

LEYPUNK

BIBER, ZIEGEN UND ECHSEN



EINSTIEGSABENTEUER





INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis	3
1 Einstiegsabenteuer Banditenlager	4
1.1.1 Die Stadt Birkenflut.....	4

1.1.2 Wildnis.....	4
1.1.3 Das Banditenlager	4
1.1.4 Rückkehr.....	5
2 Feindliche Entitäten.....	6
2.1 [Element]-Wolf	6
2.1.1 Pirat.....	6



1 EINSTIEGSABENTEUER

BANDITENLAGER

Ich habe lange überlegt, ob ich euch hier ein perfekt ausgearbeitetes Abenteuer hinterlege, aber geübte Meisterpersonen würden es vermutlich ohnehin selbst schreiben und neuer Meisterpersonen würden nicht viel dabei lernen. Dadurch machen wir es recht kurz:

Es gibt drei Szenen:

- Die Stadt Birkenflut am Nordwestlichen Strang des Flusses Biwohr in der gleichnamigen Region.
- Die Wildnis
- Das Banditenlager

1.1.1 Die Stadt Birkenflut

Die Spieler*innen werden von der Bürgermeisterin Sandy Bigtooth angesprochen und gebeten, am Lande flussabwärts zu reisen. Sie muss in 5 Tagen nach Dammstadt reisen und Sie will sicher gehen, dass niemand ihr Schiff überfällt. In letzter Zeit wurden wohl öfter größere Schiffe angegriffen.

Innerhalb der Stadt können Läden besucht und Bewohner gefragt werden. Mit Proben wie Überreden(23) oder durch gutes Roleplay können die Spieler folgende Erfahrungen von den NSCs hören:

- Es gibt hin und wieder Banditen auf dem Biwohr, die Schiffe überfallen
- Ein Seemann war neulich in einer Spelunke, in der eine Crew gesucht wurde, aber der sogenannte „Käp'tn“ hatte nicht einmal ein Schiff

Du kannst den Charakteren noch irgendwo einen betrunkenen Schmied hinstellen. Es sollte schwerer sein etwas aus ihm herauszubekommen, du könntest also die Probe erschweren, weil er schlecht drauf und betrunken ist und selbst wenn er redet, sich selbst versucht abzulenken. Sollten die Spieler*innen den Schmied beachten und auch noch mit Roleplay oder guten Proben überzeugen können, dann können sie erfahren, dass ein Stahlseil seines Meisters geklaut wurde und dieser nun stinksauer ist.

Die Spieler*innen sollten sich auf eine Reise vorbereiten.

1.1.2 Wildnis

In der Wildnis kann man kreativ werden und verschiedene Proben fordern:

- Zelt aufbauen
- Fischen
- Orientierung
- Wahrnehmung
- Akrobatik
- Klettern
- Survival

Lass den Spieler*innen auch Gelegenheiten sich hier in den Charakter einzufinden. Sie können die Nachwache besprechen, am Lagerfeuer über die Vergangenheit ihrer Charaktere reden, etwas schnitzen oder ihre Waffen putzen.

Glaub mir, die Spieler werden schon Dinge finden, die sie tun können, sobald du ihnen eine Szene beschreibst.

Und nachts kannst du ihnen gerne 3 Wölfe (nicht Elementarwölfe!) ans Feuer stellen. Dann können sie schon einmal ein wenig Kämpfen!

1.1.3 Das Banditenlager

Nach 2-3 Übernachtungen solltest du die Spieler das Banditenlager an der Klippe zum Gewässer entdecken lassen. Da sie gut in der Zeit liegen, können sie entweder sofort einmarschieren, oder auf den Einbruch der Nacht warten.

Das Banditenlager findest du im Atlas dieses Buches.

Sobald die Spieler*innen sich vorsichtig nähern entdecken sie direkt die Balliste. Diese sieht selbst zusammen gebaut aus, aber das Stahlseil ist eindeutig von guter Qualität. Stahlseil gehörte scheinbar dem Schmied. Das Schiff von Sandy Bigtooth kann ohne die Balliste vermutlich nicht überfallen werden, also haben die Spieler drei Optionen, um das Abenteuer erfolgreich beenden:

- Sie zerstören die Balliste
- Sie stehlen oder zerstören das Stahlseil
- Sie töten oder fesseln alle Piraten



Tagsüber müssen sie eine **Schleichenprobe(30)** bestehen, um sich unbemerkt zu nähern. Insgesamt sind 6 Piraten im Lager.

Nachts müssen sie eine **Schleichenprobe(25)** bestehen, da nur 2 Piraten wache sitzen. Allerdings sind noch 6 weitere Piraten in Haus und Zelt, also falls sie entdeckt werden, wird es knackig!

Natürlich können die Spieler auch direkt rein rennen und alles niedermetzeln, allerdings sollte das Rollenspieltechnisch gut begründet sein.

1.1.4 Rückkehr

Haben die Spieler die Piraten erfolgreich besiegt, können sie mittels ihrer Heldenhaften Erzählungen im Dorf Birkenflut eine Belohnung von 15 Silber pro Person vom Assistenten der Bürgermeisterin abholen.

Bringen die Spieler dem Schmied noch sein noch intaktes Stahlseil zurück, so erhalten sie von ihm zusätzliche 10 Silber pro Nase.

Zusätzlich erhalten die Spieler 7 Skillpunkte.

Bitte bedenke, dass dies hier ein sehr kleines Abenteuer ist. Für größere Erfolge kannst du deutlich mehr verteilen.



2 FEINDLICHE ENTITÄTEN

2.1 [ELEMENT]-WOLF

Wölfe in der Aura ihres Elements mit langen Klauen. Folgen ihrer Beute, bis ihre Opfer ermüden und greifen im Rudel an. Fliehen ab der Hälfte des Rudels, außer sie hungern.

Größe: mittel

Leben	ST	MU	GE	CH	IN	Block	pR	mR
8+1w6	3	3	4	1	1	/	0	1

Rudelgröße: 2+1w6

ATK: Biss = ST + 1w3
Klauen = GE/2 + 2

2.1.1 Pirat

Leben	ST	MU	GE	CH	IN	Init	pR	mR
20	10	11	10	8	6	21 + 1W20	2	0

Piraten sind fiese (coole) See oder Lufttrüber.

ATK: Kurzsword 4 B-1 RW1
Klingenwaffen (GE) 5

Faustkampf (GE) 4
Akrobatik (GE) 3
Fingerfertigkeit (GE) 2
Schiffe/Luftschiff (GE/MU) 3
Orientierung (IN) 1
Geschichten und Sagen (CH) 4
Klettern (ST) 2
Schwimmen (ST) 2
Wurfwaffen (ST) 2
Einschüchtern (MU) 3
Wahrnehmung (MU) 5
Schusswaffen (MU) 4



LEYPUNK

BIBER, ZIEGEN UND ECHSEN

