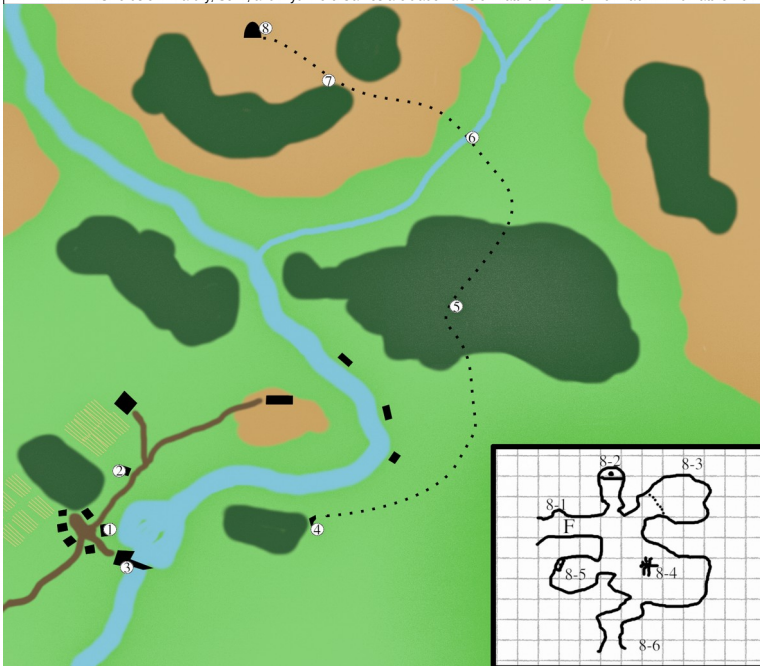


Die brennenden Kühe

Einseiter-Old School-Detektiv-Intrigen-Crawl für Swords & Wizardry Complete von Rorschachhamster

Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are trademarks of Matthew J. Finch. Ich hab nix mit Matthew J. Finch, Mythmere Games™, oder Frog God Games zu tun. Außer als Kunde.



Gerüchte in Mühlheim:

- 1 – Bürgermeisterin hat Verhältnis mit Wintessa
- 2 – Mühle ist auf den Ruinen von Magierturm erbaut
- 3 – Es geht nicht um Kühe, es geht um Ansprüche der Königin
- 4 – Monster gibt es gar nicht
- 5 – Feen vom Wolkorwald stecken dahinter
- 6 – Goblins sammeln sich in den Bergen

Mühlheim ist ein kleiner Weiler an einem kleinen Fluß. Traditionell haben die Bauern ihre Kühe in Ställen auf der anderen Seite des Flusses – doch jetzt ist einer davon abgebrannt. Alles was noch gefunden wurde sind die verbrannten Knochen der Kühe und die Fußspuren einer großen Horde Monster. Die Bürgermeisterin Mocholissa hat ein Belohnung von 400 GM ausgesetzt, alles was das Dorf aufbringen konnte.

In Wahrheit wurden aber die Kühe gestohlen und mit Schuhen versehen, die es aussehen lassen, als würden große Monster weglaufen. Die Kuhknochen haben die diebischen Goblins von ihrer Auftraggeberin Wintessa, eine königliche Agentin, die sie mit Waffen bezahlt. Diese sind absichtlich brüchig, um so die Goblinhorde, die sich in den Bergen sammelt, zu schwächen. Gleichzeitig soll der Viehdiebstahl den Lehnsherren des Dorfes, Graf Buckschink, als Rivale der Königin Richelina, ablenken.

1: Die Dorfkneipe „Zum glucksenden Huhn“ - hier findet man fast das ganze aufgeregte Dorf. Wenn die SC offen kommunizieren, das sie die Belohnung einstreichen wollen, schleicht der Handlanger Horschfor (**K1; TP: 7; RK 9[10]; A: 1 Keule (1W4+1); RW: 15; BEW 12; GES: N; HG/EP: 1/15**) zu seiner Herrin, was aufmerksame Spieler bemerken könnten (s.u.).

2: Wintessa (**D: 3; TP: 10; RK: 6 [13]; A: 1 Dolch +1 (1W4+1); SP Hinterhältiger Angriff, Diebesfertigkeiten; RW: 13 (9 gg. Fallen); BEW 12; GES: R; HG/EP: 3/60**), scheinbar eine Adelige mit aufgetürmter Hochfrisur, hat im Keller des angemieteten Hauses 200 Kurzscherwerer und 200 Kurzbögen versteckt, die sie in der folgenden Nacht den Goblins zukommen lassen will (Diese zerspringen bei jeder gewürfelten 1 in alle Einzelteile). Sie hat einen Freibrief der Königin, 200 GM und einen Diamanten im Wert von 500 GM. Sollten die Spieler sie stellen, bevor die Schwerter ausgeliefert sind, bietet sie den Diamanten gegen das Schweigen und das Wohlwollen der Königin an. Der Graf wäre vielleicht großzügiger.

3: Die Mühle - der Mühlendamm ist gleichzeitig die Brücke über den Fluß. Die Müllerin Fredda verlangt als Brückenzoll 1 KM pro Kopf, allerdings kann sie den SC erzählen, wie Wintessa und Horschfor in ihrem Wagen mit etwas wesig stinkendem unter einer Plane drei Tage vor dem Brand die Brücke nutzten - falls diese freundlich sind und ohne Murren die Gebühr bezahlen. Ein aufmerksamer SC kann an einem der Dampfeiler eine seltsame, bunte Konstruktion aus Zweigen, Holz und Leder entdecken - wird diese geborgen, ist es einer der künstlichen Monsterfüße.

4: Die verbrannte Scheune. Waldläufer können erkennen, das die Fußspuren der „Monster“ irgendwie merkwürdig sind, wenn sie erfolgreich Spuren lesen, und das nur Goblins zur Scheune gegangen sind - die Spur selbst ist sehr offensichtlich und benötigt keinen Wurf, um sie zu verfolgen. Druiden oder Kleriker können erkennen, das die verbrannten Kuhknochen bereits älter sind und von geschlachteten Tieren stammen, wenn sie diese genauer betrachten.

5: Die sieben Feen im Wolkorwald verstecken sich, aber so, dass sie gesehen werden. Wenn ein Elf, Druiden oder Waldläufer versucht sie erfolgreich aus der Reserve zu locken, berichten sie von Dämonenkühen, die eine Herde Goblins verzaubert hat und diese hinter sich her durch den Wald führte - da ihnen das Konzept des Viehtriebs unbekannt ist, nahmen sie an, die Kühe bestimmten, wo es langging. Können die SC den Irrtum aufklären, werden sie von den erleichterten Feen mit Blütennektar (1 klitzekleines Fläschchen, das 2W4 TP heilt) und fröhlichen Streichen belohnt...

Feen TW: ½; TP: 4,2,3,2,4,2,3; RK: 5 [14]; A: Bogen oder Schwert (1 + Schlafgift); RW: 18 (14 gg. Magie); Sp: Unsichtbarkeit, Geräusche verursachen; Bew 18 (Fliegen); GES: N; HG/EP: 1/15

6: Die Furt über den Fluß ist der Ort wo die Goblins sich der Monsterfüße entledigten. Einer kann am Mühlendamm, einer etwa 100m flußabwärts an einem Zweig gefunden werden. Am diesseitigen Ufer gehen Monster in den Fluß, am jenseitigen steigen Kühe aus dem Wasser, was einem Waldläufer sofort auffällt. Ist keiner dabei, und achten die Spieler nicht genau auf die Spuren, tritt vielleicht ein zufälliger SC in einen Kuhfladen. Ein erfolgreicher Wurf auf Spuren lesen kann aber mehrere Tage alte Spuren eines Wagens erkennen, der die Furt überquert hat.

7: Der Goblinüberfall - fünf Goblins lauern hier hinter einem Felsen. Allerdings sind sie nicht sehr aufmerksam und insbesondere am Tag schläfrig, deswegen bestehen die normalen Chancen auf Überraschung. Hugelrik trägt ein massives Horn auf dem Rücken, das er bläht, sobald der erste Goblin zu Tode gekommen ist, um seine Kumpanen im Bau zu warnen. Alle Goblins tragen lange, mit Holzperlen verzierte Kinnbärte.

8: Der Goblinbau besteht aus 6 Kammern und hat zwei Ausgänge.

8-1. Osteingang - ein unterm Sand verstecktes Holzbrett kippt nach vorne, wenn es betreten wird und erzeugt einen Lauten Knall. Der Charakter, der die Falle auslöst, muß einen RW ablegen oder er erleidet 1W2 Schaden.

8-2. Der Abort riecht schrecklich. In einer Ecke ist ein grobes Graffiti wo ein Goblin eine Menschenfrau schändet - die Frisur gleicht der Wintessas.

8-3. Der Kuhperch riecht nach aufgeregten Kühen... bis auf den Stress geht es den Rindern aber ganz gut.

8-4. Hier lagern die Goblins, die noch übrig sind, abgesehen von den 2 Wachen bei 6. dies schließt auch Goblins ein, die eventuell aus dem Kampf bei 7 geflohen sind - wenn die Goblins aus irgendeinem Grund (Auslösen der Falle bei 8.1, Geflüchtete oder Hornschall von 7, Kampf mit Wachen bei 8.6) alarmiert sind stehen sie aufrecht und mit Waffen in der Hand. Falls nicht, liegen sie herum und machen Lärm, was die Wahrscheinlichkeit, sie zu überraschen, um 1 erhöht.

8-5. Der Goblinhäuptling Gorgit hat einen der Monsterfüße als extravaganten Hut auf dem Kopf. Sein Lager ist ein überraschend schön geschnitztes Kinderbett (60 GM, 60 Pfd.), das mit dreckigen Laken bezogen ist. Unter der Strohmattze liegt ein Sack mit 320 GM, frisch geprägt aus der königlichen Münze. Sein magischer Speer läßt einen getroffenen Gegner für eine Runde erblinden, wenn ein RW mißlingt.

8-6. Dieser Eingang wird von zwei Goblins bewacht. Diese gehen grundsätzlich davon aus, das ankommende Menschen ihre Geschäftspartner sind, solange mindestens eine Frau dabei ist und kein Alarm ausgelöst wurde.

12 Goblins HD: 1-1; TP: 4,5,2,2,5,5,3,3,6,6,3,2; RK 7[12]; A: 1 Kurzsword (1W6); Bew 12; GES: C; RW 18; HG/EP B/10

Gorgit HD: 2; TP: 9; RK 5[14]; A: 1 Speer+1 (1W6+1); Bew 12; GES: C; RW 16; SP: Blindheit, s.o. unter 8-5.; HG/EP 2/30



Die Illustrationen des Bildrandes sind aus dem Bestiarium "Royal MS 12 C XIX", Digitalisat der British Library, via Wikimedia Commons, Gemeinfrei
Das Regenbogen-OSR-Logo, basierend auf dem Original von Chad Thorson's [Maximum Rock and Roleplay](#), und der cleaneren Version von Thomas auf [Old School DnD](#), und die Regenbogenfarben sind von mir. Is OK, weil irgendwie basiert das ja alles auf 0e, wie Thomas erklärt.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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.

1. 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.
2. 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.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. 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.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Swords & Wizardry Core Rules, Copyright 2008, Matthew J. Finch
Swords & Wizardry Complete Rules, Copyright 2010, Matthew J. Finch
Die Brennenden Kühe, Copyright 2018, Christian „Rorschachhamster“ Sturke

