

DUNGEON 260

HINTERGRUND

An den Ausläufern der Goblinshöhen liegt das kleine Dorf **Sonnenbrück**. Von der gormanischen Stadt, die einst hier stand, sind heute nur noch Ruinen vorhanden. Nur die alte Arena steht noch fast vollständig und erhebt sich über den Trümmern neben dem Dorf.

Regiert wird Sonnenbrück und das Umland von einem Orden von Paladinen, angeführt von ihrem **Großmeister Baldur Auenfest**, der in der Burg Heliatreu oberhalb von Sonnenbrück residiert.

Alle 5 Jahre findet in der alten Arena das große Goblinturnier statt. Dazu kommen von überall aus Caera Menschen in das abgelegene Dorf und rund um die Arena wimmelt es von Zelten und Ständen in denen Waren angeboten werden aber auch kleinere Wettkämpfe veranstaltet werden, bei denen sich Krieger aller Länder miteinander messen. Der Höhepunkt ist jedoch das große Goblinturnier (siehe Das Goblinturnier) bei dem sich einzelne Krieger mehreren Goblins zum tödlichen Kampf stellen.

DIE VERSCHWÖRUNG

Diese Jahr wird das Turnier jedoch von einer dunklen Verschwörung überschattet. Der **Pferdehändler** von Sonnenbrück, **Dermot Madal**, ist in Wahrheit ein Nekromant und Baarnanhänger. Er hat den jungen **Hauptmann der Paladine Jost Rotweiden** zum Übertritt zur Dunkelheit verführt. Um den Pakt zu besiegeln, planen sie den Großmeister, der auch an dem Goblinturnier teilnimmt, während des Turniers zu töten.

Dazu haben sie den **Druiden Galus Rabenhorst** entführt und halten ihn tief in den geheimen Katakomben unter der Arena gefangen.

Der Druiden hat durch Experimente herausgefunden, wie er magische Einbettungen bei Lebewesen durchführen kann. Nun wird er gezwungen, einige Goblins zu tödlichen Gegnern für den Großmeister zu machen. Der Plan sieht vor, dass Baldur Auenfest in der 4.Runde 4 Goblins entgegentreten soll, denen **Diener der Dunkelheit V**, **Vernichtender Schlag I** und **Vergeltung I** eingebettet wurde.

HANDLUNGSVERLAUF

Die SC reisen nach Sonnenbrück, um an dem Turnier teilzunehmen oder um auf dem Markt seltene Ausrüstungsgegenstände zu erwerben. Sie werden von dem **Heliapriester Lorn** angesprochen und gebeten, seinen Freund Galus Rabenhorst zu finden, der seit über einer Woche verschwunden ist.

Während die SC ihre Nachforschungen durchführen und an den Wettkämpfen teilnehmen (siehe Markt und Wettkämpfe), ereignen sich einige Zwischenfälle. Letztendlich sollten die SC bei ihren Recherchen auf Dermot Madal und Hauptmann Rotweiden stoßen und darauf kommen, dass es sich lohnt, die alten Katakomben unter der Arena (siehe Die Katakomben unter der Arena) genauer in Augenschein zu nehmen.

Folgende Orte sind für die Nachforschungen von Interesse (siehe Karte von Sonnenbrück):

Hütte des Druiden Q/R 8
Gasthaus zur Sonne N/9
Haus des Pferdehändlers K 5/6
Geheimer Eingang C/11
zu den Katakomben

HINWEISE:

Nr.	HINWEIS	QUELLE
1	Der Druiden wohnte in einem Hütte unterhalb der Burg	Lorn, allg. bekannt
2	F: Der Druiden führte dunkle Experimente durch	Dorfklatsch
3	Der Druiden wurde zuletzt auf dem Weg zur Arena gesehen, wo er eine Verabredung hatte	Wirt Zur Sonne

EIN 2 SEITEN DS-ABENTEUER

DIE GOBLINARENA

EIN DS-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR 3 - 5 CHARAKTERE DER STUFE 4-7

4	F: Der Druiden hat das Dorf verlassen, weil er mit dem Großmeister in Streit geriet	Paladine, Dorfklatsch
5	Der Druiden hat ein Eichhörnchen so verzaubert, dass es einen Fuchs in die Flucht geschlagen hat	Dorfklatsch
6	Unter der Arena befinden sich uralte Katakomben und Verliese	Dorfklatsch
7	F: Der Zugang zu den Katakomben ist verschüttet	Dorfklatsch
8	Der Druiden Galus beschäftigte sich mit magischer Einbettung bei Lebewesen	Aufzeichnungen im Haus des Druiden
9	Der Druiden hat einen Streit mit dem Pferdehändler	Händler bei der Arena oder Wirt Zur Sonne
10	F: Dermot kannte den Druiden kaum	Dermot Madal
11	Der Pferdehändler ist mit dem Hauptmann Rotweiden gut befreundet	Wirt Zur Sonne, Händler am Markt
12	Dermot ist ein Baarnanhänger	Symbole in der Schlafkammer seines Hauses
13	Hauptmann Rotweiden spaziert oft nachts bei der Arena herum	Händler bei der Arena
14	Rotweiden und Dermot gehen jede Nacht durch einen Geheimgang (C/11) in der Katakomben	Beschattung der Beiden
15	F: Der Tote Paladine-Novize hatte Wettschulden	Händler bei der Arena oder Paladine

F=Falscher Hinweis

EREIGNISSE

TAG	EREIGNIS
Hochstrach, 8. Neutag	Entführung des Druiden
17. Hofftag, Mittag	Ankunft der SC in Sonnenbrück
17. Hofftag, Nachmittags/Abend	Der Heliapriester bittet die SC den Druiden zu finden
18. Sturmtag	Faustkämpfe und Markt rund um die Arena
19. Heimgeh, früher Morgen	Leichenfund vor der Arena (C/12)*
19. Heimgeh	Schießwettbewerb und Handwaffenduelle
19. Heimgeh, Nachmittag	Streit zwischen Rotweiden und Dermot in einer Ruine bei der Arena (D/16). **
19. Heimgeh, Nacht	Ausbruch einiger Goblins***

20. Abendlang, Mittag	Ein erfahrener Krieger stirbt in der ersten Runde der Vorkämpfe durch einen Goblins****
Wochend	Turniertag

* Ein Novize der Paladine überrascht Rotweiden, wie der gerade aus dem Geheimgang (C/11) bei der Arena kommt und wird von ihm getötet.

** Rotweiden hat Gewissensbisse wegen dem Mord und will den Pakt lösen. Dermot droht ihm. Die SC können durch Beschattung oder zufällig ein paar Brocken des Gesprächs auffangen.

*** In der Nacht sind auf einmal überall Schreie zu hören. Ein Duzend Goblins sind aus der Arena geflohen und in das Dorf eingefallen. Die SC sollten sich bei der Jagd auf die entsprungene Goblins beteiligen. In einem Bauernhaus entdecken die SC zwischen Leichen von Dorfbewohnern einen Goblin.

KÖR: 5 AGI: 7 GEI: 3

ST: 2 BE: 2 VE: 1

HÄ: 1 GE: 2 AU: 0

Bewaffnung: Hackbeil (WB+1)

Panzerung: Fellflicken (PA+1)



Diener der Dunkelheit V

Vergeltung I

Vernichtender Schlag I

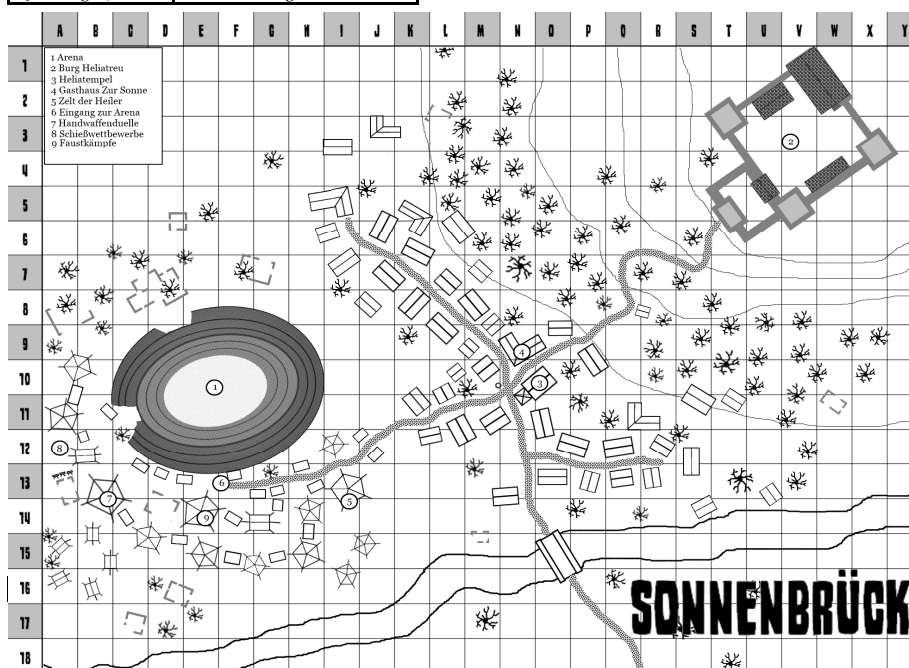
Der Goblin schlägt einmal auf einen SC gleichzeitig mit Vergeltung und Vernichtender Schlag ein (Schlagen: 28 bzw. 33 gegen Diener des Lichts, nicht abwehrbar)

**** Die Verschwörer machen einen Test mit einem Goblin in der Vorrunde. Ein erfahrener Krieger aus Vandria (5.Stufe) wird in der Vorrunde durch den ersten Schlag des Goblins mit dem Knüppel sofort getötet. Zusammen mit dem Erlebnis vom Vorabend sollte das den SC zu denken geben.

DIE ARENA

Obwohl Teile der Außenumrandung eingebrochen sind, ist die gormanische Arena noch in einem recht guten Zustand. Unterhalb der Arena bittet die SC den Druiden zu finden. In den höher gelegenen Kammern werden die Goblins für das Turnier in großen Käfigen „verwahrt“.

Im Süden ist ein Eingang (6) mit einem hölzernen Vorbau. Dort findet auch die Registrierung für das Goblinturnier statt. Der Eingang wird Tag und Nacht von zwei Kriegerern der Paladine bewacht. An der Westseite ist ein Stück der Außenmauer eingestürzt. Dort befindet sich hinter einem Busch verborgene eine geheime Treppe, die hinunter in die Katakomben führt.



MARKT UND WETTKÄMPFE

Neben der Arena haben viele Händler und Schau- steller ihre Stände aufgebaut. Dort werden Waren aus allen Teilen Caeras feilgeboten und man kann hier seltene Tränke und Schriftrollen oder auch außergewöhnliche Waffen entdecken (Es kommt jedoch oft vor, dass sich ein teuer erworbenes magisches Schwert als eine billige Imitation heraus- stellt).

Neben Waren und allerlei Darbietungen, finden in den Zelten auch Wettbewerbe statt bei denen Preise zu gewinnen sind und auf die Wetten abgeschlossen werden. Es gibt Faustkämpfe, Schießwettbewerbe, aber auch Duelle Mann gegen Mann, bei denen Blut fließt (Der SL kann bei Bedarf noch weitere Wett- bewerbe, wie z.B. Reiterkämpfe hinzufügen). Die Wettkämpfe finden am Sturmtag und Heimgeh vor dem Turnier statt.

WETTBEWERBE RUND UM DIE ARENA

Faustkämpfe (9): In einem großen Zelt treten Kämpfer waffenlos gegeneinander an (Eintritt 5 KM). Die Teilnahmegebühr beträgt 5 SM. Auf die Kämpfe werden im Vorfeld Wetten abgeschlossen. Der Sieger, der sich in mehreren Kämpfen gegen alle anderen Faustkämpfer durchsetzt, erhält 50 GM als Preisgeld.

Handwaffenduelle (7): Wird in ähnlicher Weise durchgeführt wie die Faustkämpfe, nur etwas blutiger. Hier gibt es keine Startgebühr aber die Zuschauer zahlen 1 SM. Sieger im Duell ist, wer seinen Gegner 2 Mal Schaden zufügt (Heiler stehen zur Betreuung bereit). Die Siegesprämie, für den Kämpfer der alle Herausforderer besiegt, beträgt 100 GM. Magische Waffen und Rüstungen sind nicht zugelassen.

Schießwettbewerb (8): Um am Wetschießen teilnehmen zu dürfen, muss man 5 SM entrichten. Hinter einem Zelt sind Zielscheiben aufgebaut auf die aus 10 Meter geschossen wird (Probe auf Schießen, als höchster Wert kann 20 erreicht werden, Immersieg zählt immer 20, unabhängig vom Schießen-Wert). Der Sieger erhält 50 GM und einen Langbogen +2.

DAS GOBINTURNIER

Die Kandidaten stellen sich in der Arena hintereinander mehreren Goblins, die mit Kurzscherwertern bewaffnet sind, zum Kampf. Nach jedem Sieg erhöht sich die Zahl der Goblins, die es zu besiegen gilt (Runde 1: 1 Goblin, Runde 2: 2 Goblins, Runde 3: 3 Goblins, usw.). Der Kampf endet, wenn den Kandidat den Kampf durch Rufen für beendet erklärt (z.B. weil er nur noch 3 LK übrig hat) oder er kampfunfähig zusammenbricht. Da die Runden direkt aufeinander folgen, zahlen alle Runden für Kampftalente wie ein Kampf. Magische Waffen und Rüstungen sind selbstverständlich nicht zugelassen. Sieger ist, wer die meisten Runden übersteht und die meisten Goblins besiegt. Der Sieger erhält ein mag. Schwert +3 mit 1x aktionsfrei Waffe ziehen und Diener des Lichts III.

Viele junge Freiländer drängen darauf, sich im Goblinturnier zu beweisen. Da dies in der Vergangen- heit oft zu Todesfällen führte, gibt es am Vortag Vorrundenkämpfe. Diese gehen immer nur über drei Runden bei denen die Goblins nur mit Knüttel bewaffnet sind. Kommt ein unerfahrener Kämpfer stark in Bedrängnis, wird der Kampf abgebrochen. Wer die drei Runden übersteht, ist für das eigent- liche Turnier zugelassen.

Will ein SC beim Goblinturnier teilnehmen muss er sich bei der Arena (6) registrieren und muss 10 GM Startgeld entrichten. Dann darf er an den Vorrundenkämpfen bzw. am Turnier teilnehmen.

DIE KATAKOMBEN UNTER DER ARENA

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie und warum die SC in die Katakomben gelangen:

1. Die SC entdecken den Zusammenhang zwischen dem Verschwinden des Druiden und den Katakomben und beschließen ihn dort zu suchen.
2. Die SC beschatten Dermot oder Rotweiden und entdecken so den geheimen Eingang.
3. Die SC decken die Verschwörung auf. Dermot und Rotweiden sollen verhaftet werden, können jedoch in die Katakomben der Arena fliehen. Die SC werden gebeten, sie dort zu suchen.
4. Der Plan gelingt und der Großmeister stirbt. Da taucht auf einmal der Druide auf, der sich selbst befreien konnte und deckt die Intrige auf. Die Verschwörer fliehen in die Katakomben.

Der Zugang zu den Katakomben erfolgt durch den bewachten Arenaeingang und dann durch die unterirdischen Räume, in den die Goblins für das Turnier gefangen gehalten werden. Dort führt eine alte unbenutzte Treppe weiter in die Tiefe. Ein

weiterer geheimer Eingang befindet sich an der Außenmauer der Arena (C/11) und wird von den Verschwörern benutzt.

1 ZELLENTRAKT

Die vom dem Gang abgehenden Zellen sind mit Gittertüren verschlossen und durch einen Riegel gesichert. In den Zellen a bis f sitzt je ein **Goblin**. Den **Goblins** in den Zellen e und f wurden bereits die neuen Fähigkeiten eingebettet. Wenn sich Dermot und Rotweiden auf der Flucht befinden sind alle Zellen entriegelt und die Goblins greifen die Eindringlinge mit bloßen Händen an. Die Tür am Ende des Ganges ist mit einer Holztür verschlossen (LK:15; Abwehr:20; SW:4).

2 HUNDEZWINGER

Der Steinboden ist mit Kot und Unrat bedeckt. In dem Raum befinden sich **6 Hunde**, die hier als Wache eingesperrt wurden. Diese stürzen sich sofort auf jeden unbekanntem Eindringling. Die hintere Tür ist ebenfalls verschlossen (LK:15; Abwehr:15; SW:2).

3 WÄCHTERRAUM

Im hinteren Teil des Raumes führt eine Treppe abwärts. Der Treppenabsatz wird von einem **Stein- golem** bewacht.

4 SARKOPHAGE

An den Wänden stehen 4 große verschossene Steinsärge. An jedem Sarg ist eine Siegel ange- bracht, dass einen Krieger im Kampf mit einem wilden Tier zeigt. Wird eines der Siegel verletzt, springen alle Sargdeckel gemeinsam auf und es kommen **4 Skelette** aus den Särgen. Die Skelette tragen alle einem Kettenpanzer und einem Helm. 2 von ihnen sind mit einem kleine Schild und einem Kurzschwert bewaffnet, die 2 anderen haben einen Dreizack (wie Speer) und eine Netz (WB-8, Bei Treffer Probe AGI+BE, sonst handlungsunfähig; Netz zerreißen KÖR+St-4, herauswinden AGI+BE-2).

5 WACHRAUM

An einem kleinen Tisch sitzen **3 Krieger** im schwarzen Lederharnisch und schwarzen Umhän- gen. Im Gang hinter dem Wachraum ist eine Speer- falle verborgen (Schlagen 25)

Dunkle Krieger

KÖR: 8 AGI: 6 GEI: 6
ST: 6 BE: 0 VE: 1
HÄ: 5 GE: 2 AU: 0

Bewaffnung: Langschwert (WB+2)

Panzerung: Lederpanzer+1, Helm+1



GH:5 GK:no EP:63
Diener der Dunkelheit II (Schlagen 19)

Kämpfer I

Einstecker I

6 KNOCHENRAUM

Der Boden des Raumes ist mit unzähligen Knochen von Menschen und Tieren übersät. Mitten in den Knochenhaufen sitzen **3 Tigerskelette** mit rot glühenden Augen.

Tigerskelett

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

Bewaffnung: Klauen/Biss (WB+2, GA-1)

Panzerung: -



Mehrere Angriffe+1 (Biss und Klauen)

Nachtsicht

Geistesimmun

Wesen der Dunkelheit

GH:5 GK:no EP:100

7 ALTE RÜSTKAMMER

In den Regalen liegen alte verrostete Waffen und Rüstungsteile. In einer Ecke geht ein Brunnen- schacht in die Tiefe. In der Kammer befinden sich **3 Rostasseln**. Intensives Suchen-4 erbringt einen mag. Plattenpanzer (+1, Parade II) und einen mag. Dreizack (Speer +2, Fieser Schuss I)

8 ANDACHTSRAUM

Dies ist der Andachtsraum der Baarn-Anhänger. Der Altar ist mit Mondsymbolen und Abbildungen von dunklen Monsterwesen übersät. Hinter dem Altar hängt ein Schwarzer Vorhang mit einem blutroten Mondsymbol. In dem Raum halten sich **Jost Rotweiden** und **2 Dunkle Krieger** auf. Im Gang hinter dem Vorhang ist eine 4m Tiefe Falltür verborgen (Bemerken -2).

Jost Rotweiden (PAL 15)

KÖR: 7 AGI: 7 GEI: 6
ST: 10 BE: 2 VE: 2
HÄ: 9 GE: 0 AU: 0

Bewaffnung: Bihänder (WB+3, GA-4, IN-2)

Panzerung: Kettenpanzer +2, Helm+1 (IN-1)



GH:11 GK:no EP:124

Kämpfer III

Einstecker II

Brutaler Hieb II

Vernichtender Schlag I

9 LABOR

Der Raum ist mit allen möglichen Gegenständen und Utensilien vollgestopft, die auf den Tischen und in den Regalen liegen. Hier wurden die „Einbettun- gen“ an den Goblins vorgenommen. In einem Käfig in der Ecke wird der Druide Galus Rabenhorst gefangen gehalten. Er liegt betäubt auf einem Strohhafen.

Im Raum befinden sich auch **Dermot Madal** und **2 Hobgoblins**.

Dermot Madal (NEK 12)

KÖR: 7 AGI: 5 GEI: 8
ST: 1 BE: 0 VE: 7
HÄ: 0 GE: 3 AU: 9

Bewaffnung: mag. Dolch +3 (WB+3)

Panzerung: -



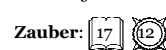
GH:5 GK:no EP:97

Beschwörer II

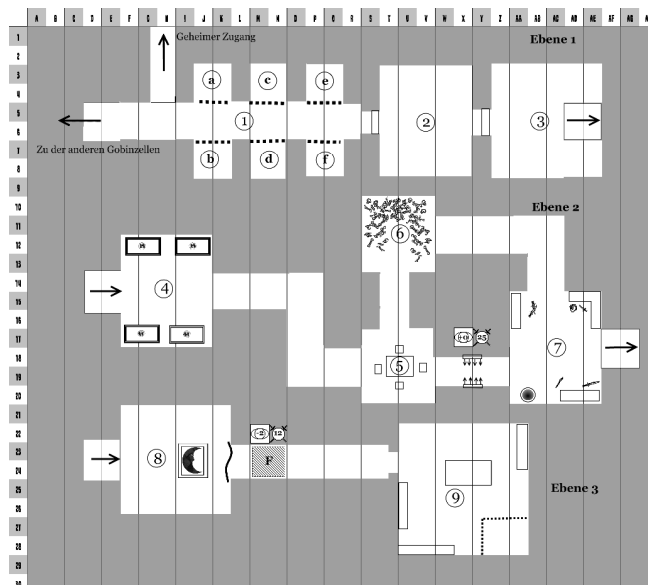
Diener der Dunkelheit V

Feuermagier I

Genesung II



Feuerball, Flammenklinge, Fluch, Kontrollieren, Öffnen, Netz, Schattenpfel, Skelette erwecken, Tarnender Nebel, Terror, Totengespräch, Verwir- ren, Verteidigung



ENDE DES ABENTEUERS

KAMPF	CSIEGTE EP/SG EP
ROLLENSPIEL	0-20 EP
VERSWÖRER UNSCHÄDLICH GEMACHT	120 EP
GROSSMEISTER BALDUR AUENFEST GERETTET	50 EP
DRUIDE BEFREIT	30 EP
AN WETTKAMPF TEILGE- NOMMEN	10 EP
AM TURNIER TEILGE- NOMMEN	20 EP

