

# KURZSCHÖCKER ABENTEUER FANTASY



## KURZSCHÖCKER#06 DIE MENSCHMASCHINE EIN ABENTEUER FÜR ELYRION

TEXTE & ENTWICKLUNG:  
MATTHIAS SCHMIDT

REDAKTION: [www.Amel.tk](http://www.Amel.tk)  
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT: [www.rollenspiel-almanach.de](http://www.rollenspiel-almanach.de)  
DOMINIK DISSLIN

KORREKTURAT:  
JOHANNES GROSSMANN

ILLUSTRATION:  
MATTHIAS SCHMIDT

[www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker](http://www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker)

### In feiner Gesellschaft

Im Goldenen Becher, eine der beliebtesten Tavernen in der Stadt Bulkowar, treffen sich die Wohlhabenden und Adligen. Es gibt eine erlesene Auswahl an Speisen und Getränken und eine dezente Gruppe Spielleute sorgt jeden Abend für musikalische Unterhaltung.

Baron Finsterhausen, dem es offenbar nicht an Geld mangelt, wie die Einladung hierher beweist, hat einen lukrativen Auftrag für euch. Während ihr euren Gaumen verwöhnen dürft, kommt Finsterhausen schnell zur Sache:

„Meine Freunde! Ich habe Euch eingeladen, weil ich Eure Hilfe benötige. Ein Technomant namens Ugo Dragix hat einst ein Konstrukt von äußerster Kunstfertigkeit erschaffen: eine ‚Menschmaschine‘, das perfekte Abbild eines Mannes. Dragix soll vor etwa vierzig Jahren in der Nähe von Bulkowar gelebt haben. Als er schwer erkrankte und erfuhr, dass er bald sterben würde, schaltete er die Maschine ab und versteckte sie in seiner geheimen Werkstatt. Er erzählte nur einer Hand voll vertrauter Personen von dem Versteck. Mir käme es sehr gelegen, wenn Ihr das Konstrukt auffinden und zu mir bringen könntet, sogar so gelegen, dass ich bereit bin, einhundertfünfzig Goldstücke zu zahlen.“

Wenn die Helden dem Baron weitere Fragen stellen, weiß dieser Folgendes zu berichten: Der Almanach weckte sein Interesse, weil er eine Sammlung technomantischer Artefakte besitzt. Das Konstrukt soll „die maschinelle Version eines Mannes“ gewesen sein, Finsterhausen berichtet, er habe die Geschichte aus einem Almanach, den er bei einem Antiquitätenhändler gekauft hätte. Der Baron erzählt bei dieser Gelegenheit begeistert von einigen Prachtstücken aus seiner Kollektion. Sobald die Helden den Auftrag angenommen haben, meint Finsterhausen:

„Die Werkstatt muss im Umkreis von drei oder vier Tagesreisen liegen. Fragt am besten zunächst den Antiquitätenhändler, bei dem ich den Almanach erwarb. Zufällig ist mir zu Ohren gekommen, dass ein reicher Bürger hier in Bulkowar ebenfalls ein Exemplar des Almanachs gekauft hat, und dass Ihr möglicherweise Konkurrenz habt. Beeilt euch also lieber. Viel Erfolg.“

### Erkundigungen

Sehr wahrscheinlich hören sich die Helden nach Gerüchten über Finsterhausen um. Sie bekommen bestätigt, dass er in der Tat eine Schwäche für Maschinenartefakte hat. Bei einer

gelungenen Gerüchte-Probe (3+ Erfolge) erfahren sie, dass der Baron selbst einen Technomanten finanziert, der ihm solche Gegenstände baut. Vor allem Kriegsgeräte haben es ihm angetan.

Wenn die Helden die Taverne gegen Abend verlassen, spricht sie ein alter, dünner Mann an, der während ihres Gesprächs mit Finsterhausen am Nachbartisch saß. Er flüstert: „Ich habe Euer Gespräch belauscht. Ihr solltet wissen, dass ihr Euch in Gefahr begeben. Lasst ab von der Suche, auf dass größerer Schaden verhindert werden möge.“ Der Alte verschwindet, mehr will er nicht sagen. Selbst wenn die Helden ihn festhalten und einschüchtern, wiederholt er nur das, was er bereits gesagt hat.

### Der Antiquitätenhändler

Der Laden des Antiquitätenhändlers befindet sich am anderen Ende der Stadt. Der glatzköpfige alte Mann bietet darin zahlreiche alte Möbel, Bücher, Waffen, aber auch exotischere Gegenstände an. Wenn der Händler auf den Technomanten angesprochen wird, denkt er einige Zeit nach, stöbert in seiner Bibliothek und antwortet schließlich: „Es gab diesen legendären Technomanten namens Ugo Dragix wirklich. Er lebte vor einem halben Jahrhundert in einem Dorf zwei Tagesreisen südlich von hier. Er arbeitete für den Grafen Xaldem in dessen Burg. Dieses Gemäuer ist seit dem Tode des alleinstehenden Xaldem vor zwanzig Jahren unbewohnt.“

Der Händler ist falsch informiert, doch das werden die Helden erst später erfahren. Wenn sie nachfragen, ob noch jemand auf der Suche nach dem Technomanten ist, so verneint der Händler dies – was wiederum gelogen ist. Erst mit Überreden/Empathie (6+ Erfolge), kann man die Wahrheit aus ihm herauskitzeln: „Gestern hat eine junge Vashrani dasselbe wie Ihr gefragt. Sie hat mich gebeten, niemandem von ihrem Besuch zu erzählen.“ Außerdem kann er bestätigen, dass er zwei Exemplare des besagten Almanachs (Titel: Technomantia Annualis, etwa 35 Jahre alt) in den letzten Wochen abgesetzt hat.

### In der Wildnis

Der Weg zu Xaldems Burg führt auf einem selten benutzten Pfad durch die bulkowarische Landschaft (überwiegend Wald, Wiesen und Felder). Mindestens einmal müssen die Helden im Freien übernachten. In der Nacht treffen sie überraschend auf eine Gruppe Reisende, die zufällig ganz in der Nähe kampiert. Es könnte sich um die Konkurrenz bei der Suche nach dem Maschinenmenschen handeln und so sollte ein Kampf eine ganze Zeit lang möglich, ja sogar wahrscheinlich sein. Doch schlussendlich hat niemand wirklich feindliche Absichten und

die Fremden senken selbst wenn ein Kampf unausweichlich erscheint doch noch die Waffen. „Legt eure Waffen nieder, Fremde. Wir wollen euch nichts Böses.“

Die Gruppe besteht aus einem bulkowarischen Krieger namens Thamo Seifhaus, einem Magier aus Arantia namens Arkon Dante (offensichtlich der Anführer), einer Armbrustschützin aus dem Norden mit Namen Helma, und Jelrich Eisenbein, einem Söldner, der ebenfalls aus Bulkowar stammt. Die Helden erfahren, dass sie es mit Abenteurern zu tun haben, die auf der Reise nach Bulkowar sind, wo sie hoffen, Arbeit zu finden.

Sie wirken niedergeschlagen. Durch geeignetes Nachfragen (Empathie-Probe, 2+ Erfolge) erfahren die Helden, dass erst kürzlich eine Gefährtin der Glücksritter verschied – eine tragische Geschichte über die sie offenbar nicht gern reden. „Ein Irrtum hat sie getötet, ein dummer Irrtum.“ Mehr werden die Helden darüber nicht erfahren und bald begibt sich die andere Gruppe zurück zu ihrem Lager.

### In uralten Gemäuern

Im Dorf bei der Burg kann ihnen bezüglich des Technomanten niemand weiterhelfen. Seit Jahren war von den Dorfbewohnern niemand auch nur in der Nähe des verlassenen Gemäuers, das einmal ein gewisser Graf Xaldem bewohnt hat. Von einem Technomanten wissen sie nichts.

Im Inneren der Burg bietet sich den Helden folgendes Bild:

Als ihr die schweren Eingangstüren öffnet, gelangt ihr in eine große, dunkle Halle. Vier Leichen liegen darin auf dem Boden. Fliegen surren über ihnen und es stinkt gotterbärmlich. In den klaffenden Wunden – offenbar von Schwertern oder Äxten – winden sich träge Maden. Als ihr euch vorsichtig nähert, erheben sich die Leichen mit grausigem Ächzen und greifen an!

Die Zombies können zwar „getötet“ werden, doch nach drei bis vier Stunden stehen sie wieder auf und greifen jeden an, der sich in der Burg aufhält. Jene Gruppe vom Vortag hatte bereits eine Begegnung mit ihnen – eine Begegnung, die eines der Gruppenmitglieder nicht überlebte. Es gibt eine Blutspur, die nach draußen zu einem kleinen Scheiterhaufen führt, der höchstens einen Tag alt ist. Das feuchte Holz brannte jedoch schlecht, sodass noch ein paar der eintätowierten Arrukózz Runen auf der Haut des offenbar weiblichen Körpers zu erkennen sind. Es handelt sich also um eine Vashrani.

Nachdem der Kampf überstanden ist, können die Helden nichts Brauchbares finden – von einer technomantischen Werkstatt fehlt jede Spur.

### Die Werkstatt des Technomanten

Auf dem Rückweg - oder noch während sie in der verlassenen Burg herumtappen - begegnen die Charaktere einem Jäger, der ein erlegtes Reh zerteilt. Neben ihm liegt eine eigenartige Waffe. Es scheint eine Art Greifarm zu sein, ein Teil eines technomantischen Artefakts, dessen Klau eine hervorragende Nahkampfwaffe ist, aber auch Pfeile mit großer Präzision verschießen kann. Seine rechte Gesichtshälfte ist zerfetzt – eine alte, schon lange vernarbte Wunde, die ihn sein rechtes Auge gekostet hat.

Terlorgen, so stellt er sich vor, ist ein mürrischer Mann, der sich im Beisein von Menschen offenbar unwohl fühlt. Sieht er aber eine Chance von seiner Narbe oder seiner Waffe zu erzählen, kann man den Wasserfall seiner Worte kaum stoppen. Er berichtet von der Werkstatt des Technomanten Dragix, in die er eindrang und nur mit knapper Not entkam. „Aber ich konnte der grausamen Wächtermaschine einen Arm

abreißen“, berichtet er voller Stolz und wedelt dabei mit seiner Waffe herum.

Terlorgen weiß noch genau, wo das Labor zu finden ist und beschreibt den Weg gern. Sie befindet sich in einer Höhle und ist schwer zu entdecken. Kommen die Charaktere dort an, sehen sie Folgendes:

Inmitten dichten Nadelwald stehen drei Felsen auf einem kleinen Hügel, genau wie es Terlorgen beschrieben hat. Dann fällt euer Blick auf eine Tür, die ein kreisrundes Loch an einer der Seiten verbarrikiert.

Die Helden entdecken bei näherem Hinsehen frische Spuren, die zum Loch hin- und wieder wegführen.

Die Barrikade lässt sich problemlos beseitigen. Die Tür ist unverschlossen (das Schloss wurde aufgebrochen). Dahinter führt eine Treppe nach unten. Schon von oben hören die Charaktere leises Zischen, Pfeifen und Klacken, wie Metallbeine, die auf Stein treten. Schließlich kommen die Helden in einen großen unterirdischen Raum, der von einem Konstrukt bewacht wird – es ist eine simple Kampfmaschine, und nicht das, wonach der Baron gesucht hat. Einer der vier Arme ist ausgerissen, doch die drei anderen sind schrecklich genug. Die Maschine greift die Charaktere an.

Bei dem Raum handelt es sich wie erhofft um eine technomantische Werkstatt. Viele sonderbare, defekte oder unerklärliche Gegenstände liegen herum. Nach einer gründlichen Suche entdecken die Helden eine geheime Luke im Boden und darunter eine Truhe.

In dieser findet ihr sechs in Leinen eingewickelte Päckchen. Als ihr sie vorsichtig öffnet, kommen die Einzelteile des gesuchten technomantischen Artefaktes zum Vorschein: zwei Arme, zwei Beine, ein Torso und ein Kopf, alles einem Menschen nachempfunden. Ihr könnt die filigrane Konstruktion nur erahnen, die sich unter der kupferfarbenen Hülle befindet. Das Gesicht ist bemerkenswert. Es scheint friedlich zu schlafen – nur darauf wartend, aufgeweckt zu werden. Schnell schlägt ihr die Gliedmaßen wieder in das Leinen ein, legt sie in die Truhe zurück und befördert diese aus der Werkstatt.

### Ein feiger Plan

Vor dem Hügel warten die Abenteurer vom Vortag. Sie haben die Helden das Konstrukt besiegen lassen und wollen nun den künstlichen Menschen an sich nehmen. Die Finsterlinge stellen die Helden vor die Wahl: Entweder sie verkaufen das Konstrukt für lächerliche fünfzig Goldstücke oder sie müssen sterben. Sind die Helden im folgenden Kampf eindeutig überlegen, ergibt sich die fremde Gruppe. Arkon Dante, der hasenfüßige Magier, bettelt sogar auf Knien um sein unwürdiges Leben.

### Zurück zum Baron

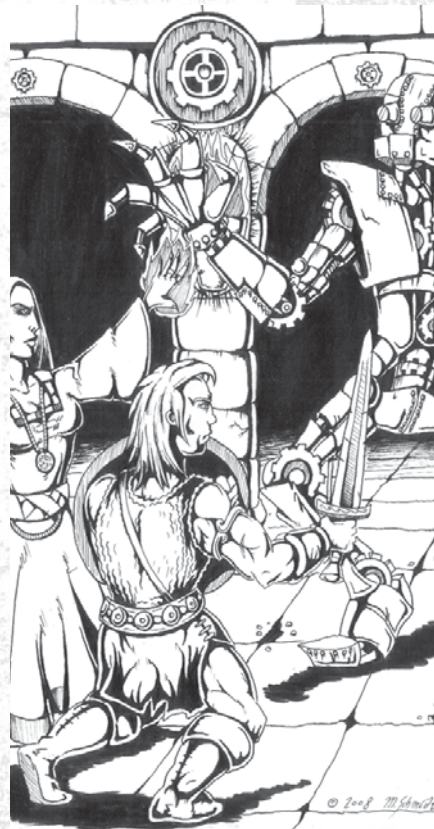
Kurz bevor die Helden das Konstrukt beim Baron abliefern können, stellt sich ihnen der alte Mann aus Bulkowar mit einer handvoll greiser Männer und Frauen in den Weg. Er erzählt ihnen eine Geschichte:

„Was ihr ausgegraben habt, ist eine Menschmaschine oder ein Anthropoid, wie ihr Schöpfer Ugo Dragix sie zu nennen pflegte. Vor einigen Jahrzehnten erschuf Dragix seinen ersten Anthropoiden, ein Konstrukt, das einem Menschen in Verhalten, Charakter und Wesen identisch war. Doch Dragix' Erfindung wurde wahnsinnig und begann, wahllos Dutzende von Menschen zu ermorden. Es gelang uns schließlich, die Maschine zu zerstören. Dragix jedoch baute eine neue Maschine, konnte sie aber zum Glück nie aktivieren.“

Wir sind die Nachfahren der Opfer, die der erste Anthropoid auf dem Gewissen hat. Wir haben geschworen, dass nie wieder ein Mensch durch solch ein Konstrukt zu Schaden kommen soll. Nun sind wir alt und schwach. Wir können euch nicht daran hindern, die Maschine dem Baron zu übergeben. Dennoch bitten wir euch inständig: Übergebt uns das Herz der Maschine, ohne ist sie nutzlos.“

Die Hinterbliebenen gehen jedem bewaffneten Konflikt aus dem Weg. Wie die Helden sich letztendlich entscheiden, ist ganz ihre Sache.

Der Baron ist sehr dankbar, wenn die Helden ihm das Artefakt übergeben und zahlt ihnen ordnungsgemäß die Belohnung. Falls das Herz fehlt, bemerkt der Baron dies nicht – jedenfalls nicht sofort.



### Werte der NSCs:

#### Zombie

Vit: 7 Aus: 5 KW: 10 Gew: 3 Int: 6 GW: 6  
Fin: 3 Ver: 3 SW: 7 Ent: 7 Bew: 3/9 G-INI: 9  
Talente: Natürliche Waffe (**Gebiss, K, 5K, Klaue, M, 4K**), Herausragender Sinn (**Geruch**), Dunkelsicht, Krankheitsübertragend (**Leichenfäule, Kraft 5**)  
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 8, Ausweichen 7, Wahrnehmung 10, Laufen 5, Spuren Lesen 10  
Ausrüstung: Keine

#### Thamo Seifhaus

Vit: 5 Aus: 5 KW: 7 Gew: 6 Int: 5 GW: 8  
Fin: 5 Ver: 6 SW: 6 Ent: 6 Bew: 8/24 G-INI: 11  
Talente: Improvisationstalent, Wissensdurst  
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 11, Lange Klingenswaffen 12, Bogen 10, Ausweichen 10, Laufen 10, Kraftakt 9, Schwimmen 9, Klettern 10, Schleichen 10, Verbergen 11, Wahrnehmung 10, Überleben 10, Spuren Lesen 11  
Ausrüstung: Anderthalbhänder, Kettehemd, Schlagring, Trank der Stärke

#### Arko Dante

Vit: 4 Aus: 7 KW: 5 Gew: 3 Int: 6 GW: 9  
Fin: 3 Ver: 8 SW: 9 Ent: 5 Bew: 8/24 G-INI: 9  
Talente: Improvisationstalent, Wissensdurst, Ausbildung Magier, Domäne Feuer, Fokus Erschaffung (Feuer)  
Domänen und Zauber: Domäne Feuer, Domäne Luft, Zauber Feuer Finden, Zauber Feuerlanze, Zauber Essenexplosion  
Fertigkeiten: Ausweichen 12, Laufen 10, Speere/Stäbe 11, Waffenloser Kampf 9, Wahrnehmung 8  
Ausrüstung: Kampfstab, Heiltrank

#### Helma

Vit: 5 Aus: 4 KW: 6 Gew: 7 Int: 6 GW: 6  
Fin: 7 Ver: 5 SW: 6 Ent: 5 Bew: 8/24 G-INI: 13  
Talente: Schnellziehen  
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 12, Armbrust 14, Ausweichen 10, Laufen 10, Kraftakt 9, Wahrnehmung 12, Schwimmen 7, Überleben 10, Spuren Lesen 11  
Ausrüstung: Tuchrüstung; Schwere Armbrust, 12 Bolzen, Regenerationssalbe

#### Jelrich Eisenbein

Vit: 6 Aus: 5 KW: 6 Gew: 6 Int: 5 GW: 4  
Fin: 5 Ver: 4 SW: 6 Ent: 4 Bew: 8/24 G-INI: 11  
Talente: Improvisationstalent, Wissensdurst  
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 8, Kurze Klingenswaffen 10, Hiebswaffen 12, Ausweichen 10, Laufen 9, Kraftakt 9, Klettern 9, Schleichen 10, Verbergen 11, Wahrnehmung 10, Überleben 8  
Ausrüstung: Streitaxt, Lederharnisch, Kurzschwert

#### Wächter-Konstrukt

Vit: 8 Aus: 4 KW: 10 Gew: 5 Int: 6 GW: 6  
Fin: 4 Ver: 4 SW: 6 Ent: 6 Bew: 10/30 G-INI: 9  
Talente: Natürlicher Panzer (6), Niederschlag, Resistenz Feuer, nat. Rüstungsschutz 6  
Fertigkeiten: Waffenloser Kampf 14, Lange Klingenswaffen 13, Ausweichen 10, Wahrnehmung 8, Laufen 6  
Dem Wächter fehlt einer der beiden linken Arme.  
Ausrüstung: Kettensägenschwert