

Der große Markt

"Der große Markt" ist eine lose Sammlung verschiedener kleiner Abenteuer, deren verbindendes Element der Große Markt darstellt. Es ist für Charaktere der 1.-2. Stufe ausgelegt. Eine Anpassung an höhere Stufen sollte leicht möglich sein. Außerdem werden einzelne Elemente eines Kapitels in anderen aufgegriffen.

Für mehr Informationen über das Krähental und seine Bewohner empfiehlt sich ein Besuch der WEB-Seite www.kraehental.de.

Kapitel 1 - Ärger in der Nordmine

Hintergrund

In der Nordmine wird seit etwa drei Jahren Kupfererz abgebaut und vor Ort gleich verhüttet. Die Zwerge haben beschlossen, die Menschen gewähren zu lassen. Eine normale Minenmannschaft besteht aus 6 Minenarbeitern und 2 Arbeitern in der Kupferhütte. Zwei solche Mannschaften wechseln sich in etwa im 10 Tage Rhythmus ab. Dazu kommt ein Vorarbeiter und Bürokrat, der alle 4 Wochen wechselt.

Nun haben die Arbeiter gerade einen neuen Tunnel gegraben. Die zweite Schicht stieß dabei auf eine natürliche Höhle. Darin leben gefährliche Pilze. Diese N'Guurg genannten Wesen hatten einige Zombies eingeschlossen, die sie auf die überraschten Arbeiter losließen. Es kam zu einem Kampf mit den Zombies, bei dem die Männer aber schnell unterlagen. Auch die zu Hilfe gerufene erste Schicht unterlag den Untoten Kreaturen. Und zu allem Übel wurden einige Minenarbeiter von den Pilzen gefangen.

Zwei Minenarbeiter und der Vorarbeiter konnten sich ins Tal retten. Ein weiterer Arbeiter hat sich im Schlafsaal verbarrikadiert. Im Tal angekommen werden sofort mutige Helden gesucht, die nach dem Rechten sehen. Da es sich um große Werte handelt, wird die Bezahlung großzügig sein.

Die Helden sollen sich an der Nordmine und in den Stollen umsehen und die Gefahr durch die Pilze neutralisieren.

Der Beginn

Das Lichterfest zu Ehren Laihanders ist gerade vorüber, da steht auch schon der große Markt vor der Tür. Die ersten Karawanen haben bereits vor dem Tal ihre Zelte aufgeschlagen. Und in ein paar Tagen wird der Trubel wohl seinen Höhepunkt erreichen. Auch die Arbeiter in der Nordmine scheinen Überstunden einzulegen, um genug Kupfer zu liefern. Jedenfalls ist die Karawane aus den Bergen seit zwei Tagen überfällig.

Da gibt es ein großes Geschrei in Thalheim. Drei Leute kommen zu Fuß ins Dorf gewankt. Sie sehen erschöpft aus und mitgenommen. Ihr erkennt die typische Kleidung der Minenarbeiter aus der Nordmine.

Sofort werden Rufe nach mutigen Helden laut, die nach dem Rechten sehen. Da es sich wohl um große Werte handelt, wird die Bezahlung großzügig sein.

Der Weg zur Nordmine

Der Marsch zur Nordmine, bringt es mit sich, dass die SC einmal draußen übernachten müssen. Es gibt einen Lagerplatz, der für gewöhnlich von der Karawane von und zur Mine genutzt wird. Es gibt eine Feuerstelle und genug Platz für ein paar Zelte.

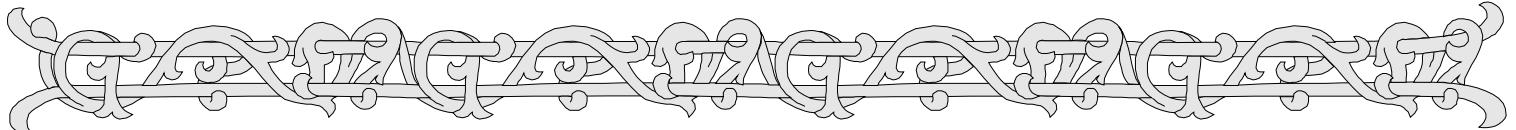
In der letzten Nacht waren ein paar Orks an der Lagerstelle. Man kann ihre Spuren relativ leicht finden (Suchen, SG 13), aber sie verlaufen sich nach einer Weile auf dem festen Fels der Berge. Die Orks sind die selben, wie im zweiten Teil (Anschluß) des Abenteuers.

Die Nordmine

0) die Wege

Die Wege auf dem Gelände der Mine sind befestigt, aber nicht gepflastert. Schon aus einiger Entfernung kann man mit ein bißchen Glück eine Tür im Wind quietschen hören (Lauschen, SG 15)

Mitten auf dem Weg, ziemlich genau zwischen dem Schlaf- und dem Gemeinschaftsgebäude liegt ein toter Zombie. Er ist groß-



flächig mit Schleim und einem grauen Pulver (Sporen) bedeckt.

Wie alle Pilz-Zombies ist dieser ansteckend. Wenn ihn jemand ungeschützt berührt, steckt sich mit der Zombieflechte an. Ein glückter Zähigkeitswurf (SG 13), verhindert das.

1) Abraumhalde

Hier findet sich nur Schutt und taubes Ge-stein. Es besteht Rutschgefahr, falls jemand das Bedürfnis verspürt hier nach etwas zu suchen. Es besteht eine 10% Chance, das der Schuttberg in sich zusammen rutscht. Wenn jemand in der Grube ist, muß er einen Reflexwurf (SG 13) schaffen, oder er nimmt 2W6 Punkte Schaden.

Wandelndes Ungeziefer in den Minen

Riesentausendfüßler (3): HG 1/4; kleines Ungeziefer (1,2m lang); TW 1/2W8; TP 2; INI +2 (GE); BR 9m; RK 14; A +3 Nahkampf (1W4-3, Biss); BA: Gift; BE: Ungeziefer; GES N; RW Ref +2, Wil +0, Zäh +2; ST 5, GE 15, KO 10, IN -, WE 10, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Klettern +5, Verstecken +13; Waffenfinesse (Biss).

Spinne (2): HG 1/2; kleines Ungeziefer (1,2m Durchmesser); TW 1W8; TP 4; INI +3 (GE); BR 9m, Klettern 6m; RK 14; A +4 Nahkampf (1W4-2, Biss); BA: Gift, Netz; BE: Ungeziefer; GES N; RW Ref +3, Wil +0, Zäh +2; ST 7, GE 17, KO 10, IN -, WE 10, CH 2.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Klettern +10, Verstecken +14, Springen -2; Waffenfinesse (Biss).

Fledermäuse (15): HG 1/10; winziges Tier (30cm Flügelspannweite); TW 1/4 W8; TP 1; INI +2 (GE); BR 1,5 m, Fliegen 12m (gut); RK 16; A -; BE: Blindsight; GES N; RW Ref +4, Wil +2, Zäh +2; ST 1, GE 15, KO 10, IN 2, WE 14, CH 4.

Fertigkeiten und Talente: Lauschen +9*; Entdecken +7*, Leise bewegen +6; *inkl. Rassenbonus +4 – nicht wenn Blindsight negiert

Zombie Minenarbeiter (2): HG 1/2 ; Mittelgroßer Untoter; TW 2W12+3; TP 16, 20; INI 1 (GE); BR 9 m; RK 11; A +2 Nahkampf (1W6+1, Hieb); BE: Nur Teilaktionen, Untot, Ansteckend; GES N; RW Ref 1, Wil +2, Zäh +0; ST 13, GE 8, KO , IN , WE 10, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: Abhärtung.

Ansteckend

2) Kupferhütte

Das Gebäude besteht eigentlich nur aus einem Raum mit dem Schmelzofen. Zur besseren Belüftung hat die Schmelze kaum

Wände und man kann das Innere gut einsehen.

Hier wird das Kupfererz eingeschmolzen und in Barren gegossen. Es gibt praktisch nur einen großen Raum, der vom Schmelzofen mit seinem Schornstein dominiert wird. Mittlerweile ist das Feuer aus und es sieht aus, als ob alles in Eile verlassen wurde.

3) Holzkohle

Hier lagert die Holzkohle für die Kupferhütte, aufgeschichtet zu einem großen Turm.

Auch an diesem Ort gibt es nichts besonderes von Wert.

4) Essensraum

In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch mit 12 Stühlen drum herum. An den Wänden hängen Gerätschaften und Kleidung.

Der Raum dient als zentrales Speisesaal und zum gemütlichen Beisammensein der Minenarbeiter.

5) Küche

Der Raum ist offensichtlich die Küche. Ein Herd, in dem das Feuer schon erloschen ist, Küchen-gerätschaften und Zutaten füllen den Raum.

Die Küche ist gut aufgeräumt und auch gut ausgestattet

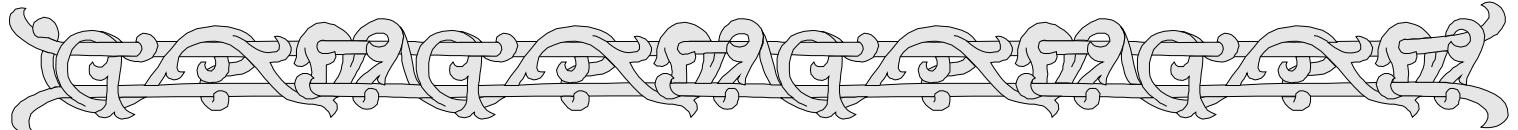
6) Lager

Der Raum ist voll gestellt mit Regalen bis zur Decke, auf denen Werkzeuge, Kisten, Kästchen und anderer Behältnisse stehen.

Hier lagern die Werkzeuge und alles Material, das man in einer Mine so braucht.

7) Büro

Eine dreistufige Treppe führt zu einer schweren, eisenbeschlagenen Tür. Sie steht offen und quietscht im Wind.



An der Tür kann man bei genauerem Hinsehen (SG 17) Kratzspuren entdecken.

Hier in seinem Büro hatte sich der Vorarbeiter aus Angst vor den Zombies verbarrikadiert.

Im Raum herrscht ein heilloses Durcheinander. Papiere und Bücher liegen wild durcheinander auf dem Boden. Die Möbel sind umgestürzt und hinter dem Schreibtisch scheint jemand gesessen zu haben.

Das Durcheinander entstand als der Vorarbeiter hinter seinem Schreibtisch in Deckung ging. Die komplette Buchhaltung ist im Zimmer verstreut. Der Vorarbeiter war ein ganz Gründlicher und führte über jeden geförderten Stein und jede verbrauchte Kerze genauestens Buch.

Hinter einem Regal ist ein Geheimfach versteckt. Darin liegen zwei Heiltränke und der Lohn der Minenarbeiter (100 GM). Wenn die SC das Geld bei der Minenleitung in Thalheim abgeben, bekommen sie 20 GM Finderlohn.

8) Arbeiterunterkünfte

In das flache einstöckige Gebäude führt von der Stirnseite eine breite Treppe. Die Fensterläden, die zum Weg zeigen, sind geschlossen.

Ein Minenarbeiter hat sich hier verbarrikadiert. Er ist nahezu verdurstet und total verängstigt. Der Rest des Gebäudes ist leer. Die Hälfte mit geschlossenen Fensterläden und unordentlich (die Unterkünfte der 2. Schicht). Die andere Hälfte ist aufgeräumt und hat offene Fensterläden (1. Schicht).

9) Minengänge

Tief in den Berg sind die Stollen der Nordmine getrieben. Ihre Gänge folgen den Erzadern. In den Boden des größten Ganges sind Spurrillen eingegraben.

Die Bergleute haben einen kreisförmigen Stollen gebracht und sind von dort den

Erzadern gefolgt. Die wichtigste Gang hat Spurrillen für die Hunte (dunkle Linie).

Die Gänge sind gut abgestützt und vor Einsturz sicher. Im Berg ist es dunkel, da inzwischen alle Fackeln in den Gängen erloschen sind. Mittlerweile hat sich auch einiges an Ungeziefer eingeschlichen.

Auf dem Weg durch die Minen

10a) neuer Gang

Der Gang vor euch scheint neu gehauen zu sein. Am Ende des Ganges scheint eine Höhle zu sein, aus der ein schwaches Leuchten dringt.

Der Gang wurde tatsächlich gerade erst von den Minenarbeitern gegraben. Er ist noch nicht abgestützt und daher sehr labil. Ein "Angriff" gegen die Tunnelwand (z.B. verfehlter Schlag, explosiver Zauber) lassen einen Teil der Decke einstürzen. Der herunterfallende Schutt verursacht 2W6 Punkte Schaden (Ref-Wurf, SG 15 für halben Schaden). Ein Charakter mit Steinwissen kann die Gefahr bei einem erfolgreichen Wurf (SG 12) sehen.

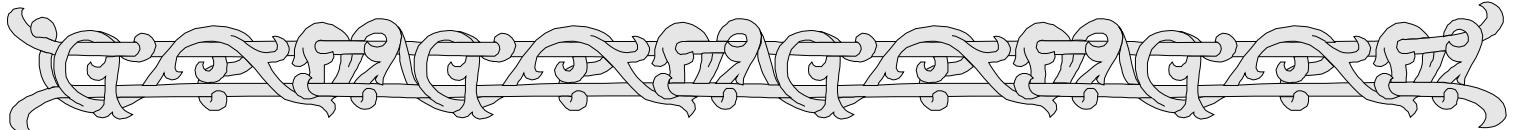
10) Pilzhalle

Vor euch öffnet sich eine große, 25m durchmessende und etwa 12m hohe Halle. Die Öffnung ist anscheinend erst vor kurzem fertig geworden. Am gegenüberliegenden Ende ist ein Absatz. Im Schein eurer Fackeln könnt ihr auf dem Absatz eine leichte Bewegung erkennen.

Die Höhle ist natürlichen Ursprungs und hatte früher an der Nordseite einen Zugang, der mittlerweile verschüttet ist. Sie teilt sich in einen vorderen Teil a) und einen hinteren b), der einen Absatz von etwa 1m Höhe bildet. In der Höhle ist sonst nichts weiter von wert.

10 a) der vordere Teil

Im vorderen Teil der Höhle seht ihr im schwachen Schein eurer Fackeln einige Gegenstände liegen. Es könnten auch leblose Körper sein.



Hier liegen 2 tote Minenarbeiter und ein paar besiegte Zombies (2 Minenarbeiter und 3 Quaggoth Zombies). Sie sind über und über mit weißem Staub (Sporen) bedeckt. Sie sind *ansteckend*. Im Schatten der Höhlenwand haben sich 2 Zombies versteckt. Sie greifen an, wenn sich jemand den Leichen nähert.

Zombie Minenarbeiter (2): HG $\frac{1}{2}$; Mittelgroßer Untoter; TW 2W12+3; TP 16, 20; INI 1 (GE); BR 9 m; RK 11; A +2 Nahkampf (1W6+1, Hieb); BE: Nur Teilaktionen, Untot, Ansteckend; GES N; RW Ref 1, Wil +2, Zäh +0; ST 13, GE 8, KO , IN , WE 10, CH 1.
Fertigkeiten und Talente: Abhärtung.
Ansteckend:

10 b) der Absatz

Auf dem Absatz stehen ein halbes Dutzend mannshoher Pilze. In ihren Stämmen kann man Bewegung ausmachen.

Wenn jemand sich bis auf eine Entfernung von 6m nähert, stoßen die Pilze ihre Locksporen aus. Dann öffnen sie ihre Stämme. Aus vier von ihnen kriechen Zombies (2 Minenarbeiter, 2 Quaggoth).

Plötzlich sieht ihr, wie von den Pilzen eine Wolke von feinem Staub ausstoßen. Gleichzeitig öffnen sich ihre Stiele und vier furchterregende Gestalten entsteigen ihnen. Zwei tragen die Kleidung der Minenarbeiter und zwei sind Humanoide mit einer Fell, das aber schon ziemlich verrottet ist.

Da es insgesamt 6 N'Guurg sind, sind nur zwei der Pilze aufnahmefähig.

Wenn mehr als zwei Opfer betroffen sind behindern sich diese beim Einstiegen in den Stiel (konkurrierender Stärkewurf).

Ein feuchtes Tuch oder ähnliches kann als Schutz vor den Sporen dienen.
N'Guurg (6): HG 3 ; mittelgroße Pflanze; TW 2W8+2; TP 7,8,9,10,11,12 ; INI 5 (GE); BR 0 m; RK 13 (nat.); A -; BA Locksporen, Zombies; BE: Pflanze, Blindsight; GES N; RW Ref , Wil -4, Zäh +4; ST -, GE -, KO 13, IN 1, WE 2, CH 1.

Fertigkeiten und Talente: keine
Blindsight, Locksporen, Konstitutionsentzug, Zombies,

ausführliche Beschreibung im Anhang.

Zombie Minenarbeiter (2), Quaggoth (2):
HG $\frac{1}{2}$; Mittelgroßer Untoter; TW 2W12+3; TP 12, 14, 16, 18; INI 1 (GE); BR 9 m; RK 11; A +2 Nahkampf (1W6+1, Hieb); BE: Nur Teilaktionen, Untot, Ansteckend; GES N; RW Ref 1, Wil +2, Zäh +0; ST 13, GE 8, KO , IN , WE 10, CH 1.
Fertigkeiten und Talente: Abhärtung.
Ansteckend

Zombieflechte

Die Zombies, der N'Guurg sind über und über mit schleimigen Sporen bedeckt. Wenn man mit der ungeschützten Haut in direkten Kontakt mit den Sporen kommt, besteht die Gefahr sich mit der Zombieflechte zu infizieren (Zäh-Wurf SG 13). Wenn dies passiert ist, erkrankt das Opfer - innerhalb von 1W4 Tagen - an einer grässlichen Hautkrankheit. Dadurch senkt sich das Charisma um 1W4 Punkte. Nach 3 Tagen muss der Betroffene einen weiteren Zähigkeitswurf schaffen (SG15). Wenn der geschafft wurde, erholt sich das Opfer und gewinnt sein Charisma zurück, wenn nicht, verkrusten und vernarben die Wunden und das Opfer erleidet den Attributsschaden permanent.

Ausblick

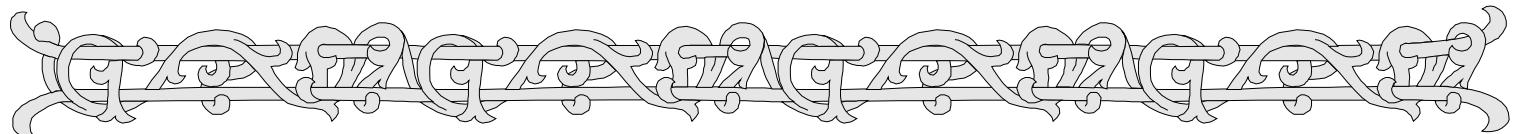
Nachdem die Charaktere die Bedrohung in der Mine neutralisiert haben, kehren sie zurück ins Dorf und berichten über die Vorgänge. Wenn die SC die Minenarbeiter nicht bereits beerdigt haben, wird eine Abordnung aus Talheim zur Mine gehen und dies erleidigen.

Die Helden bekommen jeder ihren vorher ausgehandelten Lohn (ca. 50 GM) und werden öffentlich gelobt. Außerdem spendiert der Minenbesitzer ein Festmahl im Silbernen Hahn.

Für das "Plündern" der Betriebskasse kann es ruhig etwas XP-Abzug geben.

Offene Fragen:

Was haben die Orks im Tal gesucht?
Woher kommen bzw. kamen die Quaggoth?
Wohin führt der verschüttete 2. Zugang der Pilzhöhle?



Karte der Nordmine

