt - ein **KNALL** schallt durchs Tal, der die Blätter zittern lässt, das Wasser des Stausees kräuselt, 2 Musiker zu Boden wirft und eure Ohren klingen lässt.

Mit blanken Hauern - es ist wohl ein Grinsen, bloß eben die orkische Variante - baut sich Ur-Shak vor euch auf.

„Ur-Shak ist frei und ihr habt euren Zauber. Ihr Menschen habt ein gutes Herz! Ur-Shak dankt euch!“

Mit diesen Worten verabschiedet sich der Schamane und zieht von dannen. Ende.

Nachspiel

Sollten die Spieler fragen, was mit ihrer **Hymne** ist oder mit sonst einer **Belohnung**, dann...

A) ...gib ihnen einen Levelaufstieg (mit dem sie nun im Grunde nichts mehr anfangen können)...

...und...

B) ...jedem 1 Erz...

...und...

C) ...lies dies vor:

Die Musikanten entschuldigen sich bei euch herzlich, dass sie leider leider leider doch kein Lied für euch dichten können!

„Wisst ihr, werte (Damen und) Herren...“, versucht Flegel sich händewringend zu erklären, „Es ist nur so, dass wenn wir eure Geschichte mitsamt der Pauke und dem Ork hier im Minental verbreiten, dann dauert es nicht lang, bis die freundlichen Betreiber der Freien Mine davon Wind bekommen... Und dann, ja dann würden wir alle in Schwierigkeiten stecken, nicht wahr? Nicht waaahr?“

Sind die Spieler allzu empört oder beharren auf eine Belohnung, nimm eine **textgenerierende KI** zur Hilfe – oder dichte selbst drauf los – oder gib **noch 1 Erz...**

Immer diese nie zufrieden zu stellenden Spieler...

Das Abenteuer ist vorbei!

Vielen Dank fürs Spielen von Gothic Tales!

Credits & Referenzen

Ein besonderer Dank gehen an Conrad Neubert und Uta Jenenchen. Ich konnte auf ihrer <https://BLUE-GOAT-CON.de/convention> dieses Quickstart testen und unglaublich viel lernen!

Danke an SirMando für das Spielen von ‚Mit einem Paukenschlag‘ und sein wertvolles Feedback!

Des Weiteren will ich Christian „John Irenicus“ Rühls (<https://forum.worldofplayers.de/forum/members/15638-John-Irenicus>) danken. Er ist ein sehr aktives Mitglied des World of Gothic Storyforums und hat mit seinem literarisch scharfen Blick einige Ecken und Kanten geglättet.

Coverbild von Xardas1001
Hintergrund von Wonderdraft
Gothic Logo von Piranha Bytes®
Illustrationen von Ralf Marcinczik
Illustration ‚Heldengruppe‘ von Tom Thiel

IMFellEnglish font von Igino Marini
Washington Text Font von Dieter Steffmann
Gothic II - Die Nacht des Raben Font von Piranha Bytes®
WornManuscript Font von Phillip Andrade