

STUNK - Ein D&D Einstiegsabenteuer

Liebe Spielleitung! Dieses Abenteuer soll dir dabei helfen, deine ersten D&D Sitzungen zu leiten. Es ist darauf ausgelegt, dass ihr schnell in das Spiel findet, gemeinsam eure Geschichte erzählt und vor allen Dingen, Spaß am Rollenspielen habt. Nutze es als **Baukasten** und Startpunkt für dich und deine Gruppe und weniger als Sammlung fester Szenen, die ihr nacheinander abspielen müsst. Notiere dir deine **eigenen Ideen** und streiche alles, was dir nicht gefällt. Solange deine Gruppe miteinander und den NPCs interagiert und ihnen bei der Lösung ihrer Probleme hilft, machst du alles richtig. Viel Spaß!

Zusammenfassung

Das Problem: Fast alle haben das Dorf **OLIBERS FLECK** verlassen, seit sich vor Monaten ein fürchterlicher Gestank festgesetzt hat. Das Abenteuer ist auf zwei bis fünf Stufe 1 Charaktere ausgelegt und sollte maximal drei Sitzungen dauern.

Die Charaktere: Fast alle sind aus dem Dorf **weggezogen**, nur noch die **Schmiedin**, ein **Kerzenzieher** im Ruhestand und ein... **sprechender Schuppen**? trotz dem Gestank.

Der Ort: Der Geruch kommt aus dem **Untergrund**. Unter dem Dorf lebt – ohne dass die Dorfgemeinschaft es ahnt – eine Gruppe friedlicher **Kobolde**.

Die Ursache: Die Kobolde werfen ihren Unrat in die „**Müllde**“, einen Schacht, der zu uralten **Tunneln** unter ihrem Bau führt, die von den Kobolden gemieden werden. Um den immer stinkigeren Müll im Schacht zu zersetzen, hat der Koboldmagier **Kefir** einen **Gallertenwürfel** „gebastelt“. Durch „kreative Auslegung“ des Rezepts ist dabei eine **gefährliche Muffgallerte** entstanden, die den Müll in sich gären lässt.

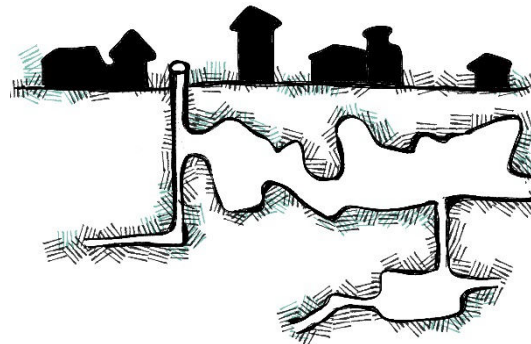
Das Ziel: Die Gruppe sucht die **Muffgallerte** in den Tunneln und versucht sie loszuwerden. Wie sie dabei vorgehen, ist der Gruppe überlassen.



Die Verbliebenen in Olibers Fleck

In den **34 Häusern** lebten ursprünglich etwa 100 Personen. Das Dorf wurde um einen uralten **Brunnen** herum errichtet, neben dem ein genauso alter **Schuppen** steht. Die Häuser sind **leergeräumt** und verschlossen. **Notizen** an den Türen, wo die Besitzer:innen erreichbar sind, falls der Gestank verschwindet.

Bitte deine Gruppe ein bis drei **Besonderheiten** in diesem Dorf beizutragen. Dadurch bauen sie eine Beziehung zu dem Ort auf. Versuch alle Ideen anzunehmen und ggf. mit einem aber an das Abenteuer und deine eigenen Ideen anzupassen. Sag auf keinen Fall Nein! Schließlich möchtest du die Kreativität der Gruppe anregen und ihnen deutlich machen: Wir erzählen diese Geschichte **gemeinsam!**



Meller Wraant – Schmiedin (Sie / Ihr)

Drachengeborene, ruppig, aber herzlich und großer Ameisenfan! Eine Wand der Schmiede ist eine riesige **Ameisenfarm**. Vermisst die Dorfgemeinschaft. Hat **keinen Geruchssinn**.

Funktion: Die Schmiedin heuert die Gruppe an, um das Problem mit dem Gestank zu lösen. Sie dient als **Informationsquelle** zum Dorf und erlaubt es dir, die Fragen der Gruppe innerhalb der Spielwelt zu beantworten. Sie hat ein großes Interesse daran, dass der Gestank verschwindet, und wird der Gruppe so gut es geht bei ihrer Aufgabe helfen. Die Belohnung beträgt **100 Goldmünzen**.

Laden: Meller stellt vor allem Werkzeuge und Hufeisen her. Waffen und Rüstungen hat sie schon lange nicht hergestellt. Wenn der Gestank beseitigt ist, macht sie für die Gruppe aber gerne eine Ausnahme.

Fyrn Linstök – Kerzenzieher im Ruhestand (Er / Ihn)

Mensch, über 90 aber ziemlich fit, genauso **schrullig**, findet den Gestank „eigentlich ganz anregend“

Funktion: Nutze den Kerzenzieher, um **Humor** in das Abenteuer zu bringen und der Gruppe Informationen zu geben, die nicht unbedingt stimmen müssen. Schließlich hat er sich vom sprechenden Schuppen überzeugen lassen, dass sich die Geruchssituation selbst lösen wird.

Laden: Fyrn macht schon lange keine Kerzen mehr aber **verkauft Vorräte und merkwürdigen Kram**. Nutze dafür die Preisliste aus dem Abschnitt **Abenteurerausrüstung** im SRD. **Bitte deine Gruppe** jeweils einen besonders kuriosen nicht-magischen **Gegenstand zu beschreiben**, der sich in seinem chaotischen Laden befindet.

Der sprechende Schuppen – Koboldwache Pepepe (Sie / Ihr)

Seit einigen Wochen spricht der **uralte** Schuppen in der Nähe des Brunnen. Im Schuppen hält eine **Koboldin namens Pepepe** das Dorf im Auge. Sie gibt sich große Mühe den Schuppen als ein magisches Orakel erscheinen zu lassen. Sie beschwichtigt die Gruppe und behauptet, dass der Gestank bald verfliegen werde. Sie weiß nicht, dass die meisten Dörfler erst gegangen sind, als auch noch der Schuppen anfing, zu sprechen.

Funktion: Der sprechende Schuppen soll die Neugier deiner Gruppe wecken und sie zur Lösung des ersten Problems einladen: Den Schuppen zu öffnen.

Die **Tür** ist von innen **verbarrikiert**. Zugang über **Dachluke** (Fingerfertigkeit **Schwierigkeitsgrad oder SG 12**) oder durch eine der **dünnere Wände mit Gewalt** (Wahrnehmung SG 10, um eine gute Stelle zu finden, Athletik SG 13 um die Wand einzuhaufen).

Nutze die Interaktion mit dem Schuppen, um die Gruppe auf die Existenz der harmlosen, wenn auch chaotischen **Kobolde** unter dem Dorf aufmerksam zu machen. **Pepepe** wird die Gruppe herabführen, sobald sie das Gefühl hat, dass sie das Problem mit den außer Kontrolle geratenen Gallerten lösen könnten.

Die Kobolde und das Tunnelsystem

Die etwa **20 Kobolde** im Koboldbau unterhalten sehr gute Beziehungen zur Dorfgemeinschaft. Zumindest sind die Kobolde davon überzeugt. Das Dorf ahnt nichts von der Existenz ihrer unterirdischen Nachbarn. Die Kobolde „leihen“ sich regelmäßig Werkzeug aus und bedienen sich nachts an den Mülltonnen im Dorf. Ein **Schacht** im Brunnen und ein weiterer im uralten Schuppen führen in den Bau. Die Kobolde haben sicher **andere Zugänge** gegraben also improvisiere sie, wenn du sie benötigst. Das gleiche gilt für die Kobolde selbst: Wenn deine Gruppe spezifische Fragen hat, **improvisiere weitere Kobolde**, die diese beantworten könnten.

Kefir - Koboldmagier (Er / Ihn)

Kobold, rote und blaue Schuppen, viel zu große Robe und mit Federn geschmücktes Nudelholz als Stab, überzeugt ein großer Magier zu sein

Funktion: Kefir gibt der Gruppe weitere **Informationen** über die Muffgallerte, wenn sie sich als vertrauenswürdig erweisen. Dafür wird er sie einer „**großen Prüfung**“ unterziehen. Er stellt allen Charakteren je eine banale Frage in einem **ominösen Ton**: „Was ist deine Lieblingsfarbe?“, „Was war das tiefste Loch, das du je gebuddelt hast?“, „Wie viele Käfer kennst du beim Namen?“, „Welche Steine ergeben das beste Würzmittel?“

Unabhängig von den Antworten deiner Gruppe, wird er kurz in sich gehen und beschließen, dass sie helfen dürfen. Kefir zeigt ihnen die „Müllde“ und weist sie darauf hin, dass in den Tunneln neben der Muffgallerte noch **andere Gefahren** lauern. Details kennen die Kobolde nicht, da sie zu ängstlich sind, um die Tunnel zu erforschen.

Pepepe - Koboldwache im Schuppen (Sie / Ihr)

Kobold, rote Schuppen, coole Umhängetasche voll mit unnützen „Erfindungen“. Siehe sprechender Schuppen.

Roink - Koboldchampion (Sie / Ihr)

Kobold, violette Schuppen, „magische“ Großbaxt (ehemaliger Spaten), „magisches“ grünes Cape (ehemaliges Geschirrtuch)

Funktion: Roink ist die Einzige im Koboldbau, die selbst etwas unternehmen möchte, um die Muffgallerte zu stoppen. Wenn die Gruppe sie bittet und einen Überzeugenwurf SG 12 schafft,

begleitet sie die Gruppe und hilft auch im **Kampf**. Nutze dafür die **Spielwerte** eines **Kobolds** aus dem SRD aber erhöhe die Trefferpunkte auf 20. Sollte die Gruppe nur aus zwei Personen bestehen, hat Roink einen **Zwillingsbruder** namens Klunk, der einen Großhammer schwingt und über die gleichen Spielwerte verfügt aber deutlich langsamer spricht.



Wie du dieses Abenteuer leitest

Du beschreibst **Szenen** und lädst deine Gruppe ein, die **Handlungen ihrer Charaktere** wiederzugeben. Das funktioniert in erster Linie durch **Fragen**.

Der Klassiker: Du erzählst, wo sich die Gruppe befindet, wen und was sie dort sehen, und fragst sie, was sie tun möchten. In Pen & Paper Rollenspielen kann die Gruppe sehr viele Dinge tun, weshalb diese Frage bei Neulingen oft zur **Schockstarre** führt!

Stelle stattdessen **konkrete** Fragen. Wahlweise auch „**in Character**“ also als einer der NPCs:

Als Leitung: „Wie reagiert ihr auf die Schmiedin, die euch gerade Nasenklammern in die Hand drückt?“

„Der Gestank kommt wohl aus dem Brunnen. Wollt ihr direkt dort hin oder lieber zu dem schrulligen Händler, den Meller erwähnt hat?“

Als Meller: „Habt ihr in der Vergangenheit schon mit Geruchsbeseitigung zu tun gehabt?“

Startszene und Warmup

Bitte deine Gruppe den Gestank im Dorf zu beschreiben, indem sie abwechselnd Komponenten beitragen. Notiere dir das Ergebnis. Wenn (verdorbene) Lebensmittel genannt wurden, kannst du einen ganzen Haufen davon im inneren der Gallerten umherschwimmen lassen.

Lass deine Gruppe anschließend ihre **Charaktere beschreiben** und wie sie **einander helfen**, den Gestank besser zu ertragen.



Start: Starte das Abenteuer in **Mellers Schmiede**. Nutze Meller als deinen **Wohlfühl-NPC** und erkläre aus ihrer Sicht, wie schade es ist, dass alle weggezogen sind. Meller erwähnt auf jeden Fall **Fyrn**, falls sie noch **Vorräte** brauchen sollten und dass der **Schuppen** neben dem Brunnen seit einigen Wochen spricht aber „*auch nichts Hilfreiches zu sagen hat*“.

Lass deine Gruppe anschließend frei erkunden. Folge den Ideen deiner Gruppe und versuche Ihnen nur dann Optionen aufzuzeigen, wenn sie wirklich feststecken.

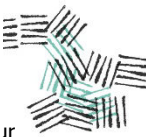
Tipp: Wenn die Gruppe gar nicht vom Fleck kommen sollte oder anfängt, jedes Haus im Dorf nach wertvollen Gegenständen abzuklappern, lass sie im Dorf Anzeichen finden, die auf den Koboldbau hinweisen. Kleine „Tankeschön“-Zettel, die an deplatzierten Werkzeugen baumeln. Sehr schlecht kaschierte Tunnel. Ein Kobold in einer Mülltonne.

Nach dem Abenteuer

Nachdem die Muffgallerte beseitigt und die Belohnung bei Meller abgeholt wurde, kannst du auf verschiedene Arten an das Abenteuer anknüpfen und eine längere Kampagne weiterspinnen:

- Meller könnte die Gruppe bitten, ein paar **besondere Charaktere der Dorfgemeinschaft** aufzusuchen und darüber zu informieren, dass der Gestank verfliegen ist. Damit **erkundet & gestaltet ihr die Welt** um das Dorf herum.
- Du kannst der Gruppe eine **Unterkunft** im Dorf als Belohnung anbieten, solange sie Meller bei den Aufräumarbeiten helfen. Damit erhält die Gruppe eine Basis, von der sie auf weitere Abenteuer ziehen können.
- Die Kobolde könnten in den uralten Tunneln eine **verborgene Tür** gefunden haben und die Gruppe bitten, den merkwürdigen Stimmen nachzugehen, die dahinter zu hören sind. Damit kannst du deine Gruppe in einen **größeren Dungeon** schicken.
- Es spricht sich schnell herum, dass der Geruch verschwunden ist. Nach und nach tauchen immer mehr Leute auf.

Tipp: Frage deine Gruppe, was ihnen besonders an dem Abenteuer gefallen hat, was sie vermisst haben und welche Fragen noch offen sind. Nutze die Antworten, um die künftigen Sitzungen zu planen.



Die uralten Tunnel

Die Tunnel bestehen aus drei durch Korridore verbundene Räume. Alles wurde aus soliden Steinblöcken gebaut. Die Muffgallerte bewegt sich die Korridore entlang und von Raum zu Raum. Die Gruppe trifft auf die Gallerte, oder rennt ahnungslos in die beinahe transparente Masse hinein, wenn durch ihr Auftauchen eine besonders dramatische Situation entsteht.

Quadratischer Raum mit Müllhalde - A

Von den gammelnenden Resten, die die Gallerte hinterlassen hat, ernähren sich drei versteckte Insektenschwärme. Sie werden die Gruppe nur angreifen, wenn sie den Müll durchwühlen. Inmitten des Mülls findet sich eine verschlossene Schatulle (Fingerfertigkeit SG 15) mit 30 Goldmünzen und einem Ogerzahn.

Langer Raum mit Steintischen - B

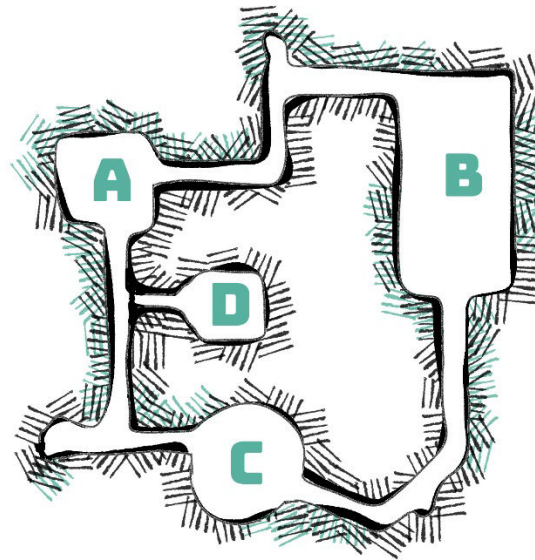
In diesem 20m langen Raum stehen vier 2m lange und 1m breite Steintische. In den hängenden Regalen an der Ostwand stehen weit oben vier rot leuchtende **Heiltränke** zwischen leeren und staubigen Gläsern.

Der komplette Boden ist bedeckt mit einer dampfenden **Säurelache**, die aus einem beschädigten Glasbehälter an der Westwand sickert. Bei Berührung erleiden Charaktere aber auch Monster 1W6 Säureschaden pro Zug. Die Lache ist **schwieriges Gelände**, Bewegung durch die Flüssigkeit wird also halbiert.

Tip: Lass deine Gruppe selbst **entscheiden**, wie sie das Problem löst. Sie können von Tisch zu Tisch springen, was Athletik- oder Akrobatikwürfe erfordert oder auf kreative Weise probieren, die Säure zu neutralisieren oder verschwinden zu lassen. Bei **Fehlschlägen** können Charaktere in die Säure abrutschen, Tische kaputt gehen oder laute Geräusche entstehen, die die Zombies im runden Raum wecken oder die Insektenschwärme aus der Müllhalde in den Raum locken, sollte die Gruppe diese noch nicht besiegt haben.

Runder Raum mit drei Särgen - C

Das Öffnen eines Sargs weckt alle drei Zombies, die die Gruppe angreifen. Ein erfolgreicher Wurf auf Religion, Geschichte oder Arkane Kunde (SG 13) lässt ein neuromantisches Ritual erkennen und sollte die Gruppe vorwarnen. In einem der Säрге liegt ein magischer Kurzbogen +1, in einem anderen ein Beutel mit 45 Silbermünzen.



Tip: Wenn die Gruppe die Insektenschwärme und die Zombies besiegt hat, kannst du sie eine **Stufe aufsteigen** lassen. Gerade eine zwei- oder dreiköpfige Gruppe kann die zusätzlichen Trefferpunkte gebrauchen. Beachte aber, dass es schnell mal eine Stunde dauern kann, einen Stufenaufstieg abzuhandeln. Setze ihn also ans Ende einer Sitzung oder in eine längere Pause.

Geheimer Raum - D

Wenn deine Gruppe die Tunnel besonders **gründlich erkundet**, lass sie diesen Raum finden. Ein auffälliger Stein in einer der Wände öffnet eine versteckte Tür, die in den kleinen Raum führt. Dort findet die Gruppe eine Truhe mit 50 Gold- und 200 Silbermünzen und einem alten **Buch über Nekromantie** (keine Anleitungen, eher Tipps, um bei Experimenten nicht entdeckt zu werden).

Muffgallerte

Die Muffgallerte ist nahezu transparent und bewegt sich nur langsam die Korridore entlang. Durch den großen Haufen Unrat, der in ihr gefangen ist und vor sich hin gärt, ist sie etwas leichter zu erkennen als ein gewöhnlicher **Gallertenwürfel** (Wahrnehmung SG 8).

Die Muffgallerte nutzt die gleichen **Spielwerte** wie der **Gallertenwürfel** aus dem SRD. Zusätzlich verfügt sie über die passive Fähigkeit **Widerliche Gase**: Wenn die Muffgallerte von Hieb, Stich oder Wuchtschaden getroffen wird, entweicht ein widerlicher Gestank. Charaktere im Umkreis von 6m müssen einen KON-RW gegen SG 13 bestehen oder erhalten den Zustand vergiftet bis sie wieder an die frische Luft gelangen. Eine Nasenklammer verschafft Vorteil auf diesen Rettungswurf.

Die Korridore

Wenn du die dunklen Korridore interessanter gestalten möchtest:

- Ein Alkoven mit einer **Statue eines Dämons**. Mit einem Wurf auf Religion (SG 14) erkennen Charaktere den Dämon dunkler Tänze Flaii'ztep in der Abbildung. Ein guter Tanzmove (Akrobatik SG 10) gewährt Charakteren einmalig 6 temporäre Trefferpunkte.
- Hier fehlen mehrere Bodenplatten und ein scheinbar **bodenloser Abgrund** tut sich auf. In Wahrheit ist das Loch 3m tief. Ein ungebremster Sturz würde 2W6 Wuchtschaden verursachen. Unten liegen mehrere Skelette, die insgesamt 6 Gold- und 17 Silbermünzen bei sich tragen. Ein Skelett trägt **Stiefel der Elfen**.
- Dieser Korridor ist nahezu **eingestürzt**. Ein Erdhaufen türmt sich bis auf 50cm zur Decke und lässt nur kleine Charaktere passieren. Alle anderen müssen entweder mühsam graben oder einen anderen Weg suchen. Du kannst den Einsturz bei größeren Gruppen nutzen, um die **Gruppe zu trennen**, wenn du die Erkundung DEUTLICH dramatischer gestalten möchtest.

