

Ein Abenteuer für

# GASSENHUNDE



## DER VERLORENE SOHN

[www.kritischerfehlschlag.de](http://www.kritischerfehlschlag.de)



# IMPRESSUM

## GASSENHUNDE

Sebastian „Seba“ Hahn

<https://sebahahn.itch.io/>

Thorsten „ProblemMe“ Gabriel

Dominik „Jocke“ Bogedali

<https://dicepuppets.itch.io/>

David Drost

<https://daviddrost.itch.io/>

## ILLUSTRATIONEN

SOME ARTWORK © DEAN SPENCER, USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED.

SOME ARTWORK © WATABOU GENERATOR - WATABOU.ITCH.IO

PUBLISHER'S CHOICE QUALITY STOCK ART © RICK HERSHY / FAT GOBLIN GAMES

### Verantwortlich:

Sebastian Hahn

Kentzlerdamm 4

20537 Hamburg

s.hahn84@web.de

Gassenhunde © 2025 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY-SA 4.0.  
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# VORWORT

## VORWORT

"Der Verlorene Sohn" ist ein sehr einfaches Szenario und eher linear. Das Abenteuer war in der Beta-Version von Gassenhunde enthalten, um das Spiel testen zu können. Als solches "Test-Abenteuer" ist es natürlich auch relativ generisch. Trotzdem hat es mir und anderen Testern sehr gute Dienste geleistet und ich hätte es einfach schade gefunden, es komplett in der Versenkung verschwinden zu lassen.

Das Abenteuer beginnt mit einer Auseinandersetzung mit einigen Kultmitgliedern und endet schließlich in der Zerschlagung des Kultes. Dazwischen ist ein wenig Leg-Work zu leisten.

Das Abenteuer soll ins System und ein bisschen in das Setting einführen. Zu Testzwecken gibt es deutlich mehr Kampf, als eine typische Runde Gassenhunde haben sollte.

# UOR DEM ABENTEUER

## INFORMATIONEN FÜR DIE SPIELLEITUNG

Der Kult der "Heiligen Flamme von Ssysstara" betet eine Dämonin an. Die Kultührerin Kamila ist eine Zauberin von mittelmäßigem Talent und hat ein paar Leute geheilt oder mit Tricks beeindruckt, die ihr nun folgen.

Wer vollwertiges Mitglied im Kult werden will, muss erstens von Kamila auserwählt werden und zweitens irgendein schreckliches Verbrechen als Treue-Beweis begehen. So geschieht es auch in Szene 2. Einige Aspiranten des Kultes ermorden einen Priester, der einen kleinen Tempel des Lokalheiligen Carol leitet.

Wen Kamila nicht als würdig erachtet, volles Mitglied im Kult der Ssysstara zu werden, soll geopfert und auf diese Weise die Dämonin beschworen werden. So ergeht es auch dem jungen Rico, der sich dem Kult anschloss, weil er hoffte, von seinem lahmen Bein geheilt zu werden.



# SZENE I

## AUFTAKT

Die Gruppe ist an einem regnerischen Nachmittag in einem ärmlichen Außenbezirk der Stadt unterwegs. Unweit des westlichen Stadttores. In diesem Teil der Stadt sind die Wege ungepflastert, jeder Schritt durch den Schlamm macht ein schmatzendes Geräusch. Nur wenige Häuser aus Stein stehen zwischen den hölzernen Hütten, die mehr schlecht als recht als Wohnstätten dienen.

Die Stadt wächst wie ein Baum in Ringen immer mehr nach außen. Kaum ist eine Stadtmauer fertig gebaut, siedeln sich schon wieder neue Menschen drumherum an. Irgendwann wachsen die äußeren Bezirke so sehr, dass eine neue Stadtmauer um die Stadt gezogen wird. Für die Leute aus diesem Bezirk wird es wohl ein Traum bleiben, jemals in die inneren Ringe zu gelangen, wo die Oberschicht lebt.

Es sind ungewöhnlich wenige Leute auf den Straßen. Die üblichen Bettler und fliegen den Händler, die normalerweise allerlei Tand anbieten, haben scheinbar Schutz vor der Nässe gesucht.

**- Gib den Spielenden kurz Gelegenheit, die Charaktere vorzustellen**

## VORLESETEXT:

*Ihr stapft mehr oder weniger ziellos und auf der Suche nach Zerstreuung durch die Gassen, als ihr plötzlich einen schrillen Schrei hört. Nur Augenblicke später rennt euch eine junge Frau in blauem Gewand fast über den Haufen, als sie aus einer Seitengasse sprintet. Mit weit aufgerissenen Augen blickt sie euch an und stammelt mit brechender Stimme: „Schnell! Ihr müsst uns helfen!“ Jetzt fällt euch auf, dass ihr blaues Gewand nicht vom Regen, sondern offensichtlich von Blut durchtränkt ist.*

Bei der jungen Frau handelt es sich um **Mira** (17, schwarzes Haar, rundes Gesicht, nur eine Augenbraue), Novizin eines eher unbekannten Tempels eines örtlichen Heiligen namens Carol, den die Leute des Bezirks um Schutz und Gesundheit anbeten.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Mira	5	1	1 (Nah) 3 (Mittel gegen MR)	2	2	12

**Heilung:** Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte.

Sie bittet die Gruppe sehr eindringlich, sie zum Tempel zu begleiten. Der **Priester Burke wurde ermordet**. Leute mit roten Masken, Roben und Messern stürmten hinein und stachen einfach auf den alten Mann ein. Zwei weitere Novizen sind im Tempel.

# SZENE 2

## MORD IM TEMPEL

Der Tempel von Carol ist nicht viel mehr als eine weitere Holzhütte. Das Tor steht sperrangelweit offen. **Lass die Gruppe auf Wahrnehmung würfeln.**

- Bei einem Erfolg sind Stimmen aus dem Inneren zu hören.
- Bei zwei Erfolgen sind die Worte „Komm raus! Komm endlich da raus!“ zu hören.
- Bei drei oder mehr Erfolgen sieht ein Charakter, dass eine Gestalt in roter Robe sich gerade draußen um den Tempel herumschleicht, um an die rückwärtige Wand zu gelangen.

Im Inneren der Hütte, die als Tempel fungiert, steht ein Altar. Davor liegen die **Leichen** eines alten Mannes und eines jungen Burschen. Dahinter befindet sich eine Tür.

**Zwei Gestalten in roten Roben**, die Gesichter mit ebenso roten Stoffmasken verhüllt, versuchen die Tür mit Tritten und Schulterstößen aufzustoßen.

**Mit 2 Erfolgen in Heimlichkeit** können sich Charaktere anschleichen.

**Wenn die Kultisten die Charaktere bemerken**, fackeln sie nicht lange. **Lass Initiative würfeln.**

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Kultisten	7	1	3 (Nah)	2	1	12

Alle drei Kultisten (vergiss nicht den hinter dem Tempel) sind junge Männer aus der Nachbarschaft. **Außer Messern und den Kultgewändern hat jeder 1w6 Silbermünzen dabei.**

Sind die beiden Kultisten im Altarraum besiegt, wird Mira zur Tür gehen und versuchen, den Novizen Ludwig dazu zu bringen, sie aufzuschließen. Er hat sich im spärlich eingerichteten Schlafzimmer des verstorbenen Priesters eingeschlossen.

**Sofern der Kultist, der sich ums Haus schlich nicht aufgehalten wurde, ist in diesem Moment ein spitzer Schrei zu hören, dann Hilferufe.**

- **Die Charaktere brauchen einen Erfolg in Athletik (Tür eintreten) oder Fingerfertigkeit**, um die Tür zu öffnen. Gelingt dies nicht beim ersten Mal, wird der Kultist draußen durchs Fenster klettern und Ludwig erstechen. **Mit mindestens einem Erfolg in Medizin kann er aber stabilisiert werden.**

## SZENE 2

**So oder so: Wenn der Kultist die Charaktere sieht, wird er wieder aus dem Fenster springen und die Flucht ergreifen, indem er auf die Dächer klettert.**

Er kann mit Fernkampf oder Magie getötet werden oder Charaktere können die Verfolgung aufnehmen.

**Um den Kultisten lebendig zu erwischen, lass zwei Mal auf Athletik (rennen) und einmal auf Akrobatik würfeln.** Der gleiche Charakter muss mindestens zwei der Proben mit mindestens einem Erfolg schaffen.

**Der Kultist hört auf den Namen Ruben und ist etwa 20 Jahre alt.** Mit Einem Erfolg auf „Einschüchtern“ oder „Diplomatie“ verrät er, was los ist: Er kommt aus diesem Bezirk der Stadt und war schon immer als Unruhestifter bekannt. Der Mord an dem Priester ist ein Initiationsritual. Er und seine Kameraden sollten danach vollwertige Mitglieder im Kult des Heiligen Feuers von Ssysstara werden.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass es gar nicht zu dieser Verfolgungsjagd kommt. Das macht nichts, forciere sie nicht, wenn die Spielenden den Kultisten schon vorher abgefangen haben oder sofort töten. Das Abenteuer geht auch so weiter. Falls die Spielenden den Kultisten lebend gefangen nehmen möchten, mach ihnen klar, dass sich die Stadtwache nicht um solche Dinge kümmert. Denen ist es egal, ob sich Gassenleute gegenseitig abstechen.



# SZENE 3

## EIN NEUER AUFTRAG

Nachdem alles überstanden ist, bittet Mira die Charaktere, sie nach Hause zu begleiten. Sie steht unter Schock und muss sich erstmal erholen. Die windschiefe Holzhütte ist nicht weit entfernt.

Mira und die Gruppe werden von ihrem Vater **Olwert (41, müde Augen, gebeugter Rücken, kräftige Hände)** in Empfang genommen. Nachdem sich der Hafenarbeiter um Mira gekümmert hat, äußert er eine Bitte an die Charaktere: Sie sollen seinen Sohn Rico finden.

- Olwerts Sohn Rico (**15, schwarzes Haar, humpelt wegen eines kaputten Knies**) ist seit über einer Woche nicht zuhause gewesen. Olwert macht sich Sorgen.
- Mira erzählt, dass Rico sich öfter mit einem Straßenmädchen getroffen hat. Mira kennt ihren Namen nicht, aber weiß, dass sie einen kahlrasierten Kopf und an der Schläfe ein Segelboot tätowiert hat.
- Olwert wusste das nicht und ist wütend, dass sein Sohn sich mit „obdachlosem Gesindel“ trifft. Er weiß aber, dass einige Straßenkinder in Zelten an der Stadtmauer, nahe des westlichen Tores leben.

Ich habe Olwert in mehreren Tests ein bisschen als „Comedic Relief“ genutzt, der über alles und jeden meckert. Als Spielende nach einer Belohnung fragten, mussten sie sich zur Wand drehen und die Augen zuhalten, während Olwert 4 Silbermünzen unter seiner Matratze hervorkramte. Da das Abenteuer ansonsten etwas sehr ernst ist, bietet sich dieser Moment an, wenn du eher einen lockeren Ton willst. Deine Gassenhunde-Welt kann natürlich auch ohne Humor auskommen.



# SZENE 4

## DAS OBDACHLOSENLAGER AN DER MAUER

Am westlichen Tor befindet sich eine kleine Station der Stadtwache. **Dort können die Wächter Auskunft darüber geben, wo sich das Zeltlager befindet: Im Schutz der Mauer etwas weiter im Norden.**

Sollte die Gruppe auf die Idee kommen, den Mord am Priester und den Novizen zu melden, wird ihnen mit maximalem Sarkasmus begegnet. **Den Wächtern ist es völlig egal, ob sich Leute in den äußeren Bezirken gegenseitig abstechen.**

Das Lager der Obdachlosen besteht aus einigen Planen, die als Regenschutz an der Mauer befestigt wurden. Zwei etwas festere Zelte stehen dabei.

- **Lasse die Gruppe auf Wahrnehmung würfeln.** Ein Erfolg lässt sie früh erkennen, dass dort viele Menschen auf einem Haufen stehen. Zwei Erfolge offenbaren, dass die Obdachlosen von vier Schlägern mit grauen Schiebermützen und Knüppeln zusammengedrängt wurden.

**Die Schläger (Graukappen) genießen ihren kleinen Überfall und sind dabei, einen alten Mann zu demütigen.** Ihr Anführer hört auf den Namen Rufus. Mit 2 Erfolgen auf Einschüchtern oder 3 Erfolgen auf Diplomatie lassen sie sich kampflos vertreiben. Andernfalls kommt es zum Kampf.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Graukappen	7	1	3 (Nah)	2	2	15

**Banden:** Jede weitere Graukappe erhöht den Würfelpool um 1.

Neben den Knüppeln hat einer der Schläger eine brauchbare **Lederrüstung (RW 2)** dabei. Insgesamt lassen sich bei ihnen außerdem **4w6 Silbermünzen** finden.

## SZENE 4

Wie auch immer die Situation bereinigt wurde: Der alte Mann stellt sich als der „Anführer“ der hiesigen Bettler heraus.

Sein Name ist **Rupert (67, zerzauster Haarkranz, langer Bart, lumpig)**.

Auf Nachfrage wird klar, dass sich das gesuchte Straßenmädchen unter den zusammengedrängten Leuten befindet.

Ihr Name ist **Trix (17, rasiertes Schädel, Tattoo an der rechten Schlafé)**.

- Trix weiß, dass sich Rico diesem neuen Kult mit den roten Stoffmasken an schließen wollte. Er sprach von nichts anderem mehr. Sie findet den Kult irgendwie albern, aber weiß, wo dessen Unterschlupf ist.
- Die Anführerin des Kultes, die sich „Oberste Flamme“ nennt, hat versprochen, Rico von seinem lahmen Bein zu heilen.
- Sie sagt, dass Rico ein guter Junge ist und sicher nichts davon weiß, dass der Kult irgendwelche Priester umbringt.

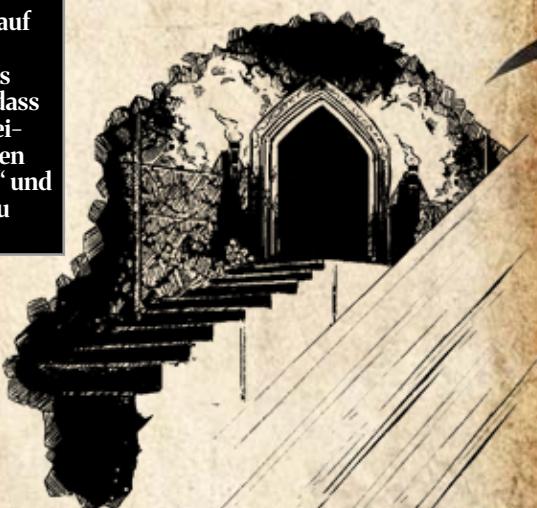
Das Obdachlosenlager wurde in manchen Testrunden etwas ausgebaut. Theoretisch kann es hier einen Händler geben, der Kleinkram verkauft.

Es kann auch mehr brauchen, um Rupert und/oder Trix zum Reden zu bringen.

Entweder Geld oder eine Gefälligkeit.

Wo die Graukappen herkamen, gibt es auf jeden Fall noch mehr.

Bevor die Gruppe zum Unterschlupf des Kultes aufbricht, kann Trix andeuten, dass es sehr leicht wäre, sich dort einzuschleichen, weil alle mit den roten Stoffmasken maskiert sind und sich nur als „Bruder“ und „Schwester“ ansprechen, statt Namen zu verwenden.



# SZENE 5

## DAS HAUS DES KULTES

Vor dem steinernen Haus stehen 3 Kultisten Wache. 2 weitere Kultisten umrunden das Haus in regelmäßigen Abständen. Alle Fenster sind mit Brettern zugenagelt worden.

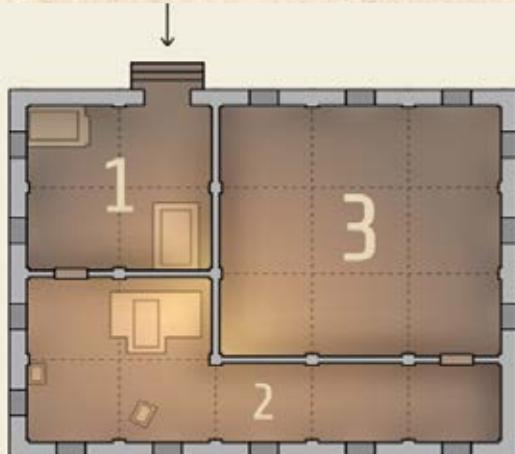
	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Kultisten	7	1	3 (Nah)	2	1	12

Es gibt sehr viele Arten, in das Haus der Kultisten zu kommen und unzählige Arten, wie die Situation darin ablaufen kann. Reagiere einfach auf die Pläne der Spielenden und setze die Schwierigkeiten für dieses Einstiegsszenario nicht zu hoch an. In mehreren Tests sind die Spielenden durch die vernagelten Fenster an der Rückseite eingebrochen. Das ist okay, einfach improvisieren. Nicht vergessen, dass die meisten Kultisten normale Leute sind und bei viel Gewalt eher fliehen werden.

**Verschärft:** Es können auch weitere Kultisten in größeren Kreisen in der Nachbarschaft unterwegs sein. Vielleicht haben sie sogar Hunde dabei. Natürlich müssen sie die Charaktere nicht sofort als Bedrohung wahrnehmen. Aber sich eventuell trotzdem aufspielen. Könnten so auch eine gute Quelle für Verkleidungen sein.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Gassenhund	6 / 12	2	4 (Nah)	3	1	12

**Rudeltaktik:** Gassenhunde haben nur 6 Würfel, wenn sie sich verteidigen, aber 12, wenn sie angreifen.



# SZENE 5

## RAUM 1

An einem Tisch sitzen drei Kultisten und spielen Karten. Ein Erfolg auf Wahrnehmung offenbart, dass einer von ihnen an einem Lederband einen silbernen Schlüssel um den Hals trägt. Dieser öffnet die Tür zu Raum 3. **Die Tür zu Raum 2 steht halb offen.**  
**Ein Erfolg auf Wahrnehmung** lässt die Charaktere dumpfe Hilfeschreie aus Richtung Osten (Raum 3) hören.

## RAUM 2

Der südwestliche Teil dieses Raums ist eine Küche. Dort sind zwei Kultisten gerade damit beschäftigt, Haferschleim zu kochen.

In dem Gang, der nach Osten führt, sind an der südlichen Wand **drei junge Männer angekettet**. Einer von ihnen ist tot. Ein weiterer ist der gesuchte **Rico**. Er muss geheilt oder mit der Fähigkeit „Medizin“ stabilisiert werden.

Rico weiß, dass ein weiterer Gefangener vor etwa 10 Minuten in Raum 3 gebracht wurde. Mindestens 3 Kultisten und die Anführerin müssen dort drin sein.

**Die Tür ist abgeschlossen.**

## RAUM 3

Tatsächlich sind **4 Kultisten und die Anführerin Kamila** in dem Raum. Außerdem ein großer Altar, rundherum jede Menge Blut. Auf dem Altar liegt ein junger Mann mit Knebel im Mund. **Die Situation lässt sich gewaltlos nicht entschärfen.**

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Kamila	10	2	1 (Nah) 4 (Mittel gegen MR)	2	3	30

**Verfall:** Würfel des Ziels werden um 3, MR und RW um je 1 reduziert.

**Feuerball:** 7 x (Erfolge Minus MR) Schaden gegen alles in einer Zone.

**Heilung:** Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte.

Die Kultisten in Raum 3 haben insgesamt 12w6 Silbermünzen dabei.

# SZENE 5

## DIE DÄMONIN SSYSSTARA

Grundsätzlich gehen wir davon aus, dass die Beschwörung der Dämonin durch die Spielenden aufgehalten wird. Sollte die Spielgruppe besonders kampfstark sein (oder besonders viel Spaß an Herausforderungen haben), kann Kamila die Beschwörung mit ihrem letzten Atemzug vollenden.

**Erinnere deine Gruppe daran, dass Flucht immer eine Option ist.**

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Ssysstara	12	2	6 (Nah) 3 (Mittel)	2	3	50

**Legendäre Resistenz:** Nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Nur wenn sie markiert ist, verursachen Auslöser vollen Schaden.

**Gift:** Nach einem Nahkampf mit dem Dämon ist man vergiftet und nimmt jede Runde 3 Schaden. Egal, wer den Kampf gewonnen hat.

**Inferno:** Alle Ziele in einer Zone erleiden 5 Schaden.

**Herrscherin:** Holt eine Leiche als Zombie zurück.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Zombie	8	1	3 (Nah)	2	1	12

**Ansteckend:** Wer von einem Zombie gebissen wird, muss mit 2 Erfolgen in Intelligenz + Medizin geheilt werden, oder wird selbst zum Zombie, wenn die Trefferpunkte jemals auf Null oder weniger fallen.

Nach dem Abenteuer dürfte die Gruppe neue Freunde und Feinde haben. Wie haben sich die Charaktere gegenüber den Obdachlosen, den Schlägern der Graukappen und dem Kult verhalten? Vielleicht gibt es ja noch mehr Stützpunkte des gleichen Kults?



Dean Spencer

# NOTIZEN



# DER VERLORENE SOHN

Der Verlorene Sohn ist ein geradliniges, einfach zu leitendes Abenteuer für Gassenhunde. Es lag den Beta-Versionen des Spiels zu Testzwecken bei.

Eigentlich wolltet ihr nur ein bisschen im Regen spazieren.  
Aber es kommt anders.

Nachdem ihr einige maskierte Mörder auf frischer Tat ertappt müsst ihr feststellen, dass hier noch mehr falsch läuft.

Haltet ihr den Kult der Heiligen Flamme auf oder ist die Nachbarschaft dem Untergang geweiht?

Gassenhunde kann auf [www.kritischerfehlschlag.de](http://www.kritischerfehlschlag.de) heruntergeladen werden.

Willkommen in den Gassen.