

Im Dunkeln der Sümpfe

von Faenwulf

Ein Abenteuer für das narrative Rollenspiel Ironsworn. Alle Seitenangaben beziehen sich auf die englische Druckversion so wie das kostenlose PDF (<https://www.ironswornrpg.com/downloads>) des Grundregelwerks (*GRW*), bzw. der englischen Druck- und PDF Version des Zusatzbandes *Delve*. Verweise auf die Regelwerke sind unterstrichen; Verweise auf Moves sind *kursiv*.

Die Charaktere erreichen das Dorf Vielbrücken in den Flooded Lands, wo sie den Entführer zweier Kinder mit Hilfe einer Blutspur und den Spuren des Entführers zu seinem Unterschlupf an einem zerfallenen Wachturm verfolgen. Dabei begegnen sie der hilfreichen Aufseherin und Heilerin des Dorfes, der misstrauischen Wache und der antagonistischen Wegfinderin.

Einführung

Bei *Im Dunkeln der Sümpfe* handelt es sich um ein Einstiegsabenteuer für eine neue Gruppe, welches im direkten Anschluss an die Charaktererstellung gespielt werden kann.

Ich empfehle hierfür durch die Auswahl der Truths eine düstere Welt zu erschaffen; die von mir verwendeten Truths sind im Anhang zu finden. Das Abenteuer ist auf eine Gruppe von 1-4 Spieler mit SL/Guide ausgelegt. Des Weiteren empfiehlt sich eine Gruppe von Spielern Ü16, so wie eine vorherige Absprache von Tabuthemen, welche in diesem Abenteuer vorkommen könnten (Gewalt; Blut; Horror; Verletzungen oder Tot von Kindern).

Kapitel 1: Ankunft in Vielbrücken

Vielbrücken ist ein unauffälliges Dorf irgendwo in den vielen Sümpfen der Flooded Lands. Der Guide sollte die Position so auswählen, dass sie zu den zukünftigen Reiseplänen der Gruppe passt. Die Häuser sind aus Holz errichtet und die Reetdächer zum Teil am verfaulen und sollten bald erneuert werden. Der Ort besteht nur aus wenigen Häusern, macht seinem Namen jedoch alle Ehre. Es steht auf mehreren Hügeln welche sich aus den Sümpfen hervorheben und ist durch vielerlei Brücken miteinander verbunden. Die Gruppe sollte einige Minuten haben um die Charaktere untereinander vertraut zu machen.

Der Guide sollte die dunklen Sümpfe mit allen Sinnen beschreiben, bevor die Gruppe Vielbrücken erreicht, den Gestank und die faulige Luft, die fehlende Festigkeit des Bodens und die Geräusche der Insekten.

Doch statt der erhofften Ruhe von ihren Reisen erwartet die Gruppe ein Aufruhr: Die Familien Fanir und Maura haben in der Nacht beide ihre Kinder verloren; sie wurden aus den Häusern entführt (Die Täter sind ein Pärchen Carrion Newts, was die Gruppe aber noch nicht wissen kann).

Gerade in dem Moment in dem die Gruppe zum Tumult kommt wird die Wegfinderin des Dorfes, Sarda, sich auf den Weg machen die Kinder zu suchen. Sie sagt ihre Aufgabe als Wegfinderin ist es, die Pfade durch die Sümpfe zu kennen und anderen zu zeigen, also sei sie am besten geeignet die Kinder zu finden. Falls die Gruppe ihr Hilfe anbietet wird sie ruppig zurück gewiesen werden. Sarda arbeitet scheinbar nicht gerne mit Fremden zusammen und macht sich alleine auf den Weg in den Sumpf.

Sobald die Wegfinderin fort ist kann die Gruppe sich mit den restlichen Bewohnern, welche sich am Haus der Heilerin Avella versammelt haben auseinandersetzen. Die verzweifelten Familien werden die Hilfe der Spieler gerne annehmen und sie können hier ihren Iron Vow schwören. Es handelt sich hierbei um einen Schwur der Stufe Dangerous, um die benötigte Zeit in entsprechendem Rahmen zu halten.

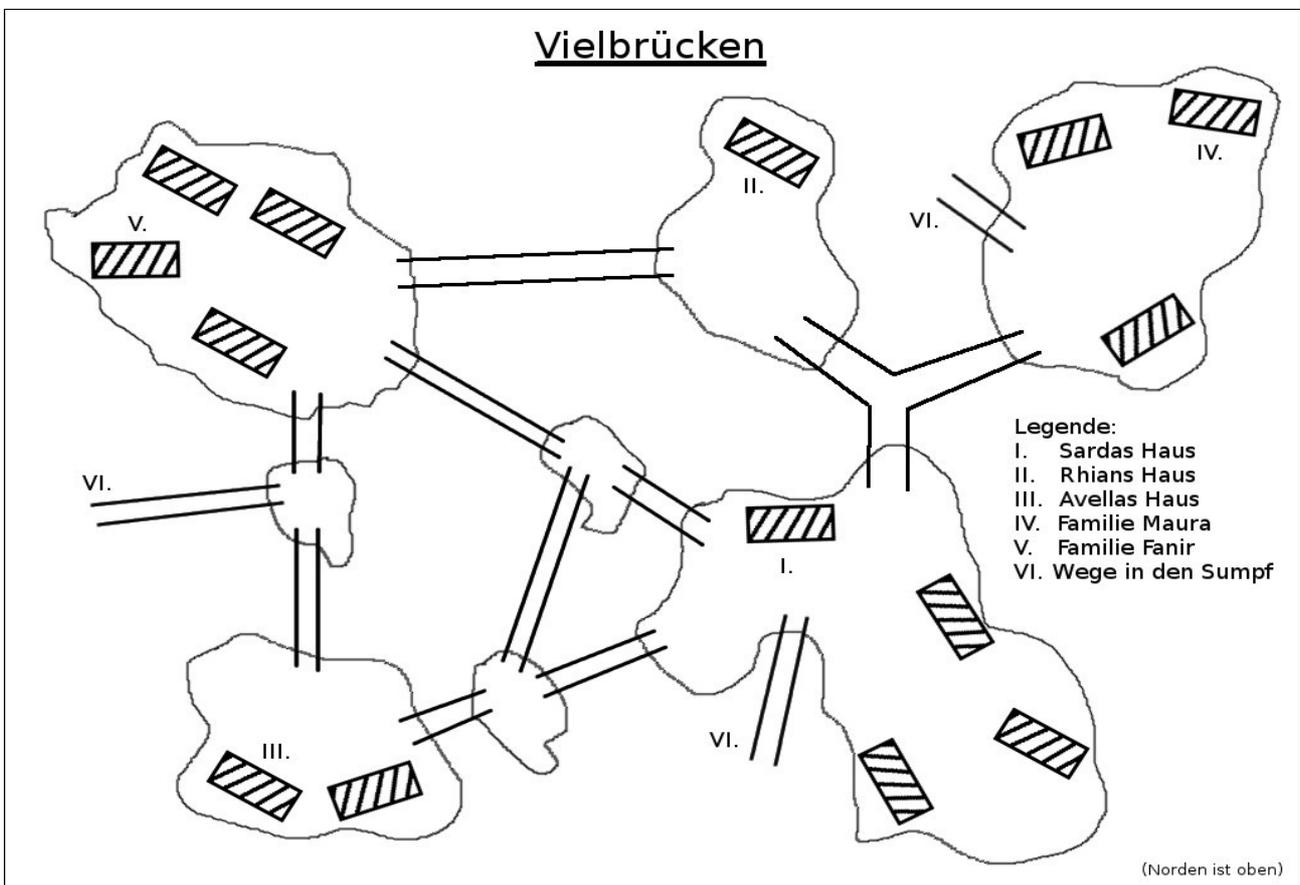
Wenn die Spieler Nachforschungen anstellen, können sie die Häuser der Familien untersuchen so wie den Wächter des Dorfes und die Heilerin und Aufseherin Vielbrückens befragen.

Carrion
Newt,
Delve S.
115

Für Namen
eignen sich
die Tabellen
aus dem
Grundregel
werk, *GRW*
S. 184f

Truths;
GRW S. 122

Flooded
Lands;
GRW S.116



Familie Maura: Die älteste Tochter Willa wurde entführt. Am Haus der Familie Maura wurde die Nordwand beschädigt, diese besteht aus mit Lehm beworfenem Weidenflechtwerk. Das Loch ist gerade groß genug für ein Kind und ist hinter einem hüfthohen Schrank versteckt. Um dieses zu entdecken müssen die Spieler um das Haus herum gehen (*Face Danger Move* um nicht in den Sumpf zu fallen, da der Pfad hinterm Haus zu schmal für einen Erwachsenen ist) oder ein erfolgreicher *Gather Information Move* innerhalb des Hauses. Ein erfolgreicher *Compel Move* gegenüber dem kleinen Geschwister der verschwundenen Tochter eröffnet den Charakteren, dass die Kinder dieses Loch nutzen um heimlich aus dem Haus zu schleichen und im Sumpf zu spielen.

Familie Fanir: Hier wurde der Sohn Althus entführt. Das Haus der Familie Fanir scheint auf den ersten Blick unbeschädigt zu sein und ist eines der größten des Dorfes. Ein *Gather Information* Wurf ermöglicht der Gruppe jedoch eine fast unmerkliche Blutspur zu finden, welche von Althus' Bett fortführt. Diese schlängelt sich aus der Doppelflügeltür am Ostende des Hauses heraus und führt in die Sümpfe im Norden. Am Rande des Sumpfes findet sich an einem Baumstamm ein Besorgnis erregend großer Blutfleck.

Der Wächter Rhian und die Heilerin Avella: Avella wird äußerst Hilfreich sein wenn die Spieler mit Ihr reden, der Wächter Rhian hingegen wirkt sehr misstrauisch und versucht immer wieder die Heilerin zum Schweigen zu bewegen. Sie erhalten trotz allem die Informationen, dass das Dorf auf Grund der Lage auf den Hügeln kaum zu befestigen ist und daher öfters Angriffe wilder Bestien zu erwarten sind. Sie befürchten beide, dass die Kinder einem solchen zum Opfer gefallen sind. Rhian wird nach einem erfolgreichen *Compel Move* auch davon berichten, dass er gestern Nacht einige merkwürdige Laute gehört hat, den Ursprung aber nicht ausfindig machen konnte. Er glaubt, dass diese aus dem Norden kamen. Falls die Spieler nach Sarda und ihrer Abneigung gegenüber Fremden fragen, welche für ihre Aufgabe im Dorf sehr merkwürdig erscheint, können sie bereits die Informationen über den Tot Katemas erhalten (siehe das **Intermezzo** unten). Was sie aber nicht erfahren werden ist, dass Rhian und Katema ein heimliches Liebespärchen waren, was später noch eine Rolle spielen könnte.

Wenn die Spieler sich nach diesen Erkundigungen auf den Weg nach Norden machen können sie dort mit einem *Gather Information Move* als Spurensuche zwei große Schleifspuren finden, welche am blutbefleckten Baumstamm zusammen laufen. Der Carrion Newt hat sich nur im Dorf Mühe gegeben, keine Spuren zu hinterlassen. Hiermit endet der erste Teil des Abenteuers und die Gruppe kann *Reach a Milestone* durchführen um ihren ersten Progress auf dem Vow zu markieren.

Kapitel 2: Spurensuche

Der zweite Teil des Abenteuers besteht aus einer Reise durch den Sumpf, hinter den gefundenen Spuren des Entführers her. Hierbei handelt es sich um eine *Dangerous Journey*, welche durch eine Aneinanderreihung von *Undertake a Journey Moves* durchgeführt wird. Dieser Teil ist sehr modular gestaltet und die genauen Details der Reise sind dem SL überlassen. Er kann entweder selbst Waypoints vorbereiten (insgesamt 5 Stück für eine *Dangerous Journey*), die Tabellen aus dem Grundregelwerk nutzen oder die folgende Tabelle zur Hilfe nehmen, jedes Ereignis sollte nur ein Mal vorkommen:

Die Gruppe durchquert eine lange Schlucht zwischen zwei Hügeln.
Eine moosbewachsene, feuchte Höhle. Mit <i>Gather Supply</i> kann die Gruppe hier aufstocken (Moos als Wundverband; Käfer als Nahrung)
Ein dicht bewaldetes Stück des Sumpfes liefert Schatten und spendet einen Augenblick Ruhe in den gefährlichen Ironlands (Möglichkeit für <i>Heal</i>).
Ein nahe gelegener See verbreitet einen modrigen Geruch und lockt Allerlei widerliches Ungeziefer an. Zeit weiter zu reisen.
Ein alter Pfad durchquert den Sumpf und ermöglicht der Gruppe ein schnelleres vorankommen, da sie sich so nicht durch ein dichtes Dornengestrüpp durchkämpfen müssen. (<i>Secure an Advantage</i> für zusätzliches Momentum)
Die Gruppe findet eine alte Mine; diese ist in einen felsigen Hügel hineingegraben und führt weit in die Tiefe der modrigen Erde. Die Spuren führen allerdings daran vorbei. Ein Aufhänger für eine zukünftige <u>Delve Site</u> .
Ein riesiger Baum überragt alle seine Kameraden im Sumpf; eine müde Eule sieht kurz aus ihrer Höhle und verschwindet wieder.

Im Falle eines Misses kann der SL das Pay the Price Oracle verwenden. Hier sind einige Ideen für fehlgeschlagene Würfe:

Ein Sinkloch zieht einen Abenteurer in die Tiefe (<i>Face Danger</i>).
Die Gruppe begegnet einer <u>Bestie</u> .
Einer der Abenteurer stolpert und fällt in Dornensträucher (<i>Endure Harm</i>).
Ein steiler Abhang muss bewältigt werden (<i>Face Danger</i>).
Die Gruppe verliert die Spur und muss sie mit <i>Gather Information</i> wieder aufspüren.

Location & Descriptor
Oracles;
GRW S.
176f

Sites, *Delve*
S. 79ff

Pay the
Price, *GRW*
S. 105

z.B. Marsh
Rat; *GRW*,
S.149;
Sodden;
GRW, S.
162 oder
Bog Rot;
Delve S.
129

Intermezzo: Begegnung mit Sarda

Die Gruppe sollte in jedem Fall während oder direkt am Ende der Reise der Jägerin Sarda begegnen, zum Beispiel als Ergebnis von *Pay the Price*. Diese versucht zuerst die Abenteurer von der Umkehr zu überzeugen indem sie sie mit mehreren Warnschüssen aus ihrem Bogen beharxt. Ein erfolgreicher *Compel* Wurf ermöglicht es diesen zu stoppen. Falls dies nicht gelingt und die Gruppe nicht umkehrt kommt es zum Kampf; Sarda ist ein Formidable Gegner. Falls sie nicht getötet wird könnte sie in kommenden Abenteuern als Threat auftauchen. Die Gruppe lernt, falls sie überlebt, dass Sarda Fremden misstraut da vor vier Wochen ihre Schwester Kotama durch Fremde getötet wurde, welche sich als ebenso hilfsbereit dargestellt hatten wie die Spielercharaktere. Diese war auch eine Wegfinderin, statt entlohnt zu werden wurde sie jedoch getötet. Diese Information könnte die Gruppe auch bereits durch Avella erfahren haben, wodurch *Compel* erleichtert werden kann. Es ist nun an der Gruppe zu entscheiden was mit ihr geschieht. Sie könnten sie nach dem Kampf schwer verletzt zurück lassen oder ihr helfen in Sicherheit zu gelangen. Hierfür eignet sich einer der Waypoints ihrer Reise; oder sie nehmen sie mit. Wenn die Gruppe sie überreden kann nicht zu kämpfen wird sie in jedem Fall widerwillig mitreisen. Der Kampf mit den Carrion Newts wird hierdurch nicht leichter, Sarda könnte jedoch sterben. Dies würde die Gruppe in schwere Erklärungsnot bringen wenn sie in das Dorf zurückkehrt. Der Kampf und das Lösen des Problems um Sarda bringt der Gruppe einen weiteren Progress auf ihrem Iron Vow ein.

Sobald die Gruppe den Progress Move *Reach Your Destination* durchführt können sie sich den nächsten Progress auf ihrem Vow markieren und das finale Kapitel beginnt.

Kapitel 3: Brutstätte

Die Gruppe erreicht einen See welcher durch einen Kanal mit einem kleineren See verbunden ist. Am Rande dieses sind die Überreste eines alten Steinturms in welchem die Kinder zu finden sind. Beide Kinder sind noch am Leben, Althus ist allerdings bewusstlos und schwer verletzt durch den Biss des Carrion Newts und muss durch *Heal* stabilisiert werden. Falls die Gruppe auf ihrer Reise sehr viele Miss-Würfe erlitten hat oder anderweitig viel Zeit verschwendet hat, könnte der SL entscheiden, dass Althus bereits tot ist. Willa scheint auf den ersten Blick unverletzt, bis auf leichte Kratzspuren welche wohl von der Entführung quer durch die Sümpfe stammen, auch sie ist bewusstlos.

Während die Gruppe sich um die Kinder kümmert wird greift das hier lebende Pärchen Carrion Newts an. Das Männchen hat die Kinder entführt (Althus aus dem Haus, die Tochter der Mauras als diese sich Nachts aus dem Haus schlich und dabei dem Newt mit dem entführten Althus begegnet ist), damit das Weibchen ihre Eier in die Leichname der Kinder ablegen als auch

sich am Fleisch stärken kann. Sie greifen an, sobald die Gruppe die Kinder bewegt oder sie sich an den Rand des Sees begeben. Bei 1-2 Spielern handelt es sich um junge Carrion Newts welche Dangerous sind (oder als Pärchen als ein Formidable Gegner agieren, nach Vorliebe des SLs), im Falle von 3-4 Spielern handelt es sich tatsächlich um ausgewachsene Carrion Newts welche beide Formidable sind. Wenn die Gruppe beide Newts besiegt erreicht sie erneut einen Milestone und kann wieder Progress markieren.

Sehr wahrscheinlich wird die Gruppe nun versuchen *Fulfill your Vow* zu machen. Die verschiedenen Ergebnisse spielen sich wie unten beschrieben aus. Falls die Gruppe den letzten Progress noch füllen möchte bietet sich ein *Undertake a Journey Move* als Rückreise an; diesmal als Troublesome da die Gruppe den Weg bereits kennt. Hierfür können die übrig gebliebenen Waypoints und *Pay the Price* Ergebnisse aus Kapitel 2 genutzt werden.

Ergebnisse von *Fulfill your Vow*:

Strong Hit: Die Gruppe schafft es beide Kinder lebend nach Vielbrücken zurück zu bringen; die Familien sind überglücklich und Avella wird die Wunden versorgen. Rhian entschuldigt sich für sein ruppiges Verhalten und heißt die Gruppe offiziell Willkommen. Außerdem erhält die Gruppe Erfahrung (zwei Punkte für jeden Spieler) und kann mit *Forge A Bond* Vielbrücken als Bond markieren, falls sie das Dorf als Ausgangspunkt für kommende Abenteuer nutzen will.

Weak Hit: Das Dorf wird gegen die Gruppe aufgewiegelt werden, Rhian hat dies bereits angefangen als die Gruppe das Dorf verlassen hat, da auch er sich gut an den Tod seiner geliebten Katema erinnert. Falls Sarda lebt wird sie ihn dabei unterstützen. Die Gruppe muss nun das Dorf fluchtartig verlassen oder sie entscheiden einen weiteren Iron Vow zu schwören um die Dorfbewohner von ihren guten Absichten zu überzeugen. Dieser könnte sich darum drehen die Fremden, die Katema getötet haben zu fangen oder zu töten. Hierfür eignet sich die verlassene Eisenmine aus den Waypoints in Kapitel 2 als *Delve Site* und Unterschlupf der Bande. Sie erhalten außerdem ihre Erfahrungspunkte (ein Punkt für jeden Spieler).

Miss: Auf dem Rückweg ist Althus schließlich doch seinen Wunden erlegen und das Dorf sieht in der Gruppe nur eine Wiederholung der Ereignisse um Katema. Die Gruppe wird das Dorf schnell verlassen müssen und erhält für ihre schwere Arbeit auch keine Erfahrungspunkte. Das Leben in den Iron Lands ist hart und unerbittlich, vor allem zu Fremden.

Schließlich kann der Abend mit einem kurzen Epilog beendet werden. Falls die Gruppe im Dorf willkommen ist können sie sich mit *Supply* und *Sojourn* erholen und auf das kommende Abenteuer vorbereiten.

Anhang

Vorgegebene Truths für das Abenteuer (GRW S. 122ff)

The Old World:

The savage clans called the Skulde invaded the kingdoms of the Old World. Our armies fell. Most were killed or taken into slavery. Those who escaped set sail aboard anything that would float. After an arduous months-long voyage, the survivors made landfall upon the Ironlands.

Iron:

The weather is bleak. Rain and wind sweep in from the ocean. The winters are long and bitter. One of the first settlers complained, “Only those made of iron dare live in this foul place”—and thus our land was named.

Legacies:

Before the Ironlanders, before even the firstborn, another people lived here. Their ancient ruins are found throughout the Ironlands.

Communities:

We are few in number in this accursed land. Most rarely have contact with anyone outside our own small steading or village, and strangers are viewed with deep suspicion.

Leaders:

Each of our communities has its own leader, called an overseer. Every seventh spring, the people affirm their current overseer or choose a new one. Some overseers wear the iron circlet reluctantly, while others thirst for power and gain it through schemes or threats.

Defense:

Here in the Ironlands, supplies are too precious, and the lands are too sparsely populated, to support organized fighting forces. When a community is threatened, the people stand together to protect their own.

Mysticism:

Some still find comfort in the old ways. They call on mystics to divine the fortune of their newborn, or ask them to perform rituals to invoke a bountiful harvest. Others act out of fear against those who they suspect of having power. However, most folk believe true magic—if it ever existed—is lost to us now.

Religion:

Our gods are many. They make themselves known through manifestations and miracles. Some say they even secretly walk among us. The priests convey the will of the gods and hold sway over many communities.

Firstborn:

The firstborn live in isolation and are fiercely protective of their own lands.

Beasts:

Monstrous beasts stalk the wild areas of the Ironlands.

Horrors:

The dead do not rest in the Ironlands. At night we light torches, scatter salt, and post sentries at the gate. It is not enough. They are coming.