DAS DÄMONENSIEGEL

Von Michael Kirschbaum aka Cyrion

Advent 2017

DOOM...

EINE STADT VOLLER DÄMONEN. AN JEDER ECKE EIN ANDERER DIESER WIDERLICHEN SCHRECKEN, MENSCHEN IN GEFAHR. ES DROHT EIN DÄMONENFÜRST IN DIE WELT EINZUDRINGEN.

Die Spielercharaktere (SC) müssen 5 Teile eines magischen Siegels zusammenbringen um das Tor wieder zu verschließen.

Das Abenteuer wurde auf der Slayvention 2015 gespielt und von Akulex mit ein paar Zeichnung kommentiert.

Vielen Dank das ich die Bilder nutzen darf .

Das Abenteuer kann sehr hart und natürlich auch sehr blutig, schaurig und so weiter gespielt werden. Halt so wie es auch im Computerspiel Doom abgeht. Dämonen überall, fliehende Menschen von den Unholden verfolgt...

Alles was man dazu braucht. Das möchte ich gerne in die Hand des Spielleiters geben. Er kennt seine Gruppe am Besten und weiß was sie will/ möchte

Könnte explizite Sprache oder Bilder enthalten

Mir hat das Leiten damals sehr viel Spaß gemacht. Nochmal ein Dank an alle Mitspieler

Und allen viel Spaß

Die Magier Gilde hat bei der Untersuchung eines alten Spiegels, ein dort angebrachtes magisches Siegel zerbrochen und damit ein Tor zur Hölle aufgestoßen. Nun dringen Dämonen in die Gilde und dadurch dann in die Stadt ein.

Um das Tor wieder zu verschließen müssen die SC die Teile des Siegels zusammensuchen.

Die einzelnen Teile sind durch Dämonen in der Stadt verteilt worden und werden jetzt auch durch Dämonen oder dämonischen Kräfte bewacht.

Das Ganze unter der CC

Creative Common Lizenz 4.0 Deutschland
Dungeonslayers by C. Kenning www.dungeonslayers.net
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland

1. AUFTAKT

Das Frühstück ist noch sehr entspannt, aber auf dem Weg zu Einkäufen oder zum Stall oder aus der Stadt heraus werden die SCs von Dämonen angegriffen.

Zehn niedere Dämonen (GRW S. 107) unterschiedlichster Art stürmen aus einer Gasse hervor und greifen an.

- einer zieht einen Hund am Schwanz hinter sich her. Er benutzt ihn als Schlagwaffe. Der Hund ist tot und zum Teil ausgenommen.
- Einer hat 4 Hörner
- Einer ist blau
- Einer hat 1 ½ Köpfe. Der halbe Kopf hat nur ein Auge und ein halbe Nase
- Etc.

Zwei Runden später folgen dieser Meute noch zwei Hohe Dämonen (GRWS. 107).

Sind die Dämonen besiegt entdecken die SC in der Gasse den Ort eines weiteren Kampfes.

An einer Mauer lehnt der schwer verletzte (-5 LK) Magister Mabruk. Er hat einen Teil der Horde niedergerungen, bevor er niedergeschlagen wurde. Wird er geheilt, kann er erzählen dass in der Magiergilde ein Artefakt wohl die Dämonen beschworen hat. Mehrere Horden sind aus der Gilde in die Stadt gestürmt. Ein Magier namens Shedran ist zum Tempel Helias geeilt. Mabruk weiß nicht, ob er es geschafft hat. Dann werden seine Augen trüb. Er realisiert die Schrecken und wird ohnmächtig, um nur noch sehr verstört aufzuwachen.

Wird er nicht geheilt, dann röchelt er „Magiergilde“ und stirbt.

TEMPEL HELIAS

Hier ist ein Refugium der Ruhe in der dämonenverseuchten Stadt. Aber es ist sehr voll. Viel Bewohner der Stadt haben sich hier her gerettet.

Eine Horde niederer und höherer Dämonen belagert den Tempel.

Die Priesterinnen berichten das keiner die Stadt verlassen kann, weil eine magische Barriere dies blockiert. Es ist die Macht des Dämonenfürst, der sich einen Teil der Welt sichern will und deshalb eine Kuppel um die Stadt erschaffen hat.

Von den Priesterinnen können die SC auch erfahren, das es vier erkennbare Spots von Bösartigkeit in der Stadt gibt.

- Magiergilde
- Armenhaus
- Linós Park
- Das Freudenhaus „Zur Zola“

Der Magier Shedran hat den Tempel erreicht und kann auch vom Spiegel und dem Siegel berichten

2. DIE SIEGELTEILE

VOR DER MAGIERGILDE

Wenn die SC vor der Magiergilde ankommen zwängt sich gerade ein Kriegsdämon aus der Tür der Gilde auf die Straße hinaus. Er braucht noch eine Runde um sich zu seiner vollen Größe aufzurichten, dann schreitet er vom Gildenhaus weg. (Kriegsdämon GRW S.108) Er besitzt ein Teil des Siegels und trägt es wie ein Trophähe vor sich her. Er kommt auf die SC zu.

MAGIERGILDE

Die Magiergilde ist verwüstet. Jede Art von niederer Dämon kann sich hier aufhalten. In einem Saal im Erdgeschoß finden die SC einen mannshohen Spiegel aus dem sich eine riesige Hand herausstreckt. Es ist ein Dämonenfürst, welcher versucht über das Tor auf die Welt zu kommen. Die Hand bewegt sich mal ein bisschen vor, mal zurück. Es zucken Blitze um sie herum, ein Knistern erfüllt den Raum. Der Raum selbst wird bewacht von mehreren Kampfdämonen (GRW S. 107) Anzahl der Gruppe angepasst.

Vor dem Spiegel auf dem Boden liegt ein Teil des Siegels, gerade so nicht in Reichweite des .

Der Spiegel ist ca. zwei Meter hoch und ein Meter breit. Auf seinen handbreitem Rand befinden sich Runen der Dämonenschrift. Wer es entziffern kann liest in etwa was von einem Blick in die Ferne und einem Tor.

Das Siegel war eine Tontafel, die nun in fünf Teile zerbrochen ist. Alle Teile strahlen starken Magie aus. (+2 zum Entdecken)

Die Magiergilde kann noch beliebig ausgebaut werden und befüllt werden. Sei es mit weiteren Dämonen oder mit Jungfrauen und -männer in Not oder was einem noch so einfällt. Auch kann man hier die Gruppe mit magischen Gegenständen ausrüsten um sie zu stärken. Zumindest ein paar Tränke kann man finden. Ein Überlebender, der sich versteckt gehalten hat, könnte den SC vom Siegel und Spiegel erzählen und wenn sie noch nicht beim Tempel waren sie dorthin verweisen, vielleicht weil er selbst zum Tempel möchte.

ARMENHAUS

Das Armenhaus hat sich in ein Siechenhaus verwandelt. Ein Kriegsdämon, der Krankheiten verbreitet hat sich hier eingenistet. Im großen Schlafsaal hat er sein Domizil. In dem Raum stehen noch Betten und teilweise liegen dort noch Menschen, Elfen oder Zwerge. Alle sind krank. Auf ihrer Haut zeigen sich schwarzen Eiterblasen und sie haben hohes Fieber. Der Dämon schreitet dazwischen durch und genießt sein Werk. Es ist ein Kriegsdämon, nur normal groß aber heroisch damit:

LK 160; Schlagen 26; Abwehr 28; EP 602 ansonsten wie GRW S.108.

Er ist bewaffnet mit einer Sense.

Wer getroffen wird muss einen Krankheit Trotzen Test bestehen oder wird krank. (Fieber und Eiterblasen am ganzen Körper und Bettlägerig. Jeden Tag einen weiteren KT Test. Wenn zwei hintereinander geschafft sind, ist man geheilt. Schafft man zwei aufeinanderfolgende nicht stirbt man)

Der Dämon hat eines der Siegelteile am Gürtel hängen.

FREUDENHAUS ZUR ZOLA

Den Schankraum des Bordells haben die Dämonen in eine Folterkammer verwandelt. An einer Wand ist ein Mann nackt an diese genagelt worden. An der anderen Seite hängt eine Frau kopfüber von der Decke.

Zwei Sukkubi halten sich hier auf und vergnügen sich mit den hier gefangenen Menschen. Eine peitscht einen Mann, der an einem aufgestellten Tisch gefesselt ist. Die Andere vergnügt und vergeht sich gerade an einem Mann, der mit Dolchen am Holzboden fixiert wurde.

Andere Menschen stöhnen und jammern voll Schmerzen, gefesselt und gepeinigt im Raum verteilt

Zwei weitere Dämonen stolzieren durch den Raum.

Alle Vier der Höllenbrut sind Höhere Dämonen. Wenn ein Kampf ausbricht kommen über eine Treppe an der hintern Wand zwei Kampfdämonen von der ersten Etage und greifen in den Kampf ein.

Das Siegelteil hängt an der Wand an die der Mann genagelt wurde.

LINÓS PARK

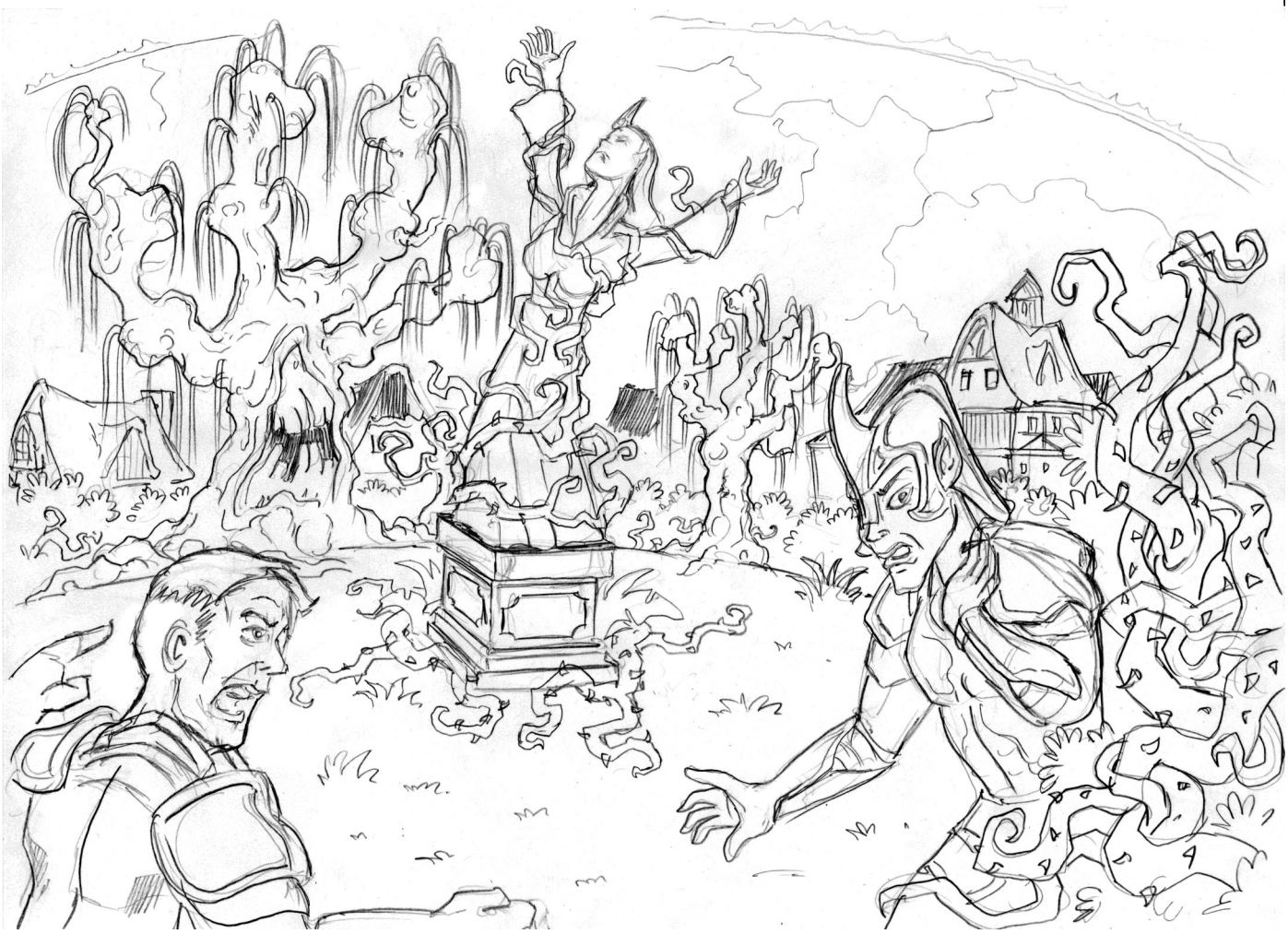
Der Park ist umgeben von einer bizarren Dornenhecke. Die Hecke hat handlange Dornen. Nähert man sich der Hecke auf einen Meter oder weiniger schießt sie Dornen ab. (TW22) Wer davon getroffen wird muss einen Gifttest mit -4 bestehen oder erhält für die nächsten zwei Kämpfe einen Malus von 2 auf alles, wegen Halluzinationen und Übelkeit. Man schwitzt während dieser Kämpfe eine gelbliche Flüssigkeit aus (Das Gift), die sehr unangenehm riecht.

Mit einem Test Spurensuchen findet man eine Lücke, die groß genug ist an den Dornen vorbei zu kommen.

Im Park sind allen Pflanzen durch den dämonischen Einfluss verwachsen und verdreht.

Auf dem Weg in die Mitte steht ein verwachsener Weidenbaum. Er schwingt bedrohlich die Äste in Richtung der SCs. Kommen die Charaktere ihm zu Nahe greift er an. Werte wie Baumherr (GRW S.107. Er kann sich allerdings nicht bewegen und somit leicht umgangen werden. Dann trifft man allerdings auf drei Schlingwurzelbüschen (GRW S.122).

In der Mitte des Parks steht die Statur einer Elfe. Sie steht mit einem Fuß auf einem Teil des Siegels. Versucht man das Siegel herauszuziehen gibt es einen Blitz und aus der einen Statue sind vier Statuen geworden (wie lebende Rüstung GRW S.116), die sofort angreifen. Sind sie besiegt kann man das Siegelteil an sich nehmen.



3. DAS TOR SCHLIESSEN

Sobald die SC mit den Teilen des Siegels den Raum mit dem Spiegel betreten, gibt es einen hohen pfeifenden Ton. Die Siegelteile beginnen zu vibrieren und in der Tasche herum zu schlagen. Werden sie heraus genommen wird der Ton lauter und das Vibrieren stärker. Lässt man sie einfach los schweben sie zum Spiegel und gruppieren sich davor in der Luft. Dann schweben sie aufeinander zu und immer näher auf den Spiegel und die Hand zu. Berühren sie die Hand gibt es ein helles Licht und eine Art Donner. Mit einem wütenden Gebrüll zieht sich die Hand zurück. Der Tor schließt sich und der Spiegel „spiegelt“ wieder. Allerdings zeigt er im Hintergrund immer eine in Feuer getauchte Welt.
Wenn die SC noch Lust haben kann man die Szene noch mit einem Kampf gegen einen Kriegsdämon schmücken

NOCH EINE KLEINE ANEKDOTE

Im Freudenhaus gelang einer der Spielerinnen ein dreifacher Immersieg.
Wir spielten mit Nachwürfeln und so kam sie dann auf fabelhafte 76 Punkte Schaden für den Dämon. Was sein Ende bedeutete…