

DUNGEONSLAYERS FANWERK

Das Abenteuer basiert auf Dungeonslayers von © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet.

DAS GRABMAL DER DUNKLEN LORDS

VON SIEGFRIED CORDES

Vor 1000 Jahren begannen drei Lords dem Dämon Raz'ta Mar Menschenopfer darzubringen. Als Gegenleistung versprach er ihnen ewiges Leben und unermessliche Schätze. In einem geheimen unterirdischen Gewölbe vollbrachten sie ihre unheimlichen Taten. Der Dämon hatte ihnen nicht gesagt, dass mit ewigem Leben ein Dasein als Untote gemeint war und die Schätze verflucht waren. Als der Dämon von den Lords gelangweilt war, versah er das Gewölbe mit einigen Fallen und überließ die drei Todgeweihten ihrem Schicksal...

Vor einigen Wochen entdeckten die Goblins Trenk, Lusch und Plit den Eingang zum Gewölbe, der nach einem heftigen Unwetter frei gespült wurde. Sie beschlossen, diese Räumlichkeiten als neue Basis für ihre Raubzüge zu nutzen. *** Die SC werden bei einem Nachtlager heimlich von den Goblins überfallen, und ein wichtiger Gegenstand wird ihnen geraubt. Die Spuren führen zu einem düsteren Ort. Dem Grabmal der dunklen Lords.

01 - EINGANGSHALLE

Durch ein enges Loch kann man sich von außen in die Eingangshalle zwängen. Hier stehen die vier Steinsärge der ersten Menschenopfer. Sobald jemand das Symbol am Boden betritt erheben sich vier Skelette aus ihren Gräbern und greifen an. Die Geheimtür im Osten, wo die Goblinspuren enden, lässt sich nur von Innen öffnen. Als die drei Goblins hier ankamen, stand die Tür offen. Aus Furcht haben sie es auch vermieden, in den Symbolkreis am Boden zu treten. Im Norden führt eine kleine Treppe ca. zwei Meter in die Höhe auf ein Podest.

02 - PENDELFALLE

Von dem Podest aus führt ein schmaler,

zehn Meter langer Steg über einen etwa vier Meter tiefen Abgrund. Darunter befindet sich auftrieblooses Wasser. Fällt man dort hinein, kann sich der beste Schwimmer nicht mehr über Wasser halten. Sobald der Steg betreten wird, saust pro Schritt ein Pendel von der Seite über den Steg und klinkt sich an der anderen Seite des Raumes wieder ein (Probe auf AGI+BE so oft der SL es für nötig hält- bei großen Schritten 4 mal, bei vorsichtigen kleinen Schritten mehr). Trifft das Pendel, erleidet der SC W20/2 Schaden und fällt ins Becken. Die anderen SCs können versuchen den SC aus dem Becken zu retten. Es gelten die Regeln für Ertrinken (GRW S.84)



03 - FEUERHALLE

Hier schießen zwei schwarze Feuer aus der Wand. Jedes Mal, wenn das Steinsymbol am Boden betreten wird, ertönt eine Stimme: "Das schwarze Licht weist dir den Weg." Die SC müssen eine Fackel an dem Feuer entzünden und vor die Tür im Westen halten, damit sie sich öffnet. Ein Hebel an der Nordseite deaktiviert die Pendelfalle in Raum 02.

04 - LANGER GANG

Sobald die SC den Gang betreten, hören sie ein ohrenbetäubendes Flattern. Dies wird von unzähligen (3 pro SC) Blutmücken (Vampirfledermaus GRW S. 124) verursacht.

05 - KERKER

Die Tür zu diesem Raum ist offen. An den Wänden kann man noch die eingeritzten letzten Botschaften der Insassen lesen, die von den unglaublichen Gräueltaten der dunklen Lords berichten. Außer vergammeltem Stroh ist hier nichts zu finden.

06 - OPFERAUM

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Der Opferraum ist über und über mit Spinnweben durchzogen. Zwei Riesenspinnen greifen sofort an, sobald jemand ihre Netze beschädigt.

07 - SCHWARZE BIBLIOTHEK

Alle Bücher in dem Regal an der Ostwand sind verrottet. Außerdem findet man den Schlüssel zu Raum 10 und zwei Heiltänke.

10 - RAUM MIT FEUERWAND

In diesem Raum verschließt eine Feuerwand die dahinterliegende Krypta. In zwei Meter Höhe befindet sich ein Schalter zum Ausschalten der Feuerwand, der mit einer Bemerkprobe gefunden werden kann.

08 - LAGERRAUM

Hier lagern die drei Goblins ihre Beute. Neben fünf Stoffballen (5 GM) und einem Fass Bier lagern hier noch Kisten mit Gewürzen (10 GM) und Waffen (BT: W). Die Tür ist mit einer Falle (Holzbalken schwingt auf Eindringling zu) versehen. Der Goblin Trenk zählt hier die Beute.

09 - SCHLAFRAUM

Im Gang zum Schlafraum ist eine Falltür (2,5 m tief). Im Schlafraum spielen Lusch und Plit Würfel. Wenn im Lagerraum (08) Trenk bekämpft wurde, sind sie kampfbereit.

11 - KRYPTA

Wird das Pentagramm von mind. zwei SC betreten, erscheinen Skelette (3/SC), -aber nur wenn das verfluchte Gold in 12 berührt wurde- die aber beim ersten Schaden im Kampf zu Staub zerfallen.

12 - GRABKAMMER DER DREI LORDS

In der Mitte der Grabkammer liegt ein verfluchter Goldschatz (50 GM/SC). Wenn das Gold berührt wird, steigen die drei Lords (Bosskette) aus Ihren Sarkophagen und greifen an. Die Feuerwand bei 10 aktiviert sich wieder, damit keiner entkommen kann. Die Lords versuchen die SC in den Kreis in Raum 10 zu drängen, um Verstärkung zu bekommen. Sind alle Gegner besiegt, ist der Spuk vorbei. In den Sarkophagen findet man Schätze (BT: A,M,W pro Sarkophag)