



# DAS GRAB DES NEKROMANTEN

Ein Gruppenabenteuer für Helden der Stufe 2-5  
Von Lord Sven I.

## HINTERGRUND DES DUNGEON

Vor vielen Jahren gab es in der Nähe des Dorfes einen Nekromanten, der die Bevölkerung lange Zeit in Ruhe lies, da er sich nur mit der Forschung beschäftigte. Dann aber entschied er, dass er mehr will und fing an, seine theoretischen Kenntnisse in die Tat umzusetzen. Das führte dazu, dass er den Ortsfriedhof „wiederbelebte“ und begann, sich sein Mausoleum bauen zu lassen.

Natürlich führte dieses nicht zu Freude im Dorf, das man nun sehen musste, wie geliebte gestorbene Vorfahren zu Sklavenarbeiten missbraucht wurden.

Die Dorfbewohner suchten sich eine Söldnermiliz und wollten mit dieser Truppe den Nekromanten und seine Untoten stoppen. Diese Idee ging komplett schief und die Miliz wurde

getötet – der Nekromant hatte somit nicht nur Arbeitssklaven, sondern nun auch Soldaten...

Und mit diesem Machtgewinn konnte der Nekromant sogar noch Gefolge um sich scharen, die als seine Akolythen ihm dienten.

Da Gewalt offensichtlich nicht funktionierte, probierten die Dorfbewohner etwas anderes. Sie gingen unterwürfig in das fertiggestellte Mausoleum und boten an, den Konflikt zu beenden und auf einen Frieden hinzuwirken. Und um zu zeigen, dass sie das ehrlich meinten, wollten sie das Familienwappen des Nekromanten in seiner Gruft einlassen.

Sie schickten dazu ihre besten Steinmetze und Gehilfen und richteten das Mosaik in der Gruft ein. Aber sie verzauberten / verfluchten die Intarsien und als das Mosaik fertig war und das letzte Mosaikstückchen eingesetzt war, schlug

der Zauber / Fluch zu: der Nekromant selbst wurde in seinem Sarkophag eingeschlossen, seine Leibwache fiel in sich zusammen und blieb liegen, wo sie standen und auch die Akolythen wurden in die neuen Gräber im Mausoleum gezogen und dort eingeschlossen. Die Dorfbewohner sind nicht stolz auf diese Tat, aber sie wussten sich nicht anders zu helfen und

man versuchte dieses Kapitel des Dorfes zu vergessen.

Heute scheint es so, dass das Siegel gebrochen wurde, denn es häufen sich Berichte über Untote am Mausoleum und dieses beunruhigt die Dorfbewohner.

## DER AUFTRAG

Die Helden werden beauftragt, in das Mausoleum zu gehen und das Mosaik wieder herzustellen. Die Belohnung beträgt 200 Goldstücke – was sie sonst noch so finden, dürfen sie gerne behalten.

Es wird dringende empfohlen, die alten Gräber der Akolythen nicht zu öffnen. Erstrecht nicht

das Grab des Nekromanten selbst. In beiden Fällen wissen die Dorfbewohner, dass beide edles Geschmeide und magische Gegenstände besessen haben, aber sowohl der Nekromant als auch seine Akolythen waren mächtig und man möchte diese auf keinen Fall wieder aufwecken.

## HINWEIS

### Hinweis zu den Akolythen

Diese Information der Dorfbewohner sollten die Helden ernst nehmen. Wenn sie eines der Gräber der Akolythen öffnen, erhebt sich aus dem Grab ein Zombie und greift die Helden an. Sie werden nach Öffnung eines Grabes auch hören, dass die Akolythen in den anderen Gräbern schon rumoren. Sollten sie ernsthaft danach noch ein Grab öffnen, müssen sie damit leben, dass sich alle (ja, alle) Gräber der Akolythen öffnen und diese Zombies sich darum bemühen, ihren Meister zu beschützen.

### Hinweis zu dem Mosaik

Das Mausoleum wurde von einer Bande Goblins überfallen, die in den Grabkammern oben nichts Spannendes fanden, danach den Deckel zur Gruft öffneten und in der Gruft das zentrale Mosaik mit den magischen Steinen umstieß. Die auf den Boden gefallen Mosaiksteine fanden die Goblins hübsch und hoben sie auf, mussten dann aber feststellen, dass sich die Wachen des Nekromanten erhoben und sie angriffen. Und sie auch töteten.

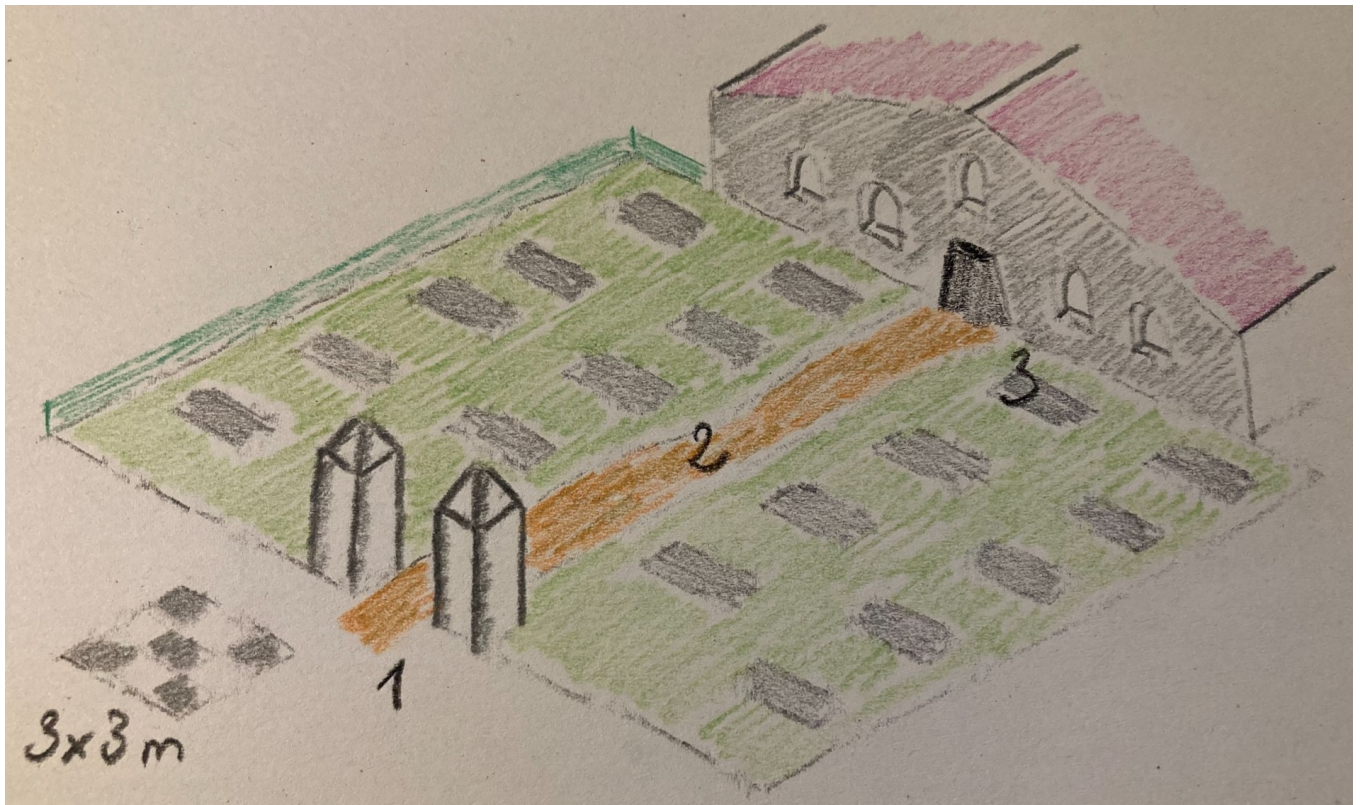
Die Helden müssen also alle Mosaiksteine wiederfinden, die zum Teil in der Gruft noch liegen und zum Teil bei den jetzt untoten Goblins zu finden sind.

Erst wenn das Mosaik wieder hergestellt ist, ist der Nekromant wieder eingeschlossen und sein Fluch wirkt wieder.

## DER FRIEDHOF

Der Nekromant hatte für die Zukunft geplant und hatte deshalb von seinen Zombiesklaven einen großen Todesacker anlegen lassen, in dem er geplant hatte, die Toten des Dorfes zu beerdigen, um sie sich danach in sein Gefolge zu

holen. Der Friedhof stellt dieses auch noch dar, links und rechts des Eingangs richten sich zwei Monolithen gen Himmel und links und rechts vom Weg zum Mausoleum reihen sich Gräber. Ob diese schon gefüllt sind, oder noch auf Tote warten, kann niemand mehr im Dorf sagen.



## NO1 DER EINGANG

Zwei Monolithen recken sich links und rechts des Eingangs in den Himmel. Mit überschreiten der imaginären Linie zwischen den Monolithen fühlen die Helden den kalten Hauch des Todes und der unheiligen Aura, die diesen Ort umgeben.

### HINWEIS

Dieses hat keine regeltechnischen Auswirkungen, aber der Friedhof soll schon unheimlich, gefährlich und unheilig wirken. Die Helden sollten sich nicht wohl fühlen

## NO2 DER WEG

Links und rechts des Weges sind verschiedene Gräber die allerdings alle geschlossen sind. Die Grasflächen sind ungepflegt und die Grabsteine teilweise überwuchert. Im Windschatten der Grabsteine wachsten Wildkräuter und Dornenbüsche

## BEI TAG

2-3 Reitkeiler aus dem GRW Seite 119 ruhen über zwei untoten Goblins. Wenn die Helden sich nähern, greifen sie an. Die untoten Goblin haben jeweils einen seltsamen Mosaikstein bei sich. Lt. Beutetabelle ein „Schmuckstein“ der Goblins – auf den ersten Blick wahrscheinlich wertlos...

REITKEILER					
Körper 9		Agilität 9		Geist 1	
ST 2	HÄ 4	BE 2	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		35	Laufen:		8,5
Abwehr:		15	Schlagen:		13
Initiative:		11	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Hauer (WB+2; GA-1)			Dicke Borstenhaut (+2)		
Fähigkeiten					
Natürliche Waffen					
Sturmangriff					
GH:	5	GK:	no	EP:	76

## BEI NACHT

2 untote Goblins schleichen über den Friedhof. Die untoten Goblin haben jeweils einen seltsamen Mosaikstein bei sich. Lt. Beutetabelle ein „Schmuckstein“ der Goblins – wahrscheinlich wertlos...

UNTOTER GOBLIN					
Körper 5		Agilität 7		Geist 0	
ST 4	HÄ 2	BE 0	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		9	Laufen:		4,5
Abwehr:		9	Schlagen:		11
Initiative:		7	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Knochenpranken (WB+2)			Merkt nichts (+2)		
Fähigkeiten					
Geistesimmun					
Natürliche Waffen					
Wesen der Dunkelheit					
Beute:		BW: 1B:14			
GH:	1	GK:	kl	EP:	46

2-3 Reitkeileraus dem GRM Seite 119. Diese laufen über den Friedhof und weichen den Untoten aus, greifen die Helden aber sofort mit Sturmangriff an. Wenn in diesen Kampf untote eingreifen, fliehen die Reitkeiler erstmal. Danach greifen sie aber wieder an – dann auch wieder mit dem Sturmangriff.

2 Skelette aus dem GRW, Seite 122, die über den Friedhof schlurfen. Wenn die Helden es schaffen, ihnen auszuweichen, muss es nicht zum Kampf kommen, aber wenn es dazu kommt, werden die Skelette bis zur Vernichtung kämpfen.

SKELETT					
Körper 10		Agilität 8		Geist 0	
ST 3	HÄ 2	BE 2	GE 2	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		0	Laufen:		0
Abwehr:		0	Schlagen:		0
Initiative:		0	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Knochenklaue (WB+1)			-		
Fähigkeiten					
Geistesimmun					
Wesen der Dunkelheit					
GH:	4	GK:	no	EP:	72

## NO3 EINGANG ZUM MAUSOLEUM

Eingang zur Gruft.

Das Tor zur Gruft ist geschlossen allerdings nicht verschlossen. Rechts vor dem Tor haben die Goblins ihre Reitkeiler angebunden.

Sobald die Helden das Tor geöffnet haben, können sie das dunkle Mausoleum betreten.

## DAS MAUSOLEUM

Die vier Vorräume sind prinzipiell gleich eingerichtet.

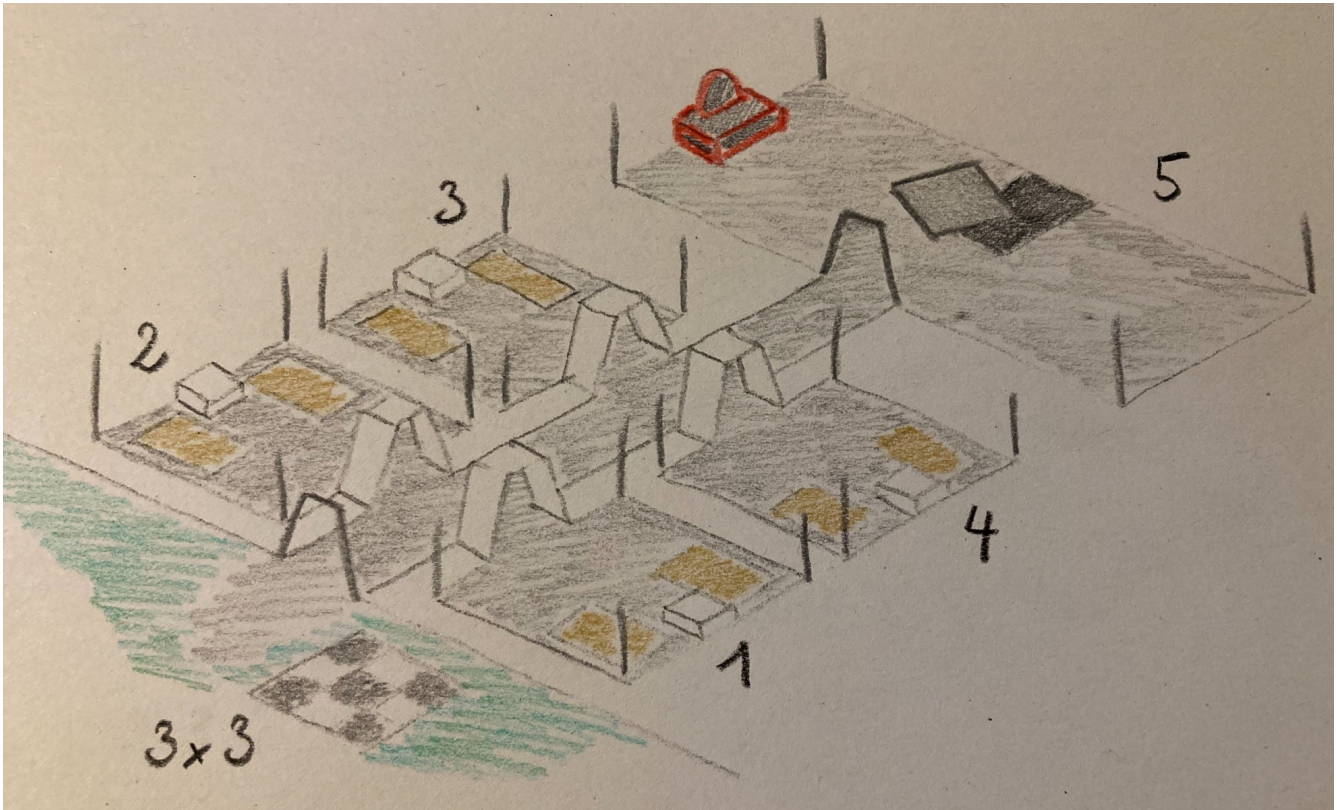
Jeder Raum hat auf der Stirnseite zwei in den Boden eingelassene Grabplatten und dazwischen ein kleines Podest mit Grabbeigaben, die nun durch die Goblins verwüstet sind und durch die Räume verteilt sind. Beleuchtet ist keiner der Räume, allerdings steht in jedem Raum eine

Feuerschale, die angezündet werden kann und den Raum dann ausreichend beleuchtet. Ansonsten sind die Räume 1-4 dunkel, können mit Nachtsicht aber noch gut überschaut werden, ab Raum 5 und in der Gruft selbst ist es ohne weitere Beleuchtung stockdunkel; Dunkelsicht ist von Nöten.

UNTOTER GOBLIN					
Körper 5		Agilität 7		Geist 0	
ST 4	HÄ 2	BE 0	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		9	Laufen:		4,5
Abwehr:		9	Schlagen:		11
Initiative:		7	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Knochenpranken (WB+2)			Merkt nichts (+2)		
Fähigkeiten					
Geistesimmun					
Natürliche Waffen					
Wesen der Dunkelheit					
Beute:		BW: 1B:14			
GH:	1	GK:	kl	EP:	46

ZOMBIE					
Körper 13		Agilität 3		Geist 0	
ST 3	HÄ 5	BE 0	GE 0	VE 0	AU 0
Lebenskraft:		28	Laufen:		2,5
Abwehr:		20	Schlagen:		18
Initiative:		3	Schießen:		0
Bewaffnung			Panzerung		
Fäulnispranke (WB+2)			Merkt nichts (+2)		
Fähigkeiten					
Geistesimmun					
Natürliche Waffen					
Wesen der Dunkelheit					
Beute:		BW: 1B: 4			
GH:	10	GK:	no	EP:	78





## **NO1 GRABKAMMER**

Ergänzend zur Beschreibung oben finden sich in diesem Raum 3 untote Goblins. Solange die Helden den Kampf nur im Raum stattfinden lassen, reagieren die andere untoten Goblins nicht. Sollte der Kampf in den Flur getragen werden, kommen die drei Goblins aus Raum 3 ihren Kumpanen zu Hilfe

## **NO2 GRABKAMMER**

Der Raum entspricht der Beschreibung oben.

## **NO3 GRABKAMMER**

Ergänzend zur Beschreibung oben finden sich in diesem Raum 3 untote Goblins. Solange die Helden den Kampf nur im Raum stattfinden lassen, reagieren die andere untoten Goblins nicht. Sollte der Kampf in den Flur getragen werden, kommen die drei Goblins aus Raum 1 ihren Kumpanen zu Hilfe

## **NO4 GRABKAMMER**

Der Raum entspricht der Beschreibung oben.

## **NO5 VORKAMMER DER GRUFT**

Die Vorkammer der Gruft

In der Mitte des Raumes war eine große Bodenplatte eingelassen, die nun durch die Goblins hochgehebelt wurde und den Eingang in die Gruft offenlegt.

Auf der Westseite ist ein kleiner Altar von Baarn aufgestellt, den die Goblins nicht angefasst haben. Abhängig vom Setting können Diener der Dunkelheit hier einen Bonus erhalten, wenn sie zur Dunklen Seite beten (aber warum sollten sie dann das Quest machen) – Dieser des Lichts sollten einen Bonus für das Quest erhalten, wenn sie den Altar zerstören.

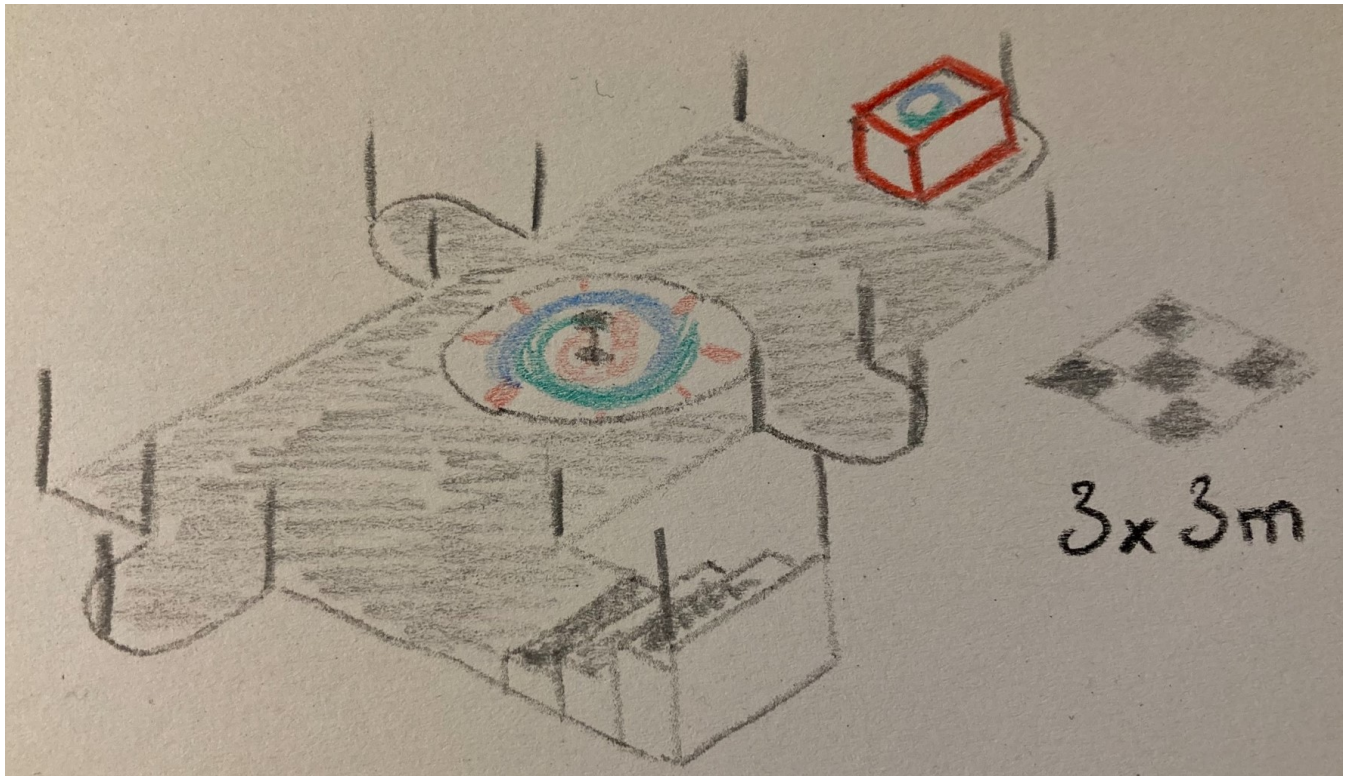
Ansonsten ist der Raum schmucklos und man kann erkennen, dass die Bauarbeiten hier abrupt abgebrochen wurden, nachdem das Mosaik in der Gruft fertiggestellt worden war.

## DIE GRUFT

Über eine Steintreppe kommen die Helden in die Gruft des Nekromanten. In der Mitte des Raumes ist das Wappen des Nekromanten zu erkennen. An zentraler Stelle liegt eine Art steinernes Tischchen.

Sobald die Helden den Raum betreten, erheben sich die drei Skelettwachen und greifen die Helden an.

Solange das Mosaik nicht wieder hergestellt ist, können die Helden die Skelette zwar erschlagen, sie erheben sich aber nach einer Runde binnen zwei Runden wieder. (dieses mehrmalige Erschlagen der Skelette gibt natürlich keine Erfahrungspunkte... nur der finale Sieg über ein Skelett, das auch nicht wieder aufsteht, gibt Punkte).



## HINWEIS

Die Helden müssen den steinernen Tisch aufrichten und an der zentralen Stelle aufstellen. Danach müssen sie die Mosaiksteinchen einfügen. Jeder Held, der sich nicht am Kampf gegen die Skelette beteiligt, kann in jeder Kampfunde eine Probe auf eine der möglichen Proben machen:

- Inschrift entziffern
- Wissen (als Logikrätsel zu werten)

Für jede bestandene Probe kann ein Mosaikstein in die richtige Position eingefügt werden. Das Mosaik besteht aus 16 Steinen und bildet das in den Boden eingelassene Bild in Klein ab.

Die 16 Mosaiksteine verteilen sich folgendermaßen:

- 2 bei den toten Goblins oben auf dem Friedhof
  - 5 bei mehreren untoten Goblins im Mausoleum
  - 6 direkt beim Siegel
  - 3 bei den aufstehenden Skeletten unten in der Grabkammer.
- Die Helden sollten sich nicht wohl fühlen

## DIE ERFAHRUNGSPUNKTE

### FÜR DIE GEGNER

Wie in der Gegnerliste aufgeführt; natürlich geteilt durch die beteiligten Helden

### FÜR DAS ABENTEUER

#### SIEGEL WIEDER HERGERICHTET

15 Punkte: Der Nekromant ist wieder gebannt und die Dorfbewohner sind sehr zufrieden. Sollten Gräber der Akolythen geöffnet worden sein, sind diese Zombies mit Fertigstellung des Siegels umgefallen.

#### SIEGEL NICHT WIEDER HERGERICHTET, GRÄBER GESCHLOSSEN

Die Helden haben versagt, aber es wenigstens versucht. Die Dorfbewohner

sind nicht glücklich, aber sind den Helden auch nicht böse, sie sind halt genauso schwach wie die Nichthelden 😊. Für den Versuch gibt es immerhin 10 Punkte.

#### SIEGEL NICHT WIEDER HERGERICHTET, GRÄBER GEÖFFNET

Die Helden haben versagt und mit ihrem Verhalten die Situation der Dorfbewohner noch verschlechtert. Sie haben nun zwei Möglichkeiten: Sie versuchen wirklich Helden zu werden und ihr Versagen wettzumachen oder damit zu leben, dass die Dorfbewohner mit Fackeln und Mistgabeln sie aus dem Dorf jagen...

Danke an Dzaarion für das Template und an Thorwald für die untoten Goblinoiden

#### „Das Grab des Nekromanten“ von Lord Sven I.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig

<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International