Beute & Erfahrung

Söldner je 2W6 Silberkreuzer.
Wartensteins Beutel 100 Silberkreuzer plus Schmuck (50 Silberkreuzer). Kirchenschatz 500 Silberkreuzer.

Werte Rittmeister (Soldat 4)
TW 4; KW 13; TP 22; AB +4
2 Pistolen (1W8), Schwert (1W6), RK 17,EP 120
ST 16 (+2), GE 10, KO 13 (+1), IN 10, WI 10, CH 11
Ausrüstung: Kürass, Oberschenkelschienen, Sturmhaube
Werte Söldner
Soldat (1); TW 1; KW 7; Muskete (1W12), Pike 1W8 ; AB +2, RK 13; EP 20.
Ausrüstung: Lederwams, Oberschenkelschienen, Sturmhaube

Die Mullwörp

Die Mullwörp sind 1,2 m große Maulwurfsmenschen, die krallenbewehrt und blind in ihren Gängen und Höhlen leben. Sie orientieren sich per Gehör und über Orten von Erschütterung und sprechen altes Plattdeutsch. Sie hören jedes Geräusch innerhalb der Distanzkategorie weit. Ihr Gehör ist so fein, die Würfel zur Bestimmung der Initiative der SC sinken stets um zwei Stufen. Helles Licht blendet sie (–2 auf Angriffe), Schüsse und Trommeln erschrecken sie. Die Mullwörp sind Verteidiger, keine Monster. Die SC können mit ihnen reden, wenn sie Plattdeutsch sprechen oder den Pastor mitbringen.

Werte Mullwörp
TW 1; KW 9; 2 Klauenhiebe (1W6); AB +0, RK 11, EP 20

Mama Mullwörp
TW 3: KW 12; TP 16; 2 Klauenhiebe (1W8); AB +2; RK 13; EP 100

Hintergrund

Ostfriesland, Herbst 1623. Mansfelds Söldner plündern das Land. Rittmeister Konrad von Wartenstein (Soldat 4) hält mit ca. 20 Söldnern die Wasserburg Kolkhusen im Moor und lässt neun Geiseln aus den Dörfern festhalten, um 600 Silberkreuzer Brandschatzung zu erpressen. Heimlich lässt er im Keller graben, denn er will den Kirchenschatz, den Häuptling Ulfert 1362 während der Grooten Mandränke verbarg. Dabei brach die Kellerwand in ein uraltes Tunnelnetz durch. Dort leben die Mullwörp, blinde Nachfahren der Dörfler, die einst der Sturmflut entkamen. Sie verteidigen ihre Heimat und holen sich seit drei Nächten Söldner und Gefangene in die Tiefe.

Aufhänger

Die Geiseln sind Verwandte oder Freunde der SC, darunter Pastor Hinrich Eilers, Schulzin Geeske Janssen und ihr Sohn Tjark (12). Der Bauer Onno konnte fliehen und kennt den Weg durchs Moor. Bei Sonnenaufgang will Wartenstein die Geiseln hängen lassen, falls das Lösegeld ausbleibt.

Zeitdruck

- Oben: Nach 6 Runden Lärm (Kampf, Schüsse) wird Alarm geschlagen. Danach füllen 1W3 Söldner pro 3 Runden den Hof.
- Unten: Alle 6 Runden erscheint ein Trupp aus 1W4 Mullwörp (W6: 1–3 greifen Söldner an, 4–6 die SC).

Autor: Lars Ohnesorge - negativeblack.itch.io/
CC BY 4.0
Layout: Frau Knurrkater
Dieses Produkt ist kompatibel mit Eiserne Zeit. Es handelt sich um eine unabhängige Veröffentlichung von negativeblack. Dieses Produkt wurde nicht von Gazer Press erstellt, freigegeben oder unterstützt.

Die Mullwörp von Kolkhusen

Abenteuer für Eiserne Zeit:
für 2–4 Charaktere der Stufen 2–3
Autor: Lars Ohnesorge





Die Wasserburg

Die Söldner: Moralwurf bei Verlust des Hauptmanns.

1 Moorpfad & Zugbrücke. GE-Probe, sonst geht der Inhalt eines zufälligen Inventarplatzes verloren. 2 betrunkene Wachen (bestechlich: 10 Siberkreuzer oder Schnaps).

2 Hof. 4 Söldner am Feuer, 2 Pferde, Karren mit Beutegut (250 Silberkreuzer). Treppe in den Keller.

3 Kaserne. 4 schlafende Söldner. Pulvertruhe: explodiert im Feuer (2W6, Radius 3 m).

4 Rittersaal. Wartenstein und 2 Söldner beim Kartenspiel. Er trägt den Kerkerschlüssel, zwei Radschlosspistolen und einen Brief Mansfelds. Er flieht, wenn sich seine Niederlage abzeichnet, und holt Verstärkung.

5 Kerker. 9 Gefangene, ein Söldner mit Schlüssel am Gürtel. Pastor Eilers kennt die Sage von den „Mullwörp unner de Eer".

6 Durchbruch. Im Keller klafft ein Loch, daneben liegen Spitzhacken und zwei tote Söldner (Lehm im Mund, Kratzwunden am ganzen Körper). Eine Strickleiter führt 6 m hinab.



Die Tunnel

Die Mullwörp bewohnen einen unterirdischen Komplex, der sich durch weitere Gänge ins Umland der Wasserburg erstreckt. Der Durchbruch der Söldner erfolgte in den Pilzgarten.

1 Pilzgarten. Leuchtpilze (–1 auf Angriffe der Mullwörp). 3 Mullwörp halten sich hier auf. Die Pilze sind essbar und heilen einmal pro Tag 1W4 TP.

2 Knochenkammer. Hier liegen Gebeine ertrunkener Dörfler. Wer sie durchsucht, findet eine Silberschnalle (70 Silberkreuzer). Wer respektlos plündert, löst einen Einsturz aus, der Schaden bei den SC verursacht. Nach einem Einsturz muss für 1W6 Runden gegraben werden, um die Knochenkammer verlassen zu könne.

3 Salzwasserschacht. Ein enger Gang, gut 1,5 Meter tief, zum Notausgang am Außendeich.Das Wasser steigt mit der Flut (30 cm je 3 Runden).

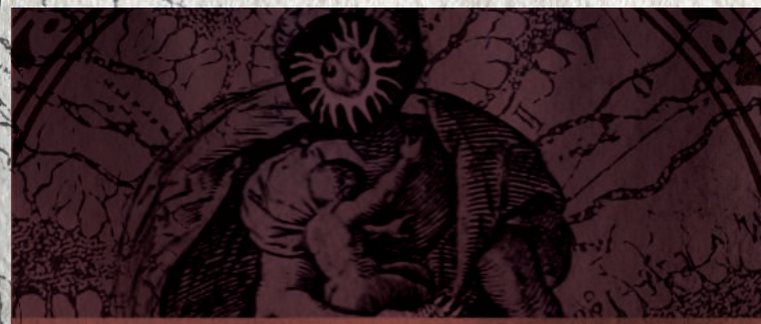
4 Mullwörp-Hof. Große Höhle mit Lehmhütten, 6 Mullwörp (2 Jungtiere, kämpfen nicht). Mutter Mull thront auf Walknochen. Sie hält 2 gefangene Söldner und die Kiste mit dem Kirchenschatz (Silberkelch, Monstranz, 500 Silberkreuzer).

Ausgänge

Heldenhaft: Alle Geiseln frei, Wartenstein tot, Mullwörp versöhnt. Das Dorf erzählt noch in 100 Jahren davon.

Erfolgreich: Geiseln frei, Schatz geplündert. Die Mullwörp werden zum Albtraum der Region.

Bitter: Nur ein Teil der Geiseln überlebt, die Söldner rächen sich am Dorf.



Verhandlung mit Mutter Mull

Mutter Mull ist eine beeindruckend große Mullwörp. Sie will:

1. Ruhe: Die Söldner sollen nicht mehr graben.
2. Rache an Wartenstein, der zwei ihrer Jungen erschlug.
3. Respekt vor Gebeinen und Kirchenschatz.

Liefern die SC Wartenstein aus (oder töten ihn) und rühren den Schatz nicht an bzw. legen Gefundenes zurück, führt sie die Gruppe und Gefangene durch den Geheimgang ins Freie.

Falls die SC nicht zustimmen, wird Mutter Mull sie ein letztes Mal warnen, ehe sie und die verbliebenen erwachsenen Mullwörp angreifen. Sie fliehen bei zu starkem Widerstand (siehe Erfolgreich).