

# DS AVENTURIEN

## Die Kinder von Ogersweiher

Ein DSA Kurzscenario nach den Regeln von DS Aventurien für 3 – 5 unerfahrene Helden  
von Swen Rodermund

### **Die Legende um Ogersweiher:**

Es wird erzählt, dass zu Zeiten der Priesterkaiser ein Ritter namens Wulfhardt von Ogersweiher eine Liebesbeziehung zu einer Tochter Saturias unterhielt. Doch aus Angst vor Verfolgung der Praioten war er nie gewillt, sie als sein Weib anzuerkennen. Als sie jedoch ein Kind von ihm empfang, da war der Ritter außer sich und aus Furcht wurde Wahn. In seiner Verzweiflung gab er sich düsteren Einflüsterungen hin und schloss einen dämonischen Pakt, auf das er kein Vater werden solle. Und so geschah es – die Hexe erlitt eine Fehlgeburt. Als einige Zeit später die Inquisition in sein Dorf kam, ließ der verblendete Ritter sie auf dem Scheiterhaufen hinrichten. Doch sein Pakt war weit reichender als er es gedacht hatte: Auch weitere Frauen vermochten es nicht, Wulfhardt einen Erben zu schenken. Er starb vergrämt und einsam und nahm sein dunkles Geheimnis mit ins Grab. Als danach jedoch auch niemand anders mehr Nachwuchs im Dorf empfing, glaubten die Menschen an einen Fluch und verließen den Ort. Wenige Meilen weiter östlich wurde an einer Wassermühle ein neues „Ogersweiher“ gegründet und das alte Dorf dem Wald überlassen.

### **Einstieg ins Abenteuer:**

Die Helden erreichen eines Abends im Frühsommer 1035 BF das kleine Dorf Ogersweiher im Fürstentum Kosch. Dort soll in wenigen Tagen eine Hochzeit stattfinden. Die Heldengruppe könnte daher den hügelzwegischen Meisterkoch Segrosch Zwiebelböck und einige Gaukler von Angbar aus begleiten, oder sie sind rein zufällig in der Gegend. Im Abenteuer wird die Heldengruppe mit den Auswirkungen eines alten Paktes konfrontiert, als eine Gruppe von Dämonen in Form der ungeborenen Kinder von Ogersweiher in dem Dorf auftaucht, die sich alle Seelen des Ortes holen wollen. Die Helden müssen den Hintergrund des Paktes ergründen und einen Weg suchen, die Bewohner vor den Niederhöhlen zu retten. Die Informationen der Spielhilfe „Am großen Fluss“ sind für die Stimmung in der Region hilfreich, aber nicht notwendig. Das Abenteuer kann gut als Reiseereignis in ein anderes Szenario eingebettet werden. Zeit und Ort sind dabei variabel. Das Szenario ist bewusst frei gehalten. Zunächst werden die Personen und Orte des Abenteuers beschrieben, anschließend ist dann ein Zeit- und Handlungsrahmen angeführt, aus dem Sie für Ihre Runde ein individuelles Abenteuer gestalten können. Das Abenteuer ist für alle Heldentypen von DS Aventurien geeignet.

### **Wichtige Personen im Dorf Ogersweiher (Aufbau siehe Plan 1):**

**Junker Roland von Ogersbrück zu Ogersweiher** (Mitte 20, blond, durchschnittlich gebaut, fröhlich, abenteuerlustig) – Der allein stehende Junker geht gern auf Abenteuerreisen und überlässt die Amtsgeschäfte hauptsächlich seinem Vogt.

**Vogt Dietmar Feldstein** (Ende 50, weiß, gebeugt, bürokratisch und humorlos) – Der Vogt ist für die Verwaltung des kleinen Lehen zuständig und übt seinen Beruf gewissenhaft aus.

**Müller Ector** (Anfang 40, Glatze, untersetzt, mürrisch, Alkoholiker) – Der Betreiber der Wassermühle hat es zwar zu gewissem Wohlstand gebracht, doch seit er von seiner Frau verlassen wurde, verwahrlost er zusehends und ist verbittert.

**Mutter Traviana** (50, rotblond, wohl genährt, gutmütig) – Die Traviageweihete betreibt den einzigen Tempel des Dorfes. Sie ist die gute Seele im Ort und neigt dazu, alle zu bemuttern.

**Jörn Karrenführer** und **Saline Schmeckebeer** – Die jungen Brautleute, deren Hochzeit gefeiert wird.

Den Rest der etwa 70 einfachen Dorfbewohner können Sie improvisieren.

### **Informationen im Dorf:**

- Das Dorf hat keine Herberge oder Schänke
- Fahrendem Volk gegenüber ist man misstrauisch
- Der Namens gebende Ogersweiher liegt etwa ein bis zwei Meilen nord-westlich von hier
- Beim Weiher finden sich ein paar Ruinen. Angeblich spukt es dort
- Dort soll einen Ritter gelebt haben, der den Ort verflucht hat
- Oger und Hexen gehen da um. Aus dem Dorf traut sich dort niemand hin
- Über einen Pakt oder ähnliches weiß niemand etwas

Genaueres über die Geschichte des Dorfes können die Helden von den Leuten nicht erfahren. Solche Aufzeichnungen finden sich im Archiv des Junkers. Der Vogt wird die Helden aber nur dort suchen lassen, wenn es einen triftigen Grund gibt. Die Geweihte kann den Helden über Geschichtliches kaum weiterhelfen, der Tempel besitzt nur Aufzeichnungen der letzten 100 Jahre.

### **Im Archiv des Junkers:**

- Der Hintergrund des Märchens, welches die Helden von den Wiesenhains gehört haben können, wird zum großen Teil bestätigt
- Ritter Wulfhardt von Ogersweiher war der Letzte seines Geschlechts
- Er ließ von der Inquisition einmal eine Hexe verbrennen
- Nach seinem Tod wurde das Dorf verlassen und die Bürger siedelten zur Ogersbrücker Mühle um
- Der neue Ort wurde ebenfalls Ogersweiher genannt, man tat so, als hätte es den alten Ort nie gegeben. Das heutige Ogersweiher ist also eigentlich der Ogersbrück
- Genaueres über einen Pakt oder Fluch ist nicht zu finden

### **Die Ruinen im Wald (Siehe Karte 1):**

Bei den Ruinen, die etwa ein bis zwei Meilen nordwestlich vom heutigen Dorf liegen, handelt es sich um das ursprüngliche „Ogersweiher“, benannt nach dem nahen See. Die Häuser sind fast vollständig verfallen und die Burgruine komplett überwuchert. Im Wald kann es zu Begegnungen mit verschiedenen Wildtieren kommen. Nur ein Haus wurde wieder wohnlich hergerichtet. Dort leben die Hexe **Jolante Wiesenhain** und ihr Gemahl **Gero** (beide Anfang 60, ruhig und sympathisch, nur sie ist magiebegabt) in Abgeschiedenheit mit der Natur. Sie sind Besuchern gegenüber aufgeschlossen und gastfreundlich. Folgende Informationen können sie preisgeben:

- Den vermissten Bräutigam haben sie nicht gesehen, aber ab und zu sind junge Leute aus dem Dorf am See um dort zu Angeln oder sich zu Liebeleien zu treffen. (Ab Tag 2)
- Gelegentlich streifen ein paar Oger durch die Wälder. Auch Wölfe und Bären kommen vor.
- Sie kennen die Legende um Ogersweiher (siehe oben). Die wichtigste Schlussfolgerung hieraus (ggf. Probe auf GEI+KL) ist: In der Ruine, bzw. im Grab des alten Ritters könnten wichtige Schlüsselhinweise zu finden sein. (Auf direkte Anfrage zu den Ruinen o. ä.).

### **Die Höhlen unter Burg Ogersweiher (s. Karte 2):**

Um die Gruft auf der zugewachsenen Burgruine zu erreichen ist eine Probe auf „Kraftakt“ nötig, die um den Schadenswert einer geeigneten Waffe, und/oder dem Wert einer gelungenen Probe auf „Wildnisleben“ erleichtert wird. Gelingt diese, so dauert es etwa eine Stunde, bis ein Weg zur Gruft gebahnt ist. Für jede misslungene Probe verlängert sich die Aktion um eine halbe Stunde. Die Tür zur Gruft ist kein großes Hindernis mehr. In der Familiengruft stellen die Helden fest, dass der Sarkophag des Ritters eingestürzt ist oder von unten aufgebrochen wurde. Darunter öffnet sich in eine dunkle, feuchte Höhle, deren natürliche Gänge alle eine Höhe von etwa 4 Schritt haben. Die Höhle wird von einer Ogerfamilie bewohnt, die auch die Leiche des Ritters als Dekoration mitgenommen hat. In den sterblichen Überresten befindet sich der gesuchte Pakt. Die Oger schlafen ab der Morgendämmerung bis zur 5. Nachmittagsstunde. Ab der Abenddämmerung geht der Ogervater mit den Kindern für etwa 2

Stunden auf Jagd. Die Mutter ist meist in der Küche (Monsterwerte s. „Aventurische Gegner“ im Anhang des Regelwerkes).

**A:** Ein breites Loch, dass etwa vier Schritt nach unten in eine dunkle, feuchte Höhle führt. Die Gänge sind alle dreieinhalb bis vier Schritt hoch und natürlichen Ursprungs.

**B:** Dichte Spinnennetze, darin zwei Höhlenspinnen. Verwertbare Beute ist nicht zu finden.

**C:** Eine große Halde mit abgenagten Knochen. Darin tummeln sich einige Wolfsratten.

**D:** Eine große Höhle die von natürlichen Felssäulen getragen wird. Sie wird durch schwere Ledervorhänge in drei Bereiche unterteilt.

**E:** Kinderstube der Oger, zwei mannsgroße Blagen halten sich dort auf (Werte für Oger um jeweils 4 Punkte reduziert, Lebensenergie um 15 Punkte gesenkt).

**F:** Der ekelhaft stinkende Ogerabort (Probe auf KÖR+KO um sich nicht zu übergeben).

**G:** Ein weiterführender Höhlengang.

**H:** Die Ogerküche, grobe Möbel, ein blutiges Steinbeil und eine Feuerstelle, dazu aufgehängte gehäutete Tiere und ein toter Goblin. In einem Käfig steckt der bewusste vermisste Bräutigam Jörn Karrenführer.

**I:** Ein Gang der im hinteren Teil unter Wasser steht. Von hier aus kann man leicht in den Weiher hinaus tauchen. Im Fall einer Verfolgung, Oger sind sehr gute Schwimmer.

**J:** Die Wohnhöhle der Ogereltern, hier schlafen sie auf einem Felllager, ein paar grobe Möbel statten den Raum aus. An der rechten Wand wurde ein mumifizierter Leichnam in Rüstung und mit Wappenschild aufgehängt. Es handelt sich um Ritter Wulfhardt. Unter seiner Rüstung finden die Helden ein Pergament, auf dem mit Blut geschrieben der Pakt festgehalten wurde (s. Anhang). Wenn die Helden während der Schlafenszeit der Oger in der Höhle sind, so sollten sie Proben auf „Heimlichkeit“ würfeln lassen, die um 3 Punkte erleichtert sind (die Oger erwarten keine Gefahren und haben einen festen Schlaf). Kampfärm dürfte sie aber durchaus wecken. Um den Pakt aus der Rüstung zu angeln, ohne dass diese scheppernd von der Wand fällt, ist eine Probe auf BWG + FF oder „Handwerk“ nötig.

### **Die Kinder (Dämonen aus der Domäne von Thargunitoth)**

Mit dämonischer Ironie entsendet Thargunitoth ihre Diener in Gestalt der Kinder in das Dorf, die durch den Pakt niemals geboren wurden. Es handelt sich um niedere Dämonen, die man jedoch nicht unterschätzen sollte. Selbst, wenn einer von ihnen besiegt wird, so zerfällt er zwar, kann aber beim nächsten Sonnenuntergang wieder auferstehen. Erst wenn der Pakt von den Helden gebrochen wird, verlieren die Dämonen ihre Fähigkeiten der Regeneration, ihres bannenden Blickes und ihrer Resistenz gegen profane Waffen. Es tauchen stets 4 der Kinder auf, drei Jungen und ein Mädchen im Alter von 4 bis 7 Jahren. Das Mädchen scheint der Anführer der Gruppe zu sein. Die Gesichter der Kinder sind wie für das Chaos der Dämonenwelt typisch jedoch veränderlich.

#### **Die Kinder von Ogersweiher**

KÖR: 5	BWG: 8	WIL: 7	GEI: 6	
KO: 3	GE: 2	MU: 4	KL: 2	
KK: 1	FF: 2	CH: 6	IN: 3	
LEP: 18	ASP: 30	INI: 12	RE: 4	GS: 8
AT: 10	PA: 10	AUS: 8	FK: 10	
TP: +1 (Messer)	Zauberbasis: 10	Zauberwert: 20		

Vorteile: Magieresistenz (V, gilt als RS gegen Kampfzauber), Flink (III), Gezielter Stich (I)  
Besonderheiten: Regeneration (3 LeP pro Runde), nur mit magische oder geweihte Waffen machen vollen Schaden, die anderen nur die Hälfte, Dämonenzauber „Bannender Blick“:  
Mod. -(WIL+MR) des Opfers, Kosten 10 ASP, für (Würfelwurf Minuten) jeweils -  
(Würfelwurf) auf Attacke und Parade des Opfers. Sollte der Wert Null erreicht werden, bleibt das Opfer lethargisch stehen und kann sich nicht mehr wehren.

## **Chronologischer Abenteuerablauf:**

### **Ankunft:**

Je nach gewähltem Einstieg erreichen die Helden gegen Abend allein oder in der Gruppe Ogersweiher. Falls sie mit dem Koch und den Gauklern unterwegs sind, so werden sie gebeten, beim Errichten des Lagers zu helfen. Der Junker heißt alle Fremden willkommen, einzelne Dorfbewohner sind jedoch zunächst vorsichtig. Irgendwann im Laufe des Abends sollten alle Spieler eine Probe auf WIL+IN ablegen. Gelingt diese, so fühlen sie die Helden ständig beobachtet, ohne jedoch eine Quelle ausmachen zu können.

### **Für Helden, die das Dorf und die Gegend erkunden:**

In den nahen Wäldern des Dorfes können die Helden auf ein blasses, in ein schmutziges Kleidchen gekleidetes etwa 7 jähriges Mädchen mit verfilzten blonden Haaren treffen. Das Mädchen reagiert nicht und starrt die Helden nur an. Irgendwann sagt sie nur „Mischt euch nicht ein“ und läuft ins Unterholz. Spuren können nicht gefunden werden. Im Dorf kennt niemand das Mädchen. Im Wald sind Begegnungen mit Wölfen oder Wildschweinen möglich (Werte siehe „Aventurische Gegner“ im Anhang des Regelwerkes).

### **In der ersten Nacht:**

Zwei der Gaukler schleichen im Dorf umher. Falls die beiden von Helden bemerkt („Sinnenschärfe“) oder gestellt werden, so versuchen sie sich mit der Erklärung, sie wollen sich nur umsehen, herauszureden. Tatsächlich wollen sie ein paar Kleinigkeiten stehlen.

### **Am Morgen des zweiten Tages:**

Alle Kleintiere des Dorfes wie Katzen und Hühner wurden mit Messern getötet. Die Dorfbewohner sind schockiert und beschuldigen die Gaukler. Jedoch hat niemand etwas gesehen oder gehört. Helden die gewacht haben, könnten höchstens die Unschuld der Gaukler bezeugen oder die beiden Diebe verraten. Selbst bei gelungenen Proben auf „Spuren suchen“ sind keine Hinweise auf die Täter zu ermitteln.

### **Der vermisste Bräutigam:**

Weitere Aufregung herrscht im Dorf, weil der junge werdende Bräutigam letzte Nacht nicht nach Hause gekommen ist. Die aufgelöste Braut kann nur berichten, dass er abends losgegangen war, um Blumen für den Brautkranz zu sammeln und um anschließend seine letzte Nacht als Junggeselle zu feiern. Seine Freunde berichten, dass er nicht zur Feier erschienen ist. Gelungene Proben auf „Spuren suchen“ können darauf hinweisen, dass er in Richtung des Ogerweiher unterwegs war. In der Nähe des Sees verlieren sich seine Spuren, dafür finden sich eindeutige Ogerfährten, die ins Wasser führen. Der Bräutigam wurde beim Blumen pflücken von Ogern gefangen und in ihre Höhlen geschleppt (s. o.). Dort wird er am Abend des dritten Tages verspeist, falls er nicht vorher gerettet wird.

### **Festvorbereitungen/unheimliche Begegnung:**

Sollten sie nicht mit der Suche beschäftigt sein, so werden die Helden in die Festvorbereitung eingespannt. Am Nachmittag hören sie aus einem nahen Wäldchen plötzlich mehrere spitze Schreie. Im Wald liegt blutüberströmt einer der Dorfbewohner, der dort Feuerholz gesammelt hat. Er wurde durch zahlreiche Messerstiche verletzt. Wenn die Helden sich nähern, hören sie (Probe auf „Sinnenschärfe“) grade noch einen Kindergesang, welcher mehrfach die Zeile „Der Pakt wird bald erfüllt“ wiederholt. Von den Kindern selbst ist keine Spur mehr zu sehen. Der Dorfbewohner namens Ugdalf berichtet, dass die Kinder plötzlich vor ihm standen und ihn attackierten. Er konnte sich dabei aber überhaupt nicht wehren (s. besondere Fähigkeiten der Dämonen). Dabei sangen sie stets die eine Zeile. Als sich Hilfe näherte, rannten sie plötzlich weg und waren einen Moment später spurlos verschwunden.

### **Das Gaukelfest:**

Am Abend wird von den Gauklern ein kleines Fest ausgerichtet, um die allgemeine Stimmung zu heben. Während das Publikum gebannt die Künste der Gaukler bewundert, tauchen zwischen den Menschen plötzlich vier der Kinder auf und attackieren einzelne Dorfbewohner. Die Helden können hier kämpfend helfen (die Kinder lassen sich schnell vertreiben wenn sie angegriffen werden), Wunden versorgen (Proben auf „Heilkunde“) und versuchen, die Panik in den Griff zu bekommen (Verschiedene Proben nach Maßnahmen der Helden denkbar).

### **Aufbruch am dritten Tag:**

Am Morgen sammeln sich einige Dorfbewohner und wollen über das Gauklerlager herfallen. Sie verdächtigen die fahrenden Leute, Schuld an allem zu sein. Mutter Traviana kommt aufgeregt zu den Helden und bittet sie um Hilfe bei der Schlichtung. Dies kann mit einer um zwei Punkte erschwerten Probe auf „Überreden/Überzeugen“ geschehen (ggf. wieder erleichtert, je nach Auftreten und Argumentation der Helden) oder auch durch gezieltes Ausschalten der Rädelsführer. Nur blutig sollte das Ganze nicht werden, sonst könnte die Situation eskalieren.

### **Feuerball:**

Am Mittag können Helden, die sich draußen aufhalten bemerken (Sinnenschärfe), dass dichte Staubwolken aus den Fenstern der Mühle kommen. Falls sich innerhalb der nächsten Spielrunde jemand zur Mühle begibt, sieht er dort folgendes: Die Mühle ist von dichtem Mehlstaub erfüllt. Im Inneren liegt blutend und stöhnend der Müller, während die Kinder kichernd dabei sind Mehlsäcke von oben auf ihn auszuschütten. Sie wiederholen dabei weiterhin ihren Singsang „der Pakt wird bald erfüllt“. Sobald die Helden die Mühle betreten, wird eines der Kinder eine entzündete Laterne nach unten fallen lassen. Nur mit sehr schneller Reaktion kann ein Held versuchen, die Lampe zu fangen (Probe auf WIL+IN, anschließend Probe auf Athletik – 3 zum fangen). Ansonsten zerspringt die Lampe und entzündet das Mehl, was zu einer gewaltigen Explosion führt, von der die ganze Mühle in Stücke gesprengt wird. Die Explosion richtet 2W20 + 10 Punkte Schaden an. Gelingt den Helden eine Probe auf Körperbeherrschung – 2, so kommen sie weit genug weg, dass sie nur W20 Schaden erleiden (jeweils Abwehr mit RE-Probe). Sind die Helden sofort geflohen, so gilt für sie das Gleiche ohne Probe. Wer weit genug weg stand, erleidet natürlich keinen Schaden. Falls sich niemand darum gekümmert hat, explodiert die Mühle nach einer Spielrunde.

### **Die Kinder zeigen sich:**

Nach dem ersten Schock über die Explosion und der Schilderung der Ereignisse sind einige Bewohner vorsichtig optimistisch, sind doch die Kinder anscheinend in der Explosion vergangen. Da erscheinen sie plötzlich mitten im Dorf und die Anführerin erhebt das Wort: „Wir sind gekommen um den Pakt einzulösen, den euer Ritter einst mit unserer Herrin geschlossen hat. Wir waren seine Kinder, die Kinder von Ogersweiher. Wir werden euch alle holen. Schon Morgen ist alles vorbei!“ Dann singen alle wieder: „Der Pakt wird heut erfüllt, der Pakt wird heut erfüllt!“ mit diesem Gesang lösen sich die vier Gestalten auf.

### **Was tun, bei den Zwölfen?**

Da weder ein so mächtiger Magier, noch ein hoher Geweihter anwesend sind, dürfte ein Exorzismus als Lösung des Problems nicht zur Verfügung stehen. Den Helden sollte klar sein, dass sie die Dämonen über kurz oder lang nicht besiegen würden. Sie benötigen also Kenntnis über den Pakt, um ihn schließlich aufzulösen. Spätestens jetzt sollten alle Informationen zusammengetragen sein und die Helden sich auf die Suche nach dem Grab des Ritters begeben. Bei Einbruch der Dunkelheit werden die Kinder wieder kommen und mit ihrem blutigen Werk beginnen. Mit den Informationen aus dem Pakt stellt sich eine relativ einfache

Lösung dar, auf welche natürlich die Spieler kommen sollten: Der Junker muss den Ort eigentlich nur wieder umbenennen, da es sich bei dem Dorf nie um das eigentliche Ogersweiher handelte. Sobald er eine Urkunde aufgesetzt und verlesen hat, vergehen die Kinderdämonen kreischend und heulend und lösen sich auf. Falls den Spielern noch ein anderer plausibler Weg einfällt, wandeln sie das Ende einfach entsprechend ab.

### **Halt, war da nicht noch etwas?:**

Das echte Ogersweiher ist noch bewohnt, nämlich von den Wiesenhains. Wenn die Helden schnell reagieren und sofort zu Hilfe eilen, erreichen sie die Hütte grade noch rechtzeitig, um das bereits stark verwundete Paar zu retten und die Kinder im Kampf endgültig zu besiegen (s. abgeschwächte Werte durch den Paktbruch). Andernfalls finden sie nur noch Leichen vor.

### **Lohn der Mühen:**

200 AP für das Bestehen des Abenteuers

30 AP für die Rettung der Wiesenhains

20 AP für die Rettung von Jörn Karrenführer

100 AP zur Verteilung unter den Helden für Ideen und Einzelaktionen

### **Anhänge:**

#### **Der Pakt:**

*Ein Kind vom Weibe darf nicht sein,  
Sie solle nie entbinden  
Vor Priestern sei mein Ruf bewahrt  
Und möge auch nie schwinden,  
der Handel sei mir recht und teuer.  
Aus Unterpfand bin ich bereit,  
die Seelen einst zu geben.  
Wenn ich nicht mehr am Leben bin,  
doch nur aus diesem Ort hier eben,  
der da heißt Ogersweiher.*

*Unterzeichnet und mit Blut besiegelt  
Ritter Wulfhardt von Ogersweiher*

Karte 1 – Dorf und Umgebung:

Karte 2 - Plan der Ogerhöhle:

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.