

Die Raketen des Varl

Ein DungeonSlayers Abenteuer von Timon Cordes

Wie jedes Jahr ziehen die Anhänger des Varl zu Silvester von Dorf zu Dorf und verkaufen ihre heiligen Raketen. So auch wieder dieses Jahr, in dem kleinen Dörfchen Barringen. Die Einwohner sind sehr abergläubisch und wollen auf das „Zauberwerk“ auch dieses Mal nicht verzichten. Doch dieses Jahr macht der Orkstamm, der seit Jahren schon in den Bergen lebt und das Dorf terrorisiert, ihnen einen Strich durch die Rechnung.

Das Abenteuer der SC startet in einer behaglichen Kneipe in Barringen. Alle SC genehmigen sich ein kühles Bier und essen die Kekse, die die Wirtin zur bevorstehenden Neujahresfeier, auf kosten des Hauses, auf den Tisch gestellt hat. Alle im Wirtshaus sind in bester Stimmung und freuen sich auf das Feuerwerk, das jedes Jahr zur Vertreibung der bösen Geister gehalten wird. Doch plötzlich wird die Idylle von Kampf – und Hilferufen gestört.

Der Überfall

Eine Horde Orks ist dabei das Dorf zu überfallen. Die Meisten von ihnen sind auch schon dabei die Raketen mit sich zu nehmen, die in der Ortsmitte bereits aufgestellt wurden. Als die SC das Gasthaus verlassen ist es bereits zu spät. Der Großteil der Horde rennt schreiend und Gruzend mit einigen Wertgegenständen und den Raketen aus dem Dorf in die Berge. Nur 1 Ork pro SC bleibt im Dorf und rennt auf das Gasthaus zu, aus dem die SC gerade gekommen sind.

Nach dem Kampf kommt der Bürgermeister und berichtet den SC was passiert ist. Er berichtet davon, dass „die Raketen des Varl“ geklaut wurden und dass das Dorf ohne sie ein ganzes Jahr Pech und Unheil überkommt. Er bietet jedem SC eine Belohnung von 100 GM wenn sie die Raketen wieder zurück bringen.

Der Aufmarsch zum Orkberg

Während die SC dabei sind, sich durch den Kniehohen Schnee zu kämpfen, löst sich plötzlich ein Haufen Eiszacken von einem Baum und jeder SC erhält W/20 abwehrbaren Schaden.

Der Höhleneingang

Nach etwa einer halben Stunde ist in der Ferne ein kleines helles Licht zu sehen. Es ist ein kleines Feuer vor dem Eingang der Orkhöhle. Davor sitzt ein Ork, der jedoch eingeschlafen ist. An seiner Seite lehnt ein Bihänder, mit dem er gut umzugehen weiß.

Die Vorkammer

In der ersten Kammer befindet sich nur ein Schrein einer unbekanntes Gottheit der Orks. Vor diesem liegen einige Knochen und getrocknete Blutflecke sind hier ebenfalls. Wenn die SC den Schrein zerstören erhalten sie jeweils 20 EP.

Wolfskammer

Aus diesem Raum ist manchmal ein Heulen zu hören. Denn in dem Raum sind pro SC ein Wolf, die gerade an einem toten Dorfbewohner nagen, den die Orks gefangen genommen haben. Die Leiche hat 8 GM und ein Heilkraut bei sich.

Kammer des großen Kratsch-Nack

Auch aus diesem Raum ist schwer überhörbar ein lautes Johlen und Gruznen zu hören. 1 Ork pro SC feiern zusammen mit ihrem Anführer Kratsch-Nack in diesem Raum ihren Sieg über das seit Jahrzehnten verfeindete Dorf Barringen. Neben den Raketen sind hier in 5 Fässern und einer Truhe noch 185 GM, 345 SM und 935 KM vorhanden. Außerdem der Zauber Giftbann und ein Metallhelm. In den Fässern befindet sich zum größten Teil das Essen der Unholde. 10 Schinken 13 Leibe Brot und etwa 10 Liter ranziges Bier.



Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz: CC BY-NC-SA 3.0 Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen © 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland