

1000 Jahre alter Arkwein, . . . Ein 1-Blatt Abenteuer für Spielfiguren Grad 5-10

Die Spielfiguren werden in den Küstenstaaten von einer jungen Frau angesprochen welche sie für ein delikates unternehmen anheuern will. Ihren wirklichen Namen will sie nicht verraten, aber man darf sie als „Cer“ ansprechen.

Auftrag: Das Weingut auf dem Andora Hügel, der Insel Zana in Valian ist schon immer im Besitz eines Adelshauses der Valianer gewesen. Das Gut hat die ein oder andere große Veränderung mitgemacht und auch die Weinkeller waren davon nicht unbeeinflusst. So gab es den großen Sklavenaufstand in Candranor welcher auch auf die Nachbarinsel überschwappte und dort ebenfalls zu einigen Verwerfungen führte. Viele Sklaven zogen sich in den großen tiefen Weinkeller zurück und verbarrikadierten sich dort. Die Besitzer mauerten diesen Bereich einfach zu. Während des Krieges der Magier baute ein Seemeister auch ein geheimes Laboratorium in dem Weinkeller ein (dies spielt hier keine weitere Rolle, wenn die SPF in schwefeliger Luft den ganzen Raum untersuchen wollen sind sie eh sehr lange beschäftigt.). Um dies zu verbergen ließ er die ganze Anlage neu verputzen und mit Holz verkleiden so das man weder von seinem Geheimlabor noch von dem ehemaligen Eingang in die tieferen Weinkeller etwas sehen kann.

Einmal im Jahr wird der ganze Weinkeller geschwefelt um Ungeziefer zu vernichten. Den Weinfässern und den Weinflaschen macht dies indes nichts aus.

Cer, eine junge Adelige Hexe deren eigentlicher Name „Cassandra Enricarella Ricarda Leukipponi Andoresta Equitesta“ aus dem besitzenden Hause ist, will nun eine Abenteuergruppe während dieser Reinigungsaktion in die alten Weinkeller schicken um dort nach „1000 Jahre altem Arkwein“ zu suchen. Sie kennt ihren Vater gut genug dass dieser so etwas nicht gerne sehen würde und beschließt nun es auf eigene Faust zu machen.

„Es gibt in Valian auf der Insel Zana das Weingut Ricarda im Besitz einer Familie des Rates der 100. Das Weingut ist weit über tausend Jahre alt. Einmal im Jahr wird der ganze Weinkeller von Ungeziefer gereinigt. Er wird also komplett zugemacht und ein Feuer aus Schwefel entzündet. Danach wird er 7 Tage lang nicht betreten. In wenigen Tagen ist es wieder so weit. Ich will dass ihr diese Woche nutzt um darin eine versteckte Tür aufzumachen welche in tiefere Weinkeller führt und dort nach einer Weinsorte namens „Arkwein“ sucht. Ich kann genau sagen wo die Tür ist. Die Flaschen müssten einen goldenen Korken haben. Ich weiß dass kurz vor den Seemeisterkriegen jemand diese Tür geöffnet hat und sie aber wieder verschloss. Aus dem Bericht denke ich dass diese Tür Luftdicht ist, aber auch dass sich dahinter Untote befinden. Ich werde euch ein Tor öffnen das in ein Weinfass im Weinkeller führt. In dieses Fass werdet ihr bitte auch sämtlichen Arkwein lagern – bringt ihn nicht durch das Tor, aus Dokumenten weis ich das seine magische Fertigkeiten dabei verloren gehen. Ich Sorge dafür dass ihr von den Schwefeldämpfen nicht betroffen werdet. Das Tor steht die ganze Zeit offen Ich zeige euch wie man das Tor umschaltet das ihr auch zurückkommt. Ich habe dieses Fass mit dem Tor dort hineingebracht und werde es auch wieder auf normalem Wege herausbekommen. Ich gebe euch für jede Flasche 200 Gs. Zusätzlich bekommt jeder 100 Goldstücke.“ Sie sagt soweit die Wahrheit und der Grund warum sie es nicht selbst macht ist das sie sich in der Woche bei ihrem Vater zeigen muss. Da wird sie aber natürlich andere Gründe vorschieben.

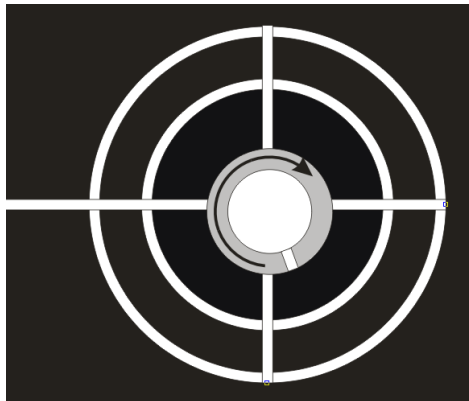
Inspiration: World of Warcraft – Legion – Surama

Für das Betreten des Kellers bekommen die Spielfiguren insgesamt 4 „Kugeln der Luftsphäre“. Zerbricht man diese Glaskugeln bildet sich um die darin liegende Perle (Wert 50 GS) eine Luftsphäre (ArK Seite 97) welche auch gegen die Schwefelige Luft schützt. Die Luft im Raum ist giftig. Man muss alle 1 min einen um 30 Punkte erschwerten PW:GT machen um nicht 1w6 Giftschaden zu bekommen.

Linienlesen zeigt das eine recht starke Linie vom verschlossenen Haupttor direkt auf die Geheimtür zuführt. Die Geheimtür ist mit der Beschreibung leicht zu finden und hinter der Geheimtür ist die Luft zwar „Muffig“ hat aber ansonsten keine negativen Auswirkungen.

Die Anlage ist sicher weitläufiger als Gedacht. In ihr verlaufen einige Linien auf eine Linien Kreuzung zu. Durch die Untoten vor Ort haben diese Linien etwas gelitten und werden im Laufe der nächsten Jahrhunderte wohl völlig verkümmern. Die runden Gänge haben alle Lagerungsmöglichkeiten für Fässer und Flaschen, fast alles davon ist allerdings unbrauchbar.

Es gilt nun die Kammer mit dem Arkwein zu finden. Innerhalb des ganzen Komplexes sind kleinere Gruppen von Untoten unterwegs. Innerhalb des Komplexes befindet sich an jeder Kreuzung eine Gruppe von 5 Zombies mit diversen einhändigen Waffen. (Diese sind alt und morsch und zerbrechen bei einer 1 und bei einer 20) Hauptsächlich sind dies Kurzschwerter und Handäxte.



Die Kammer mit dem Arkwein bewegt sich aufgrund eines uralten Mechanismus und eines unterirdischen Wasserflusses. Etwa alle 8 Stunden befindet sich der Zugang zur Kammer an einem der Eingänge. Betrachtet man zu einem anderen Zeitpunkt den Abschluss der Sackgasse kann man erkennen dass sich dieser sehr langsam bewegt. (kein EW: Nötig) Da der eigentliche Zugang nur 1 m breit ist und die Gänge 3 m ist der Zugang nur etwa für 10 min offen. In der Kammer befindet sich eine Untote Kohorte Valianischer Garde und noch 12 Flaschen unbeschädigter Arkwein. (und 34 geleerte Flaschen denn: die Garde säuft wenn sie schon sterben muss! – die

vergoldeten Korken sind pro Stück 5 GS Wert. Mit Spurensuche oder Wahrnehmung findet man der erzielten Erfolgswert -19 an Korken) Die Garde verlässt den Raum allerdings nicht.

Untote Valianische Garde (Untote Grad 4) (6 Stück)

LP12 AP ∞ KR St 90 Gw 60 In t60 B 18 Abwehr+13+2 (Gr. Schild) Resistenz+12/14
Angriff:Klaue+8 (1W6+1) oder Stoßspeer+8 (1W6+2) oder Wurfspeer +8 (1W6-1) Raufen+8 (1W6-2)

Kommandant der Untote Valianischen Garde (Untote Grad 6) (1)

LP15 AP ∞ PR St 110 Gw 70 In t90 B 18 Abwehr+14+3 (Gr. Schild) Resistenz+13/15
Angriff:Klaue+10 (1W6+2) oder Stoßspeer+11 (1W6+4) oder Wurfspeer +11 (1W6-1) Raufen+8 (1W6)

Die Garde zählen ansonsten als Zombies (Kodex Seite 196) Der Kommandant hat einen magischen Stoßspeer +1/+1 – Wurfspeere hat jeder 3 Stück.

Außerhalb des inneren Raumes kann der geneigte Abenteurer ebenfalls nach Wertgegenständen in den Nischen des Weinkellers suchen: Je 10 min kann er mit einem EW: Spurensuche Kleinigkeiten im Wert von des erfolgreichen EW-19 an GS finden. Bei einer 1 findet er stattdessen einen Geist (Kodex 186) welcher dann in dem betreffenden Gangabschnitt die nächste Woche aktiv bleibt. Bei einer natürlichen 20 findet man zusätzlich noch etwas Besonderes in Abhängigkeit des Quadranten in dem man gerade gesucht hat:

Oben links:-Eine Brosche der wundersamen Heilung (ARK 185) Oben rechts: ein Beutel mit Pulver der Panzerhaut (ARK 176) Unten links: Stab der Blitze (ARK 190) Unten rechts:- Schildamulett gegen Zombies (ARK 182) Diese Dinge liegen jeweils bei Leichen.

Arkwein: Trinkt man ein Glas Arkwein spart man einen Tag lang bei Zaubern jeder Art 1 AP (mindestens aber 1). Für jedes Glas (1/8l) erhöht sich dieser Wert um 1. Aber: nach jedem Glas muss man einen PW: Ko machen – misslingt dieser halbiert (drittelt/Viertelt)sich das (derzeitige) Zt für eine Woche. Für das zweite Glas einen PW: Ko/2 (Ko/3 Ko/4 usw.)

Meilensteine: 100 EP für das finden des Arkweines. 50 EP Individuell für die Spf welche den Mechanismus entschlüsselt