DIE VERTEIDIGUNG VON WIDDERWACHT

VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN

Das Abenteuer ist sowohl in ***Caera*** als auch in ***Mastaire*** spielbar. Für das Mastaire Setting bietet das Abenteuer für Menschen-Krieger und -späher einen Anlass nach dem Angriff im Auftrag des Barons von Wydhorn nach Grautann zu reisen.
Das Abenteuer ist natürlich auch allein und settingunabhängig spielbar.

Spielvarianten

Das Abenteuer kann sowohl durch einen einzelnen Spielercharakter als auch durch eine Gruppe gemeistert werden. Zu Beginn des Abenteuers stehen **6 Verteidiger (SCs + NSCs)** auf der Brüstung und verteidigen sie gegen die anstürmenden Goblins (3), Orks (2) und einen Oger (1) bei [9]. Besteht die Gruppe nur aus 4 SCs, sollten sie entsprechend 2 NSCs an die Spieler übergeben (Auswürfeln der Art des Verteidigers siehe unten).

Die Ausgangslage

Die ***Festung Widderwacht*** schützt die Grenzbaronie seit jeher vor den Orks aus den Landen jenseits des Gebirges. Doch seit Neumond ziehen die Orks, Trolle, Goblins und Oger gen Süden und drohen, die Festung zu überrennen. Ein Heerwurm wälzt sich durch das Gebirge. Die Späher haben schon vor Tagen Hilfe an den König und die benachbarten Zwerge gesandt. Doch nun, muss die Festung gehalten werden.
Die Spielercharaktere sowie einige Soldaten Widderwachts wurden ausgewählt, um das Osttor zu halten. Das Spiel endet, sobald die Orks alle Verteidiger erschlagen haben oder die Charaktere 100 Spielrunden (oder so viele sie wollen…) überlebt haben.

Die Runden

Je nach Runde gibt es fest Begegnungen und Ereignisse sowie zufällige. Je nach Erfahrungsgrad der Charaktere können Sie die Angreifer stärken oder zusätzliche Begegnungen hinzufügen.

Die Verteidiger

Beim Start sind **6 Verteidiger** auf dem Wall. Zusätzlich ist eine **Balliste** auf dem **Südturm** angebracht, die alle ***10 Runden*** abgefeuert werden kann. Sie ist zerstört, wenn ihre LK auf 0 reduziert wird (LK 100, Abwehr 20, Schießen 50). Feuer richtet doppelten Schaden an. Die Mannschaft des Geschützes zählt nicht zu den Verteidigern.
Wenn das ***hölzerne Tor*** (LK 100, Abwehr 20) zerstört ist, wird als nächstes das ***Fallgatter*** angegriffen (LK 250 Abwehr 30).
Alle Angreifer mit (**) können jedoch in zwei Runden die Mauer heraufklettern oder fliegen und auf der Brüstung kämpfen.

Orte auf und vor Widderwacht

[1] Tor und Zugbrücke

Die Zugbrücke ist bei Beginn herabgelassen, der Mechanismus kann aber mit ***Ersatzteilen*** vom Schmied repariert werden. Solange die Zugbrücke unten ist, wird Schaden direkt am Fallgatter verursacht. Die Brücke kann bei [2] repariert und hochgezogen werden. Im hochgezogenen Modus wird der Schaden zuerst am ***Hölzernen Tor*** verursacht.

[2] Windenmechanismus

Hier ist der beschädigte Windenmechanismus. Wird er repariert (AGI+VE) ist die Zugbrücke wieder hochziehbar.

[3] Graben

Der Graben ist nicht tief, aber er verlangsam „Laufen“ aller Kreaturen um 1m

[4] Quell der Heilung

An dieser Quelle erhält jeder der davon trinkt (1 Aktion) 1W20 LK. Das Wasser verliert seine Wirkung, wenn es abgefüllt und von der Quelle weggetragen wird. Heilung geschieht also nur hier.

[5] Tempel

Beim alten Priester ***Lorin*** können Zaubersprüche erstanden und tote Verbündete wiedererweckt werden.

[6] Alchemist

Bei ***Rashagal*** können Tränke und Artefakte (keine Waffen und Rüstungen) erstanden werden. Zudem bietet sie für 10 GM eine Teleportation auf ein Feld nach Wahl des Spielers an.

[7] Schmied

Bei ***Xadox*** können Waffen, Rüstungen und allerlei Ausrüstung erstanden werden

[8] Lager der Verteidiger

Hier kommen die Charaktere sowie Entsatztruppen der Verteidiger an. Hier ist auch der Startpunkt der SCs und NSCs.

[9] Banner der Angreifer

Hier kommen Angriffstruppe an. Sie werden bei Erscheinen um die Banner positioniert. Sind alle Felder besetzt, müssen sich zuerst Einheiten von den Feldern wegbewegen.

[10] Ballista

Hier steht die Ballista (s.o.)

[11] Schamanenzelt der Orks

Wird dieses Zelt zerstört, endet die Belagerung vorzeitig (LK 150, Abwehr 20). Das Zelt ist aufgrund eines Zaubers nur durch Nahkampfangriffe, jedoch nicht durch Geschosse (gleich ob magischer oder nicht-magischer Natur) oder Magie verwundbar.
Das Zelt wird stets von 2 epischen Erdelementaren (III) bewacht, die aus dem Boden schießen, wenn sich jemand dem Zelt nähert.

Normal, heroisch, episch?

Das Spiel ist zu langweilig? Dann schalten Sie in einen anderen Modus:
Normal: es gelten die normalen Regeln
Heroisch: der Brunnen der Heilung erhält eine Abklingzeit von 3 Runden. Erschlagene Gegner auf dem Schlachtfeld werden am Ende einer jeden Runde wiederbelebt (W20):
1: als Zombie
2: als Skelett
3: als Skelett
4-20: gar nicht
Episch: der Brunnen hat eine Abklingzeit von 5 Runden. Normale Gegner sind heroisch, heroische Episch, epische Gegner haben nochmal 50% mehr LK.

Hauptereignisse

(alle 20 Runden): **W20**

01-03 [Unwetter]

Der Orkschamane beschwört ein Unwetter, welches die Initiative aller guten Kräfte um 1 und Laufen aller Wesen auf dem Schlachtfeld um 1 reduziert. Das Unwetter endet nach 20 Runden.

04-07 (Der Segen der Götter)

Lorin ruft die Götter an und segnet alle guten Einheiten auf dem Schlachtfeld. Die Initiative und Abwehr steigen um 1 für 20 Runden.

08-11 (Der Quell versiegt)

Die Quelle der Heilung versiegt für 20 Runden.

12-13 (Wächterbann)

Lorin bannt die zwei Elementarwächter vor dem Schamanenzelt für 20 Runden.

14-16 (Orkischer Kriegerblut)

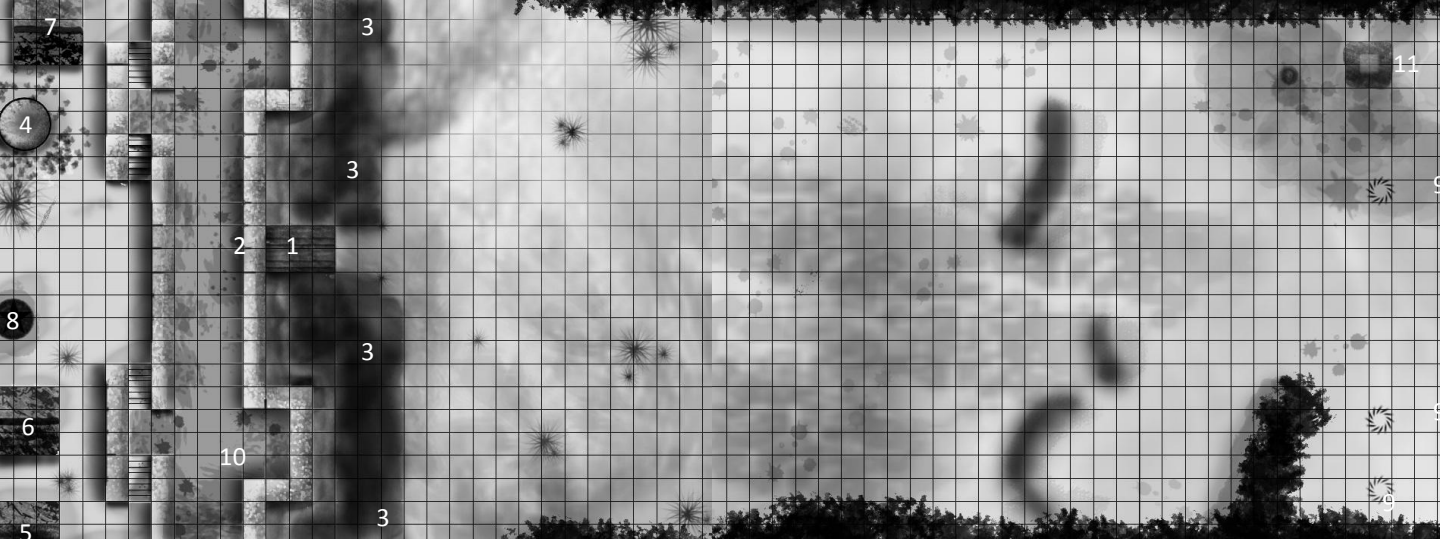
Orks, Goblins, Hobgoblins und Kobolde werden so wütend, dass die Schlagen +2 für 20 Runden erhalten.

17-18 (Schnäppchenjagd)

Schmiede, Alchemistin und Tempel halbieren für 20 Runden ihre Kosten

19-20 (Totendämmerung)

Für jedes gefallene Monster und jeden gefallenen Verteidiger wird ein W20 geworfen. Bei 1-2 steht er auf und wird als Skelett Freund wie Feind angreifen. Die Totendämmerung endet nach 20 Runden.



Nebenereignisse (W20 / pro Runde)
01 doppelte Verstärkung (Verteidiger)
02 doppelte Verstärkung (Angreifer)
03 Erdelementar beim Tempel*
04 Verstärkung (Angreifer)
05 Verstärkung (Angreifer)
06 Verstärkung (Angreifer)
07 Verstärkung (Angreifer)
08 Verstärkung (Angreifer)
09 Verstärkung (Verteidiger)
10 Verstärkung (Verteidiger)
11 Verstärkung (Verteidiger)
12 Öl über die Zinnen*
13 Brandbombe*
14 Verstärkung (Angreifer)
15 Verstärkung (Verteidiger)
16 Ladehemmung
17 Verstärkung (Verteidiger)
18 Verstärkung (Angreifer)
19 Explosiver Schuss*
20 Magiebann*

***Erdelementar beim Tempel** Lorin beschwört ein Erdelementar. Wird es beim Tempel abgeholt und zum Ziel geleitet, verstärkt es die LK von Balliste oder Tor um 50 Punkte. Wird es nicht abgeholt, verschwindet es nach 10 Runden.

* **Brandbombe** Der Orkschamane kann einem Angreifer eine Bombe mitgeben, die mit diesem am Haupttor 3W20 Punkte Schaden in einem Areal von 3x3 Feldern (nicht abwehrbar) anrichtet. Die Bombe explodiert nach 5 Runden, egal ob das Tor erreicht wurde oder nicht, es sei denn die Bombe ist noch im Schamanenzelt.

* **Öl über die Zinnen** Steht ein Verteidiger auf einem der Felder westlich des Tores, kann er Öl auf die Brücke gießen, was 2W20+20 Punkte Schaden bei allen Zielen (ggf. auch der Holzbrücke!) anrichtet.

* **Explosiver Schuss:** Die Balliste feuert bei ihrem nächsten Schuss einen explosiven Pfeil ab. Der Schaden steigt um W20.

* **Magiebann**. Diese Runde funktioniert keine Magie

* **Ladehemmung.** Kriegsmaschinen können in dieser Runde nicht feuern.

Verstärkung (Verteidiger) 1W20

01-04	Bogenschütze
05-08	Schwertkämpfer
09-12	Hellebardier
13-14	Kampfhund
15-16	Schw. Armbruster
17	Weißmagier
18	Graumagier
19	Schwarzmagier
20	Ordensritter

Verstärkung (Angreifer) 1W20

01	Kobold (4)**
02	Kobold (4)**
03	Goblin (3)**
04	Goblin (2)**
05	Goblin (2) **
06	Hobgoblin (2)**
07	Hobgoblin, Anführer**
08	Ork (2)**
09	Ork (2)**
10	Ork(2)**
11	Harpyie (2)**
12	Oger
13	Oger
14	Minotaurus**
15	Lehmgolem**
16	Skelett (2)**
17	Skelett (2)**
18	Zombie
19	Unwolf
20	Starker Gegner (s.u.)

Starke Gegner (Angreifer)

01-05	Balliste (wie Verteidigerballiste)
06-10	Katapult (LK50, Abwehr 15, Schießen 25, GA -8)
11-12	Troll
13	Riese
14-16	Kristallgolem
17	Drachenwelpe (rot)**
18	Kampfdämon (2)**
19	Kriegselefant
20	Augenball **

DUNGEONSLAYERS FANWERK