

WOODROWS WUNDERBARER WANDERZOO



VORSICHT FEUERBALL !!!

Ein augenzwinkernder D&D One Shot
für junge Rollenspiel-Anfängerinnen und -Anfänger

WOODROWS WUNDERBARER WANDERZOO

WOODROWS WUNDERBARER WANDERZOO IST EIN DnD Abenteuer für 4 - 6 Charaktere der 1. Stufe, in dem die Spielerinnen und Spieler einige gefährliche Kreaturen einfangen müssen, die aus einem wandernden Zoo entkommen sind. Das Abenteuer ist ein One-Shot, der sich in einer Sitzung

durchspielen lässt. Woodrose Wunderbarer Wanderzoo (kurz 'Woodrows') wurde speziell dafür geschrieben, neue Spielerinnen und Spieler an Rollenspiel und DnD heran zu führen. Die Spielleitung sollte im Idealfall bereits Erfahrung mit DnD haben.

Um *Woodrows* zu spielen, benötigt man die drei Grundregelbücher (Spielerhandbuch, Spielleiterhandbuch, Monsterhandbuch). Vor dem Start sollte die Spielleitung das Abenteuer durchgelesen haben. Wichtige Orte haben einen Beschreibungstext, der hell hervorgehoben ist. Dieser Text kann den Spielerinnen und Spielern vorgelesen werden, wenn die Abenteurer den Ort betreten.

ABKÜRZUNGEN UND FORMATIERUNG

- Es werden die gängigen Abkürzungen für DnD Stats verwendet.
- SL = Spielleitung.
- Monsternamen werden bei ihrem ersten Auftauchen in Fettdruck geschrieben. Das ist der Name, unter dem dieses Monster im Monsterhandbuch zu finden ist.
- Zauber und magische Gegenstände werden kursiv geschrieben.

INSPIRATION

Woodrows Wunderbarer Wanderzoo wurde inspiriert durch das Abenteuer 'Wild in the Street' von Jason Peck. Das Abenteuer erschien im Jahr 1996 im Dungeon-Magazin für AD&D und erzählte eine etwas andere Handlung. Die Grundidee um drei entlaufene Monster, die ein Dorf in Unordnung bringen, ist natürlich dieselbe. Als Gegner traten damals eine Täuschungsbestie, ein Baby-Ankylosaurus und (na klar...) ein Rostmonster auf.

HINTERGRUND

Das schöne Dörfchen Verisfield liegt in einer friedlichen und zivilisierten Gegend. Die nächste größere Stadt ist nur ein paar Tagesreisen auf der naheliegenden Handelsstraße entfernt. Im Dorf leben ca. 30 Familien, die mit dem Anbau von Wein und Obst und mit Schnapsbrennerei beschäftigt sind. Die einzige Bedrohung für das Dorf geht von einer Räuberbande namens 'Darkriders' aus. Die Darkriders sind eine Handvoll Tunichtgute, die sich in den nahegelegenen Wäldern verstecken. Bis vor kurzem hielten sie Verisfield mit gelegentlichen Überfällen auf Karawanen

und Gehöfte in Atem. Letzte Woche gelang es jedoch einer Gruppe von Kopfgeldjägern, den Anführer Jarko Darkrider in eine Falle zu locken und gefangen zu nehmen. Jarko sitzt seitdem in der einzigen Gefängniszelle von Verisfield und wartet auf seinen Prozess.

Parallel zu diesen aufregenden Ereignissen findet zur Zeit in Verisfield das berühmte 'Fruchtfest' statt, zu dem zahlreiche Gäste und Schaulustige aus den angrenzenden Dörfern und Gehöften nach Verisfield kommen. Während dieses Festes verkleiden sich Kinder mit Frucht-Kostümen und es finden diverse Wettkämpfe statt. Natürlich wird getanzt und reichlich Obstwein und Schnaps getrunken. In diesem Jahr ist als besondere Attraktion 'Woodrows Wundersamer Wanderzoo' angereist. Bei dem Zoo handelt es sich um eine kleine Karawane von Käfig-Wagen, in denen verschiedene Monster aus den unzivilisierten Gebieten der Welt präsentiert werden. Zu den Attraktionen gehören unter anderem:

- Argo, ein junger Allosaurus aus Chult.
- Die drei kleinen Schweinchen, ein Trio dressierter Zwergschweine.
- Mimi, ein junger Mimik, der in einem geschlossenen Wagen lebt. Der Wagen ist von innen mit Metallplatten ausgekleidet, die der Säure des Mimiks widerstehen und wie ein Dungeonraum angemalt sind. Durch ein Sichtfenster kann der Mimik beobachtet werden.
- Zwei ziemlich garstige Cockatricsen. Ihre gefährlichen Fähigkeiten werden mit Hilfe von Clonky, einem Hund, demonstriert, der auf dem Höhepunkt des Festes von den Biestern versteinert wird. Der Hund steht dann für 24 Stunden als Statue im Lager rum, bis die Wirkung des Versteinerungsangriffes abklingt.
- Gnurpsi, das Rostmonster, das in einem Wagen aus stabilen Bambusstangen untergebracht ist.
- Exa, die Echsensdame. Ein Frau aus dem Volk der Echsenmenschen, die geschmückt mit Federn und Fellen, leicht laszive Tänze aufführt.

Auch die verbliebenen Darkrider beobachten aus einigem Abstand das Fest. Als sie unter den Attraktionen des Wanderzoos ein Rostmonster entdecken, kommen sie auf eine waghalsige Idee. Am Morgen nach dem Fest überfallen die Darkriders den Wanderzoo und befreien das Rostmonster. Bevor sie jedoch das Monster komplett unter Kontrolle bringen können, stürzt sich das gefräßige Biest auf sämtliche erreichbaren Metallobjekte an den Wagen des Zoos. In dem Chaos entfliehen der junge Allosaurus, die Cockatrices und der Mimik ins Dorf. Schließlich schaffen es die Räuber das Rostmonster zu bändigen. Bevor der Überfall im Dorf bemerkt wird, verschwinden sie in Richtung des Gefängnisses, in dem ihr Anführer gefangen gehalten wird.

ABLAUF DES ABENTEURERS

Die Abenteurerinnen und Abenteurer befinden sich zum Start der Handlung im Gasthaus 'Zum Papageien-Bär'. Es ist der Morgen nach dem Fruchtfest und ein Großteil der Bevölkerung von Verisfield liegt schlimm verkatert in den Betten. Das Frühstück der Heldinnen und Helden wird unvermittelt gestört, als auf dem Dorfplatz ein junger Allosaurus auftaucht. In den folgenden Szenen müssen die Protagonisten nun die entflohenen Monster einfangen. Nachdem die Gefahr im Dorf gebannt ist, können sie die Verfolgung der Darkrides aufnehmen, denen es gelungen ist, mit Hilfe des Rostmonsters ihren Anführer zu befreien.

DER START

Wenn man dieses Abenteuer als Einführung mit unerfahrenen DnD Spielerinnen und Spielern spielt, ist es ratsam, für jeden Spieler einen vorgefertigten Stufe 1 Charakter zur Verfügung zu stellen. [Eine gute Sammlung fertiger Charaktere findet man hier](#). Um schnell zu starten empfiehlt es sich, auf eine ausgiebige 'Kennenlernrunde' der Charaktere zu verzichten. Das Abenteuer geht deshalb davon aus, dass sich die Charaktere kennen, weil sie zusammen als Wachen für eine Karawane arbeiten, die gerade im Dorf einen Stop eingelegt hat. Bei Bedarf kann diese Situation natürlich an abweichende Ideen der Spielerinnen und Spieler angepasst werden.

WARUM GIBT ES KEINE KARTE FÜR DAS DORF?

Nicht alle Orte in einem Abenteuer müssen exakt beschrieben werden. Wenn die Gruppe an einen Ort kommt, der nicht eingeplant war, hilft es, sich auf eine allgemeine Beschreibung zu beschränken. Die Vorstellungskraft der Spielerinnen und Spieler wird eventuelle Lücken in der Beschreibung ausfüllen. Weitere Details zum Dörfchen Verisfield findet man zudem noch im Vorsicht Feuerball Abenteuer ['Die Gärten des Todes'](#).

SZENE 1: DER ALLO

Zu Beginn der ersten Szene befindet sich die Abenteurer-Gruppe im örtlichen Gasthaus 'Zum Papageienbär'.

Nachdem eure Karawane gestern in dem schönen Dörfchen Verisfield Rast gemacht hat, habt Ihr einen netten Abend auf dem örtlichen Festplatz verbracht, auf dem das alljährliche 'Fruchtfest' stattfand. Neben bunt verkleideten Dorfbewohnern gab es vor allem die exotischen Monster von 'Woodrows Wundersamen Wanderzoo' zu bestaunen, die aus den fernsten Winkeln der Welt stammen. Dementsprechend ist es am nächsten Morgen im Schankraum des Papageienbärs noch ziemlich leer, da die meisten Gäste der Taverne noch verkatert in den Betten liegen. Während ihr euer Frühstück zu euch nehmt, wird die Ruhe plötzlich durch den grollenden Ruf einer großen Bestie durchbrochen. Ein Blick durch eines der Fenster offenbart euch eine chaotische Szene: Die junge Donner-Echse, die ihr gestern auf dem Fruchtfest gesehen habt, ist offensichtlich entkommen und verwüstet nun die Marktstände, die auf dem Dorfplatz vor dem Gasthaus aufgebaut wurden.

Abenteurer, die gestern auf dem Fest waren, können sich an die eindrucksvolle Riesenechse erinnern, die zu den Hauptattraktionen des Wanderzoos gehört. Das Tier wurde von den Leuten des Wanderzoos als **Junger Allosaurus** namens 'Argo' vorgestellt und machte einen verspielten und neugierigen Eindruck.

Sobald die Heldinnen und Helden das Gasthaus verlassen haben, können sie folgende Details erkennen:

- Einige Dorfbewohner rennen schreiend in ihre Häuser, doch bisher wurde offensichtlich niemand verletzt. Von den Wachen ist niemand zu sehen.
- Der junge Allosaurus bedroht keine Menschen, sondern frisst sich gemütlich durch das Sortiment von Hartwürsten, die zwischen den Trümmern des zusammengefallenen Marktstandes des Fleischers herumliegen.
- Mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) SG 10 kann man erkennen, dass die Eisenkette, mit der das Tier auf dem Festplatz angebunden war, durchgerostet ist.

Im Anhang des Abenteuers befindet sich eine Karte des Marktplatzes.

ARGO, DER JUNGE ALLOSAURUS

Grosse Bestie, keine Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 34 (4W10 +12)

Geschwindigkeit 15 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	10 (0)	5 (-3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Herausforderung 1 (200 EP)

Fertigkeitsbonus +2

Anspringen. Wenn der Allosaurus sich mindestens 9 Meter auf eine Kreatur zu bewegt und sie dann in derselben Runde mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen Stärke-Rettungswurf gegen SG 13 bestehen oder wird zu Boden geworfen. Ist das Ziel am Boden, kann der Allosaurus einen Bissangriff als Bonusaktion ausführen.

AKTIONEN

Klauen. Nahkampfwaffenangriff: +5, Reichweite 1,50m, ein Ziel.
Treffer 6 (1W6+3) Hiebschaden

Biss. Nahkampfwaffenangriff: +5, Reichweite 1,50m, ein Ziel.
Treffer 12 (2W8+3) Stichschaden

Entwicklung: Sobald die Abenteurerinnen und Abenteurer den jungen Dinosaurier unter Kontrolle gebracht haben, taucht Harpo Brantschwert, der Burgomeister von Verisfiled (**Gemeiner**) auf dem Dorfplatz auf und lobt den Einsatz der Helden:

Während Ihr euch noch den Schweiß von der Stirn wischt, erscheint auf der anderen Seite des Dorfplatzes ein Zwerg mit kurzem grauen Haar und kurz geschorenem Bart. "Hah, endlich mal jemand, der hier durchgreift. Das nenne ich wahren Heldenmut! Meine unfähigen Wachen liegen natürlich noch alle verkatert in Ihren Betten, während ihr hier zeigt, wie man mit solchen Gefahren umgehen muss. Aber nun sollten wir der eigentlichen Ursache für diese inakzeptable Störung auf den Grund gehen. Folgt mir zum Lager dieses Wanderzoos. Ich habe ein ernstes Wörtchen mit diesem Woodrow zu reden. Mein Name ist übrigens Brantschwert. Harpo Brantschwert. Ich bin der Burgomeister dieses wunderschönen Dorfes..."

SZENE 2: DER WANDERZOO

Der Festplatz des Dorfes liegt nur ein paar Minuten entfernt neben dem Dorf. Sobald die Gruppe dort ankommt, lies folgenden Text vor:

Auf dem Festplatz bietet sich euch in Bild des Chaos: Mehrere der Wagen stehen offen und der Tierpfleger des Zoos lehnt mit blutiger Nase an einem Wagenrad. Von den Wachen ist keine Spur zu sehen. Harpo Brantschwert marschiert zielstrebig auf Direktor Woodrow zu, der verzweifelt einer Horde Schweine hinterherjagt, und packt ihn am Kragen.

Während der Burgomeister wütend auf Woodrow einredet und ihn beschuldigt, durch grobe Fahrlässigkeit das Dorf verwüstet zu haben, können die Heldinnen und Helden den Platz erkunden, um so Hintergrundwissen über den Zwischenfall zu sammeln. Ein Intelligenzwurf (Ermitteln) SG 12 zeigt auf:

- Diebe haben offensichtlich den Holzkäfig aufgebrochen, in dem Gnurpsi das Rostmonster eingesperrt war.
- Die Metallkette, mit der der junge Allosaurus angeleint war, wurde durchgerostet.
- Das Schloss von Mimis Sicherheitswagen, wurde angefressen und geöffnet. Das Monster fehlt offensichtlich. Durch weitere Fragen kann man erfahren, das Mimi sehr verspielt ist, gerne Lakritze frisst und am liebsten die Form eines Fasses annimmt.
- Das Schloss des 'Hühnerwagens' wurde weggerostet. Von den beiden Cockatricen fehlt jede Spur. Neben dem Wagen steht immer noch der versteinerte Clonky.

Mit einem Weisheitswurf (Überleben) SG 12 kann man die Spuren einer Gruppe von drei bis vier Dieben finden, die zuerst das Rostmonster befreiten, dann aber die Kontrolle über das Monster verloren, so dass Gnurpsi eine ekstatische Fressstour über den Platz starten konnte, wodurch die anderen Tiere unabsichtlich befreit wurden. Die Spuren der Diebe verlieren sich dann im Gelände. Harrow, der Tierpfleger des Zoos, liegt übel zugerichtet an einem Wagenrad. Harrow hat die Spielwerte eines **Gemeinen** mit der Fertigkeit Tiere bändigen +4. Er hat null Trefferpunkte, ist aber stabil. Seine Erinnerungen an seine Angreifer sind ungenau, da der Kampf im Zwielficht statt fand. Die zwei Orkwachen (**Orks**) liegen betrunken in ihren Wagen und sind zu nichts zu gebrauchen.

Entwicklung: Nachdem sich Harpo Brantschwert etwas abgeregt hat, bietet er den Heldinnen und Helden 10 Gold pro beseitigtes Tier an. Harpo ist es egal, ob die Tiere gefangen oder getötet werden. Woodrow überbietet die Prämie des Burgomeisters und zahlt 50 Gold für jedes lebendige Tier, das zum Zoo zurück gebracht wird.

Falls die Gruppe im Zoo nach nützlicher Ausrüstung sucht, finden sie ein 30 Meter Seil und ein Netz.

SZENE 3: DIE COCKATRICEN

Sobald die Abenteurerinnen und Abenteurer den Festplatz gründlich untersucht haben, hören sie Hilferufe aus dem Dorf. Wenn sie den Hilferufen nachgehen, gelangen sie zu einem Bauernhaus im Dorf. Lies folgende Szenenbeschreibung vor:

Vor einem Bauernhaus seht ihr eine verzweifelte Frau mittleren Alters, die ihre Arme um einen Steinstatue schlingt und dabei laut zetert: "Mein Mann wurde versteinert! Wieso unternimmt den niemand etwas? Zu Hilfe!". Hinter der Statue erkennt ihr einen Hühnerstall und einen Schuppen, dessen Tür offen steht.

Die aufgelöste Bäuerin berichtet, dass ihr Mann vor ein paar Minuten Lärm aus dem Hühnerstall gehört hatte und nachsehen wollte, ob mit den Tieren alles in Ordnung wäre. Als er nicht ins Haus zurückkehrte, schaute die Frau nach und entdeckte den versteinerten Bauer. Eine Untersuchung des Geländes zeigt folgendes:

- Vor dem Stall picken ein paar Hühner friedlich im Sand. Bei genauer Betrachtung fällt auf, dass ein versteinertes Hahn zwischen den Tieren steht.
- Der Schuppen, dessen Tür offen steht, ist ein Anbau am Haus. Die Bäuerin kann auf Anfrage erklären, dass eine Tür aus der Küche des Hauses von hinten in den Schuppen führt. Die Familie lagert dort Werkzeuge und Hühnerfutter.

Das Chaos auf dem Bauernhof wurde natürlich von den zwei **Cockatricen** verursacht, die aus dem Zoo entkommen sind. Das erste Monster befindet sich im Hühnerstall. Die zweite Cockatrice hat einen offenen Sack mit Hühnerfutter im Schuppen entdeckt.

Entwicklung: Die beiden garstigen Cockatricen haben kein Interesse daran, in ihren Käfig zurückzukehren und versuchen jeden zu versteinern, der ihnen zu nahe kommt. Dummerweise hat jemand die Tür zwischen Haus und Schuppen offenstehen lassen, so daß die Möglichkeit besteht, dass die zweite Cockatrice ins Haus flüchtet und dort noch mehr Schaden anrichtet. Im Haus befindet sich eine Magd und die verkaterte Tochter der Familie (beide **Gemeine**). Sollte es zum Kampf im Haus kommen,

kann die angefügte Karte etwas Übersicht schaffen. Die Räume sind einem Bauernhaus entsprechend einfach eingerichtet. Eine Treppe führt in den zweiten Stock des Hauses, in dem sich weitere Wohn- und Schlafräume befinden.

Im Anhang des Abenteurers befindet sich eine Karte des Erdgeschosses des Hauses.

DIE COCKATRICEN LEBEND FANGEN

Es ist relativ wahrscheinlich, dass die Gruppe versuchen wird, die Cockatricen mit Hilfe von Netzen, Decken oder Zeltplanen vom Markt lebendig zu fangen. Hierbei ist es sinnvoll, die D&D-Regeln für waffenlosen Kampf und Gegner-festhalten im Sinne der Spieler zu interpretieren, um die Szene nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Sollten zum Beispiel zwei Spieler erfolgreich einen Angriff mit einem Netz gegen eine der Cockatricen durchführen, kann die SL davon ausgehen, dass das Ziel aufgrund seiner geringen Größe nicht nur *gepackt*, sondern auch *festgesetzt* ist. Die *festgesetzten* Cockatricen können die beiden Angreifer nun problemlos bewegen und beim Zoo abliefern.

Trotz aller Vorsicht könnte es passieren, dass während des Kampfes mit den Cockatricen ein Charakter für 24 Stunden versteinert wird. In einem One-Shot bedeutet das natürlich faktisch das Ende des Abenteurers für den entsprechenden Spieler. Um diese Situation zu entschärfen, könnte Woodrow eine Spruchrolle mit dem Zauber *Vollständige Genesung* in seinen Vorräten haben, die er der Gruppe überlässt.

SZENE 4: DER TEENAGE MIMIK

Sobald die Abenteurerinnen und Abenteurer die Cockatricen unschädlich gemacht haben, taucht die nächste Person auf, die durch den Ausbruch geschädigt wurde: Die resolute Gnomin Nullane Nedanull (**Gemeine**), im Dorf bekannt als 'Frau Null', die Besitzerin des Handelspostens von Verisfield.

Neben Harpo, dem Burgomeister, erkennt ihr eine kleine weibliche Gnomin in fein bestickter Kleidung und mit weissen Haaren, die zu einem strammen Dutt gebunden sind. Harpo verzieht erschöpft sein Gesicht, während sie eindringlich auf ihn einredet: "Mein Laden ist ein einziges Chaos! Ein laufendes Fass mit Augen und Tentakeln hat sich über meine gesamten Süßwaren hergemacht. Ich verlange ein sofortiges Durchgreifen der Obrigkeit! Und Entschädigung!". Harpos Augen leuchten erleichtert auf, als er auf euch blickt...

Das Chaos in Frau Nulls Laden wurde von 'Mimi' dem **Teenage Mimik** verursacht, der ebenfalls aus dem Zoo entkommen ist. Eine kurze Befragung der Gnomin und ein Blick auf ihren Laden liefert folgende Fakten:

- Der Handelsposten ist ein zweistöckiges Haus mit Fenstern und einem Hintereingang für Lieferanten. Frau Null verkauft Nahrungsmittel, Werkzeuge und Ausrüstung für Bauern und Karawanen.
- Ein Blick durch die Eingangstür zeigt, dass die Gläser und Kästen mit Süßigkeiten, die Frau Null neben ihrer Kasse anbietet, umgestoßen wurden. Ein paar Bonbons liegen noch auf dem Boden, doch der Großteil der Snacks wurde von Mimi verspeist. Im ersten Stock ist noch alles schön aufgeräumt, was darauf hindeutet, dass Mimi hier noch nicht gewesen ist.
- Der Rest des Ladens ist zugestellt mit Waren aller Art. Da Frau Null auch die berühmten Weine und Schnäpse von Verisfield verkauft, stehen zwei Dutzend Fässer verschiedener Größe im Laden.

Im Anhang des Abenteuers befindet sich eine Karte des Ladens.

Sollten sich die Heldinnen und Helden erfolgreich anschleichen (Mimis passive Wahrnehmung ist 10) können sie den Mimik dabei überraschen, wie er in der Form einer kleinen Bonbon-Kiste durch den Laden trippelt und seine Tentakel in Behälter steckt, um nach weiteren Leckereien zu suchen. Sobald Mimi bemerkt, dass sich jemand nähert, nimmt er die Form eines Fasses an und versteckt sich zwischen den restlichen Fässern des Ladens.

Charaktere, die den Laden durchsuchen, können zusätzlich zu dem versteckten Mimik zwei interessante Objekte entdecken:

- Eine gezielte Suche nach Ködern für den Mimik oder ein Weisheitswurf (Wahrnehmung) SG 15 entdeckt eine kleine verschlossene Kiste mit Lakritzstangen hinter Frau Nulls Kassentresen, die Mimi schlichtweg übersehen hat. Wenn Heldinnen oder Helden die Lakritze bei Interaktionen mit dem Mimik nutzen, bekommen sie Vorteil auf Überzeugen-, Täuschungs-, oder Ablenkungswürfe.
- Im Laden befinden sich auch ein Dutzend gebrauchter Waffen. Darunter ist ein unscheinbarer Streitkolben, dessen magische Eigenschaften Frau Null übersehen hat. Die Gruppe kann die Waffe durch den Zauber *Magie entdecken* finden oder durch eine Untersuchung des Waffensortiments mit einem Intelligenzwurf (Ermitteln) SG 18. Solange Frau Null von der wahren Natur des Streitkolbens nichts ahnt, ist sie bereit, das Stück für 10 GM zu verkaufen.

STREITKOLBEN DER GNADE

Waffe, ungewöhnlich

Dieser Streitkolben mit zahlreichen Abnutzungsspuren ist eine magische +1 Waffe. Die Waffe verursacht im Kampf nur nicht-tödlichen Schaden. Gegner, die auf null Trefferpunkte reduziert werden, sind dementsprechend nicht tot sondern K.O.

Entwicklung: Sollte die Gruppe Mimi lebendig fangen, erschwert sein Säureschaden den Transport zum Zoo. Solange Mimi bei Bewusstsein ist, verursacht er zwei Schadenspunkte pro Runde gegen Behälter, in denen er gefangen ist. Die Fässer und Kisten, die man in Frau Nulls Laden finden kann, haben 4W8 Trefferpunkte. Säcke haben 1W8 TP. Solange sich die Gruppe beeilt, sollte sie in der Lage sein, das gefangene Monster rechtzeitig im Zoo abzuliefern, der sich ca. 100 Meter vom Laden entfernt befindet.

MIMI, DER TEENAGE MIMIK

Mittelgroßes Monstrum, neutrale Gesinnung

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Geschwindigkeit 4,5 meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Immunitäten Säure

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Keine

Herausforderung 1 (200 EP)

Fertigkeitsbonus +2

Formwandler. Der Mimik kann seine Aktion nutzen, um sich in ein Objekt zu verwandeln oder in seine wahre, amorphe Form zurückzukehren. Seine Werte bleiben in beiden Formen gleich. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder mit sich führt, wird nicht transformiert. Er kehrt in seine wahre Form zurück, wenn er stirbt.

Klebrig. Der Mimik haftet an allem, das ihn berührt. Eine Kreatur der Größe Groß oder kleiner, die an dem Mimik festklebt, ist von ihm gepackt (Rettungswurf um sich zu befreien, SG 12). Für Fähigkeitswürfe zum Entkommen aus diesem Griff gilt Nachteil.

Greifer. Der Mimik hat Vorteil auf Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die von ihm gepackt ist.

AKTIONEN

Biss. Nahkampfwaffenangriff: +4, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden.

Tentakel. Nahkampfwaffenangriff: +4, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8+2) Wuchtschaden. Haftungseffekt tritt ein (kein Rettungswurf, Flucht als Aktion ist möglich DC 12).

SZENE 5: DIE FLUCHT

Kurze Zeit nachdem die Heldinnen und Helden das letzte Monster am Lagerplatz des Zoos abgeliefert haben, beginnt folgende Begegnung:

Während Burgomeister Brantschwert und Woodrow, der Zoo-Direktor, eine erhitzte Diskussion über Schadens-Kompensation für die geschädigten Bürger führen, kommt aus dem Dorf eine weitere Wache angelaufen. Der junge Bursche, von dessen Kettenhemd nur noch ein paar rostige Ringe auf dem Lederwams übrig sind, hält ungeschickt seine schlackernde Hose mit beiden Händen fest und spricht zitternd den Burgomeister an: "My Lord, ihr müsst dringend zum Gefängnis kommen. Jarko Darkrider wurde befreit und ist entkommen."

Vom Burgomeister, der auf die Nachricht mit einem veritablen Wutanfall reagiert, kann man Folgendes erfahren:

- Jarko Darkrider ist der Anführer der Räuberbande 'Darkriders'. Diese Tunichtgute verstecken sich in den nahegelegenen Wäldern und überfallen gelegentlich Karawanen und Gehöfte.
- Letzte Woche gelang es einer Gruppe von Kopfgeldjägern, Jarko gefangen zu nehmen. Jarko sitzt seitdem in der einzigen Gefängniszelle von Verisfield.

Von der Wache namens Ulf lässt sich Folgendes erfahren:

- Vier Darkriders rückten vor einer Stunde mit einem Rostmonster an. Das Biest fraß sich durch die Eisentür des Gefängnisses und verspeiste anschliessend das Kurzsword der Wache. Die Wache wurde überwältigt und Jarko befreit. Danach klauten die Räuber fünf Pferde aus dem privaten Stall von Burgomeister Brantschwert und ritten auf und davon.
- Ulf hätte den Burgomeister gerne früher gewarnt, musste sich jedoch zuerst aus den Fesseln befreien, die ihm die Schufte angelegt hatten.

Der Burgomeister wird nun darauf drängen, dass der Auftrag erst komplett ist, wenn auch das schreckliche Rostmonster sichergestellt ist. Wenn die Gruppe auf ein Kopfgeld für die Räuber drängt, lässt sich Harpo zu einer Belohnung von 100 GM für die Ergreifung von Jarko Darkrider überreden.

Wenn die Gruppe das Gefängnis untersucht, können sie Ulf's Aussage mit einem Intelligenzwurf (Ermitteln) SG 10 bestätigen. Mit einem Weisheitswurf (Überleben) SG 10 können sie die Spur der geflüchteten Bande finden. Dabei finden sie heraus, dass sich Gnurpsi, das Rostmonster, immer noch bei den Banditen befindet. Sollten die Heldinnen und Helden Probleme bei der Verfolgung der Darkriders haben, können ihnen Dörfler, die die Tunichtgute beobachtet haben, die Richtung weisen.

WIE BÖSE SIND DIE DARKRIDERS?

Wenn man den Verlauf des Abenteuers unblutig halten möchte, sollte man die Darkriders eher zu einer Horde jugendlicher Rowdys machen, anstatt sie als rücksichtslose Raubmörder darzustellen. In diesem Fall kam es bei ihren Raubzügen nur zu ein paar Prügeleien und nicht zu Todesfällen. Zudem wird dem gutaussehenden Jarko zu Lasten gelegt, mehrere unbescholtene Bauertöchter verführt (natürlich einvernehmlich) und geschwängert zu haben. Und natürlich zahlt Jarko keinen Unterhalt. Als optionale Begegnung könnte eine der verlassenen Frauen auf die Gruppe zukommen, sobald klar ist, dass Jarko verfolgt wird. Je nachdem wie die SL Jarko darstellen möchte, fleht sie entweder um Gnade für Jarko - oder fordert die Abenteurer dazu auf, den untreuen Rumtreiber grün und blau zu prügeln...

SZENE 6: SHOWDOWN

Die Spur der Darkriders führt die Gruppe in Richtung des angrenzenden Waldes. Kurz nachdem die Abenteurerinnen und Abenteurer das Dorf verlassen haben, finden sie mehrere Sättel, bei denen die Metallteile und Schnallen weggerostet sind. Wenig später kommen ihnen vier Pferde entgegen getraht. Natürlich ist für dieses Unglück Gnurpsi verantwortlich. Allein Jarko war in der Lage, das Rostmonster von seinem Pferd fernzuhalten. Mit Hilfe der Pferde sollten es nun ein Leichtes sein, die Bande einzuholen.

Die Gruppe erreicht die Räuber an der Grenze zum Wald. Falls die Heldinnen und Helden keine Heimlichkeit nutzen, bemerken die Darkriders, dass sie verfolgt werden und legen im Wald einen Hinterhalt. Die Darkriders nutzen Heimlichkeitswürfe, um sich im Wald zu verstecken, wobei ihnen das Gelände Vorteil verleiht.

Vier der Darkriders sind **Banditen**. Sie benutzen Keulen als Waffe (+3 auf Treffen, 1W4+1 Wuchtschaden). Jarko, der Anführer, ist ein **Kundschafter**. Jarko greift zweimal mit einem Kampfstecken an (+4 auf Treffer, 1W6+2 Wuchtschaden). Jarko verfügt ausserdem über die Fertigkeit *Tiere führen* +5, mit der er das **Rostmonster** auf die Spielerinnen und Spieler hetzt, sobald sie in Sichtweite sind.

Entwicklung: Sobald das Rostmonster die Gruppe angegriffen hat, stürzen sich die Darkriders im Nahkampf auf die Abenteurerinnen und Abenteurer. Den Grad der Gewalt, den die Darkriders einsetzen, sollte dem bisherigen Vorgehen der Gruppe entsprechen. Wenn die Spielenden Blut vergossen haben, greifen auch die Darkriders hart an. Wenn die Stimmung des Abenteuers bisher eher entspannt war und die Monster lebendig überwältigt wurden, verursachen die Darkriders nur nicht-tödlichen Schaden.

IHR WISST NUN, DASS ICH EIN RICHTIG GUTER KÄMPFER BIN. WAS IHR ABER AUCH NOCH UNBEDINGT WISSEN SOLLTET, IST, DASS ICH EIN NOCH BESSERER LIEBHABER SEIN KANN.

—Jarko Darkrider zu einem weiblichen Spielercharakter nach der ersten Kampfunde

DAS ENDE

Sobald die Helden alle Monster (inklusive der Darkriders) unschädlich gemacht haben, können sie bei Burgomeister Brantschwert und Zoodirektor Woodrow die vereinbarten Belohnungen einstreichen.

TROUBLESHOOTING

UNTERSCHIEDLICHE GRUPPENGROSSEN

Dieses Abenteuer ist für eine Gruppe von vier bis fünf Charakteren ausgelegt. Sollte die Gruppe größer sein, kann man in Szene 6 pro überzähligem Spieler einen weiteren Banditen hinzufügen. Für Gruppen mit nur drei Charakteren sollte die Zahl der Banditen auf drei reduziert werden.

BLUTIG ODER UNBLUTIG?

Das Abenteuer wurde mit Blick auf jüngere Spielerinnen und Spieler so gestaltet, dass man es auch lösen kann, ohne die Monster und Banditen zu töten. Diese Spielweise ist natürlich optional. Wenn eine genervte Abenteurergruppe dem dämlichen Rostmonster am Ende den Kopf abschlagen will, ist sie vom Verfasser des Abenteuers dazu herzlich eingeladen.

GANZ OHNE GEWALT?

Prinzipiell kann 'Woodrows' auch komplett ohne Kämpfe gelöst werden. Der Erfolg der Spieler hängt dabei von Rollenspiel und Fertigkeitwürfen ab. Die größte Herausforderung stellt dabei die Begegnung mit den Darkriders dar. Sollte die Gruppe Jarko dazu bewegen, sich zu ergeben und vielleicht eine der verlassenen Frauen zu ehelichen, könnte sogar der Burgomeister weichherzig werden und eine Begnadigung aussprechen...

IMPRESSUM

Autor: Carsten Hopf, Am Ehrenmal 2A, 24975 Hürup

Kontakt: chopf@2053.net

Titelbild: Die Covergrafik wurde von Katharina Hopf erstellt.

Veröffentlichung: 2025 auf www.vorsicht-feuerball.de.

Rechtlicher Hinweis:

Dieses Spielmaterial wurde unter den Bedingungen der Open Gaming License (OGL) veröffentlicht. Sollte der Autor an irgendeiner Stelle gegen die OGL verstoßen, so geschieht das unabsichtlich. Der Autor bittet um Benachrichtigung unter chopf@2053.net, um die Verstöße umgehend korrigieren zu können. Der gesamte Inhalt des Werkes ist Open Gaming Content. Das Werk enthält wesentlich keine Product Identity von Wizards of the Coast oder anderen Rechteinhabern. Eine Kopie der OGL befindet sich im Anhang des Abenteuers.

Sollte das Werk von anderen Autoren weiterbearbeitet werden und/oder an anderen Stellen außer auf www.vorsicht-feuerball.de veröffentlicht werden, bittet der Autor darum, dass bei der Veröffentlichung ein HTML-Link auf diese Domain gesetzt wird und der Autor (Carsten Hopf) namentlich genannt wird.

IHR SEID DIE BESTEN:

Dank gebührt, wie immer, meinen Playtestern:

Lisa, Björn, Erik, Martin, Michael, Theo und die großartige Spielgruppe, die auf der NordCon 2024 mit mir 'Woodrows' getestet hat.

Das Projekt wurde massiv vereinfacht durch die Verwendung des [D&D Übersetzertools](#) von **Thomas Nesges**.

Ganz besonders muss ich mich bei **Katharina Hopf** für das großartige Coverbild des naschenden Mimik bedanken. Was täte ich ohne Dich?

Ein riesiger Gruß geht raus an alle Mitglieder der wunderbaren [Deutschen D&D Facebook Gruppe](#) und natürlich an alle **Mitspielerinnen, Mitspieler und Hörer des [Vorsicht Feuerball !!! Podcasts](#)**.

MÖGEN ALLE EURE WÜRFE CRITS SEIN...

ANHANG: OPEN GAMING LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to

or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a
Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Reference Document Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.