CC BY NC SA

DUNGEON 2GO

EIN 2-SEITEN-DUNGEON

DAS GRAB DER PALADINE

EIN DUNGEONSLAYERS-D2GO VON ZAUBERLEHRLING FÜR DIE STUFEN 1-4

Die Helden werden angeworben um in einem nahen Tempel des Mondgottes nach dem Rechten zu sehen.

Der Auftraggeber ist entweder ein besorgter Bürger, der seltsame Gestalten beobachtet hat, ein Bauer, dessen Kind verschwunden ist, oder ein Anhänger des Mondgottes, dem Gerüchte über unheilige Praktiken in den Weihestätten seines Ordens zu Ohren gekommen sind.

Der Tempel, der auch als Grab für Ordensmitglieder dient, liegt in einem Berghang und ist über einen kurzen Gang zu erreichen.

1 DAS GEWÖLBE - Ein Gewölbe wurde aus dem Stein gehauen, es ist unbeleuchtet und endet am zweiflügeligen, steinernen Haupteingang (2).

2 HAUPTEINGANG - Ein Flügel des riesigen Steintores ist geöffnet. Das Tor ist geschmückt mit verschiedenen Reliefs. Von drinnen kann man kehlige, dunkle Choräle hören. Die Sprache ist Orkisch.

3 ALTARRAUM - Ein mit einem Säulengang umrahmter Raum mit einigen Bänken für Gläubige. Der Raum ist dunkel. In der Mitte eine erhöhte Plattform mit Stufen, einem Altar– dort kommt das Licht einiger Fackeln her. Dahinter steht eine Statue vor einem Relief (6).

4 ALTAR - Anhänger des Blutgottes stehen kurz davor einen Tempel des Mondgottes durch ein Blutopfer zu schänden.

Rund um den Altar stehen einige Figuren in dunklen Roben und singen. Eine große Figur in schimmernder Robe, steht über den Altar gebeugt. Ein Kind schreit mit heller Stimme um Hilfe.

Sollte es zum Kampf kommen (SC/2 Kultisten, 1 Blutpriester), werden die Kultisten auf die Helden zustürmen, der Priester diese mit Zaubern unterstützen.

Bei einer absehbaren Niederlage der Kultisten, wird der Priester versuchen zu fliehen, entweder Geheimgang (7) oder Haupteingang (2).

Beute: Kultisten: 1x Schutzring+1, 2x Heilkraut, 2x Kurzschwert, 2x Dolch, W20 SM / Priester: runenbesetzte Robe, Zauber Stufe 1-4 (Schriftrolle), Dolch

5 WEIHWASSERBECKEN - Auf der Rückseite stehen zwei Becken. Eines ist umgekippt und leer, im anderen befinden sich W20/2 Einheiten Weihwasser (siehe GRW. S.75).

6 STATUE UND MONDRELIEF – Hinter dem Altar steht eine gewaltige Statue des Mondgottes, die wie ein Krieger aussieht, der Wache hält. Die Rüstung ist mit Mondsymbolen verziert. Hinter der Statue ist ein gewaltiges Relief das einen Krieger zeigt, der mit einer Bestie ringt. Wer genau hinsieht bemerkt (GEI+VE bzw. 8) einen Spalt oder Luftzug. Offenbar kann man das Relief verschieben - Kraftakt (KÖR+ST-4). Führt in Grabkammer (13).

7 GEHEIMGANG - Es führt ein muffiger Geheimgang in den Altarraum. Die Falltüre ist versteckt (TW:0) und mit einer Bemerken-Probe (GEI+VE bzw. 8) zu entdecken. Öffnen der Falltüre: Kraftakt-Probe (KÖR+ST-2). Die Helden müssen acht geben, der Geheimgang das Revier einer „Kleinen lebenden Wurzel“.

8 WÄCHTERKAMMER - Ein Gang führt zu einer kleinen, dunklen Kammer. In der Mitte steht eine rostige Rüstung (9) mit Krummschwert in der Hand.

9 WÄCHTERRÜSTUNG – Wird aktiv wenn Ungläubige die Beigabenkammer öffnen (Schloss/Tür aufbrechen) und greift an. Wird sie besiegt zerfällt sie inklusive Waffe und Rüstung zu Staub. Innerhalb von W20 Runden erscheint eine neue Wächterrüstung in der Kammer.

10 GANG - Hier liegt ein lebloser Körper in einer Kutte. Eine Druckplatte löst eine Klingenfalle (TW:4, Schlagen: 15) aus, die ca. 1 Meter Höhe durch den Gang fährt. Bemerken (GEI+VE bzw. 8 minus 4), Entschärfen (GEI+GE). Ein Patzer beim Bemerken oder Entschärfen führt zu einem abwehrlosem Angriff.

11 STEINTÜRE – verschlossen, darauf ein Relief eines Kriegers mit Schild und Rüstung. Eine steinerne leere Hand steht aus dem Relief hervor. In Mondrunen steht: „Des Kriegers wahrer Schatz öffnet die Kammer“. Geben die Helden dem Krieger ein Schwert oder eine andere Waffe in die Hand öffnet sich die Türe.

Versuchen sie die Kammer mit Gewalt zu öffnen fällt der Haupteingang (2) zu und die Wächterrüstung (9) wird aktiv.

12 BEIGABENKAMMER - Hier liegen diverse Schätze. Einiges davon ist allerdings verrottet, verrostet oder zu Staub zerfallen. Eine Kiste ist offenbar noch nicht zerfallen, aber mit einem Vorhängeschloss gesichert. Schloss öffnen Probe (GEI+GE+0).

Beute: Kette der Regeneration (siehe GRW), 3 Wurfmesser, W20/2 Einheiten Weihwasser, 1 Heiltrank

13 GRABKAMMER - Beim Öffnen dieser Kammer werden die Helden von einem „Kleinen Geist“ angegriffen, da sie dessen Totenruhe gestört haben.

Wird dieser Geist besiegt können die Helden eine Reihe von Särgen erkennen. Ein oder zwei davon stehen offen. Darin liegen Skelette und Grabbeigaben. Davon ist einiges bereits verrottet und unbrauchbar.

Beute: Kettenhemd+1 (PA+3), Zwergenaxt (2h) (WB +3, Ini +1, GA -2), W20/2 Einheiten Waffenpaste

ERFAHRUNGSPUNKTE

- Gegner: EP/SC
- Falle (10) entdeckt je 5 EP
- Falle (10) entschärft je 10 EP
- Rätsel Steintüre (11) je 10 EP
- Je Raum: 5 EP
- Grab (13) nicht geplündert je 15 EP
- Kind gerettet je 15 EP

LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteuer für

Dungeonslayers © Christian Kennig

das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der

Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

veröffentlicht.

Die Karte wurde mit DungeonPainter erstellt und mit GIMP beschriftet.

WÄCHTERRÜSTUNG

KÖR:	9	AGI:	5	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

22 | 14 | 5 | 3 | 15 | 5

Bewaffnung	Panzerung
Krummschwert (WB+2)	Kettenpanzer (PA+2, LA-0.5)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

GH:	5	GK:	no	EP:	64

KLEINER GEIST

KÖR:	1	AGI:	10	GEI:	5
ST:	6	BE:	0	VE:	3
HÄ:	6	GE:	2	AU:	6

17 | 15 | 10 | 6 | 8 | 12

Bewaffnung	Panzerung
Geisterkralle (WB +1;GA-1)	Körperlos (PA+8)

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion 'Rennen' im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

GH:	6	GK:	no	EP:	110

KLEINE LEBENDE WURZEL

KÖR:	9	AGI:	8	GEI:	0
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

21 | 12 | 10 | 5 | 14 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Wurzelhiebe (WB+1)	Rinde (PA+1)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kamprunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrb. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.

GH:	6	GK:	no	EP:	93

BLUTPRIESTER

ANFÜHRER

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	1	BE:	2	VE:	3
HÄ:	1	GE:	2	AU:	4

38 | 11 | 8 | 4 | 10 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Ritualdolch (WB+1)	Robe (runenbestickt) (Aura +1)

10 Tarnender Nebel (-2), Verwirren (-(GEI+AU)/2)

10 Niesanfall (-(KÖR+AU)/2)

GH:	2	GK:	no	EP:	164

KULTIST

KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	2

19 | 9 | 8 | 4.5 | 11 | 7

Bewaffnung	Panzerung
Kurzschwert (WB+1)	Robe

GH:	1	GK:	no	EP:	48