

DUNGEON 2GO

Die Hafen- und Handelsmetropole Sturmklippe wird von schrecklichen Morden heimgesucht. Ein Mörder zerfetzt in finsterner Nacht scheinbar wahllose Opfer.

Der Mörder ist der Händler, Ratsherr und Werwolf **Teo Vark zu Timmern**. Er ist das Familienoberhaupt der Handelsfamilie Vark zu Timmern, die zusammen mit den Familien **Tappendieck**, **Goldschmidt** und **Mühlheim** das mächtigste Handelskartell von Sturmklippe bildet. Man nennt es das Ostend-Kartell, benannt nach dem östlich gelegenen Stadtteil. Vor fünf Wochen wurde er im Wald vor Sturmklippe von einer Gruppe Rebellen überfallen. Ihr Anführer verfluchte ihn mit der Lykantropie und seitdem verwandelt sich der Ratsherr regelmäßig in ein Monster und tötet. Die Rebellen wollen die Macht der Handelskartelle brechen. (Sie sind nicht Teil dieses Abenteuers und ihre Ausarbeitung bleibt dem Spielleiter überlassen.) Drei Tage vor bis drei Tage nach Vollmond verwandelt sich Teo jede Nacht in einen Wolfsmann, der seine Mordlust nur schwer unter Kontrolle halten kann. Er versucht sie auf politische und geschäftliche Gegner zu lenken. Nachts versteckt er sich in einer schwer erreichbaren Höhle in den Steilklippen oberhalb des Unterhafens in Osteend. Sie liegt auf halber Höhe über dem Meer und ist nur über eine schwierige Kletterpartie zu erreichen. Als Wolfsmensch hat Teo durch seine hohe Kraft und die Klauen kein Problem damit.

AUFTRAG

Hans Tappendieck sucht Abenteurer, die den Mörder jagen, der seit ein paar Wochen Ostend heimsucht. Das "Einstellungsgespräch" führt er zusammen mit Teo Vark zu Timmern durch, der ebenfalls wissen will, wer sich auf die Mörderjagd begibt. Tappendieck nennt den SC die Namen dreier Opfer und wo diese getötet wurden. Ansonsten können sie nur die bestialische Art beschreiben, mit der der Mörder seine Opfer zerfleischt.

ZENTRALE HINWEISE

Wo die SC die folgenden zentralen Hinweise finden, entscheidet der Spielleiter. Die Reihenfolge sollte er einhalten.

- 1. UNFREIWILLIGE VERWANDLUNG:** Ein Brokatmantel des Ostend-Handelskartells in der Nähe eines Mordes oder einer bezeugten Verwandlung.
- 2. EINE DUNKLE GESTALT.** groß und übermenschlich schnell, wurde mehrfach in Ostend gesehen, besonders oberhalb vom und im Unterhafen.
- 3. EIN ZEUGE** sah einen Wolfsmenschen, der nachts die Klippen nah des Unterhafens hinaufkletterte.

DIE OPFER

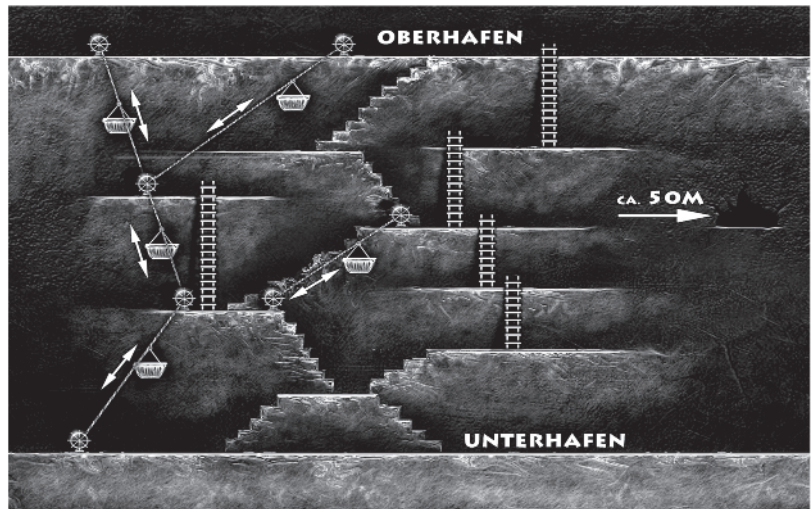
1. OPFER: Der Nachtschwärmer **Michal** wurde vor fast genau vier Wochen auf offener Straße zerrissen. Zeuge des Vorfalles ist der Tunichtgut **Fink**, der nur eine Häuserecke weiter war, als der Mord geschah. Er hörte die Schreie, wie das Fleisch riss und die Knochen brachen und sah eine dunkle, riesige Gestalt in den Gassen verschwinden.

EP: pro Begegnung 1 EP, pro Kampf (besiegte EP/SC) EP, Abenteuer 100 EP

EIN 1 SEITEN DUNGEON

MOND ÜBER STURMKLIPPE

EIN DS-ABENTEUER VON AMEL FÜR DIE STUFE 1-4



2. OPFER: Der Kredithai **Branko Orkmann** starb vor dreieinhalb Wochen. Mehrere Zeugen sahen ihn schreiend von den Ostend-Klippen ins Hafengelände stürzen. Seine zerschmetterte Leiche wies Biss- und Krallenspuren auf. Teo schuldete ihm einen Haufen Geld.

3. OPFER: Der Händler **Julio Goldschmidt** ist das Oberhaupt der drittmächtigsten Familie im Ostend-Kartell. Er war dabei aufzusteigen und die Vark zu Timmern von Platz zwei zu verdrängen. Seine Leiche wurde vor zwei Tagen Hundert Schritt von seinem Haus im Westend gefunden.

DIE HÄFEN

Es gibt zwei Häfen in Sturmklippe: einen in Ostend und einen in Westend. Beide liegen unterhalb einer Steilklippe. Der östliche Hafen ist billiger für die anlegenden Schiffe. Die Steilklippe ist etwas höher und die Raum insgesamt beengter. Auch im Westend müssen die Waren eine Steilklippe überwinden, bevor sie die Stadt erreichen.

Im unteren Teil, wo die Schiffe anlegen, gibt es jeweils nur wenige Lagerhäuser. Hier im Unterhafen ist gerade mal Platz für die Schiffe. Im Oberhafen, oberhalb der Seilzüge, Treppen und Leitern, die die Steilklippe hinaufführen, liegen die Hafenkneipen und die meisten Lagerhäuser.

EREIGNISSE

Folgende Ereignisse geschehen irgendwann.

WÖLFE: Durch ein Stadttor ist ein Rudel Wölfe in die Stadt eingedrungen - angelockt und wild gemacht von der Anwesenheit des Werwolfs. Sie greifen die SC oder Stadtbewohner in der Nähe der SC an.

UNTERHAFFEN: Teo Vark zu Timmern hat im Unterhafen die Beschreibung der SC verbreiten lassen und auf sie ein Kopfgeld ausgesetzt. Sie werden in der Mitte der Treppen angegriffen. Bogenschützen schießen von unten auf sie. Andere Gegner werfen von oben Steine und Waren auf sie und weitere Schläger greifen von Leitern und Treppen im Nahkampf an (siehe Karte). Die Anzahl der namenlosen Gegner bestimmt der Spielleiter. Empfehlung: ein Angreifer pro SC bei einem Stufendurchschnitt von eins. Pro zusätzlicher Stufe (Gruppendurchschnitt): +2 Gegner.

ENDKAMPF

Wenn möglich, entdecken die SC den Werwolf oberhalb der Klippen. Der Werwolf flieht, indem

er über die Klippe springt, sich mit den Krallen knapp über seiner Höhle abfährt und dort hineinrutscht.

WERTE

Teo Vark zu Timmern (MENKRI6)

KÖR 8	AGI 7	GEI 5
St 9	Be 2	Ve 1
Hä3	Ge 0	Au 0

LK 24 | Abwehr 11 | Ini 9 | Laufen 4,5 | Schlagen 22 | Schießen 7

Bewaffnung: Schwert (WB +2)

Wichtige Talente: Einstecker I, Kämpfer III

GH 6 | GK no | EP 61

Teo Vark zu Timmern (als Wolfsmensch)

KÖR 10	AGI 8	GEI 2
St 4	Be 2	Ve 1
Hä 1	Ge 2	Au 0

LK 105 | Abwehr 11 | Ini 10 | Laufen 5 | Schlagen 16

Bewaffnung: Klaue/Biss (WB +2, GA -2)

Eigenschaften: Mehrere Angriffe (+1), Nachtsicht, Lykantroph

GH 9 | GK no | EP 358

Namenloser Angreifer (MENKRI1)

KÖR 8	AGI 8	GEI 4
St 4	Be 1	Ve 1
Hä 3	Ge 1	Au 0

LK 24 | Abwehr 11 | Ini 9 | Laufen 5 | Schlagen 16 | Schießen 9

Bewaffnung: Krummschwert (WB +2)

Wichtige Talente: Einstecker III, Kämpfer I

GH 3 | GK no | EP 56

Namenloser Angreifer (MENSPÄ1)

KÖR 7	AGI 8	GEI 5
St 2	Be 2	Ve 0
Hä 2	Ge 4	Au 0

LK 19 | Abwehr 9 | Ini 11 | Laufen 5 | Schlagen 10 | Schießen 14

Bewaffnung: Kurzschwert (WB +1), Kurzbogen (WB +1, Ini +1)

Wichtige Talente: Ausweichen I, Schütze I

GH 1 | GK no | EP 51