


EIN 7-SEITEN DUNGEON

DAS GRABMAL DER DUNKLEN FÜRSTEN

EIN DS-ABENTEUER VON SIEGFRIED CORDES FÜR DIE STUFEN 1-4

VORGESCHICHTE

VOR 1000 JAHREN begannen drei gormanische Fürsten der Dämonenfürstin Lilva Menschenopfer darzubringen. Als Gegenleistung versprach diese ihnen ewiges Leben und unermessliche Schätze. In einem geheimen unterirdischen Gewölbe vollbrachten sie ihre unheimlichen Taten. Die Dämonin hatte ihnen allerdings nicht gesagt, dass mit ewigem Leben ein Dasein als Untote gemeint war und dass die Schätze verflucht waren. Als Lilva von den Lords gelangweilt war, versah sie 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 freigespült 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 Fürsten...

DAS GRABMAL

1 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 Geheimgänge 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.

2 PENDELFALLE Von dem Podest aus führt ein schmaler, zehn Meter langer Steg über einen vier Meter tiefen Abgrund. Darunter befindet sich auftriebles 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. Je nach Geschwindigkeit werden Helden öfter oder we-

niger oft von den Pendeln erwischt: Jeder Held muss beim Überqueren eine Anzahl von 10/Laufen (abrunden) Proben auf AGI+BE+4 ablegen. Misslingt eine der Proben, greift das Pendel den SC mit Schlägen:15 an und schleudert diesen bei Schaden ins Becken. Die anderen SC können versuchen ihn aus dem Becken zu retten. Es gelten die Regeln für Ertrinken (GRW S.84).

3 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 2.

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

5 KERKER An den Wänden kann man noch die eingeritzten letzten Botschaften der Insassen lesen, die von den unglaublichen Gräueltaten der dunklen Fürsten berichten. Außer vergammeltem Stroh ist hier nichts zu finden.

6 OPFERAUM Verschluss, KÖR+STÄ zum Aufbrechen, bei einmaligem Misslingen sind Spinnen alarmiert. Der Opferraum ist über und über mit Spinnweben durchzogen. Zwei Riesenspinnen greifen sofort an, sobald jemand ihre Netze beschädigt.

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

8 LAGERAUM 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: 5W, nicht magisch). Die Tür ist mit einer Falle (Holzbalken schwingt auf Eindringling zu, Schlägen: 18) versehen. Der Goblin Trenk zählt hier die Beute.



9 SCHLAFRAUM Im Gang von 10 zum Schlafraum befindet sich eine Falltür (2,5 m tief, TW:0). Im Schlafraum spielen Lusch und Plit Würfel. Wenn im Lagerraum (08) Trenk bekämpft wurde, sind sie kampfbereit.

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 Bemerkenprobe gefunden werden kann.

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. (LK 1, EP 40)

12 GRABKAMMER DER DREI FÜRSTEN In der Mitte der Grabkammer liegt ein verfluchter Goldschatz (50 GM/SC). Wird er berührt, steigen die drei Fürsten (Anführer Skelette mit Langschwert & Plattenpanzer (Schlägen 17, Abwehr 17, LK 44, EP 144)) aus Ihren Sarkophagen und greifen an. Die Feuerwand bei 10 aktiviert sich wieder. Die Fürsten 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: 1A, 1M, 1W pro Sarkophag)

EP: Besiegte Gegner EP/SC, je Raum 1 EP, Entdeckung/Überwindung jeder Falle 25 EP, Abenteuer 25 EP, Rollenspiel/gute Ideen bis 25 EP