



EIN 7-SEITEN DUNGEON

KARTE &amp; LAYOUT: SPHÄRENWANDERER

# WESCHATTEN UNTER WESTHEIM

EIN DS-ABENTEUER VON JAN „ORTER“ DRAFFENH FÜR DIE STUFEN 1-4

## ÜBERSICHT

Im Jahr 534 wird der Zaubermeister Nagrathul, der seine dunklen Horden von Orks und Untoten auf einen Verwüstungsfeldzug ins Dreiental führte, vernichtet. Doch auch heute, knapp 500 Jahre später, gibt es noch verwirrte Seelen, die die Ansichten und Werte Nagrathuls teilen, und in seinem Sinne neue Pläne schmieden, die Tod und Leid über die Freien Lande bringen sollen. So lebt im Schatten der Stadt Westheim ein alter Mann, der im sozialen Leben auf den Namen Marcus Feldmann hört und einer der angesehensten Architekten der Stadt ist. Er selbst nennt sich Almarm der Düstere und betreibt in einem Keller unter seinem Anwesen bizarre Experimente an Tieren und Menschen, einzig dem Ziel dienend eine Untote Armee aufstellen zu können, die die Freien Lande in Dunkelheit stürzen soll.

Die Helden sollten sich in der Westheimer Taverne „Des Glückes Schmied“ oder in näherer Umgebung zur Taverne befinden. Der Wirt Harald Wunderlich wird im Verlauf des Abends Wein- oder Bierfässer aus seinem Keller holen müssen. Eine halbe Minute nachdem Wunderlich hinter der Kellertür verschwunden ist, hört man aus dem Keller eine Explosion. Sollten sich die Helden dazu entschließen die Kellertür zu öffnen, wird sich ihnen Staub und Dreck auf die Lungen legen, der durch die Explosion aufgewirbelt wurde.

**1: DER KELLER DES WIRTSHAUSES** Hier lagert der Wirt Wein, Bier und eine beachtliche Menge Nahrungsmittel. Auffällig ist der etwa 2x2 Meter große Durchbruch in der Nordwand, der in ein benachbartes Gewölbe führt und offensichtlich durch die Explosion entstand. Ortskundige wissen: Über diesem Gewölbe liegt das Anwesen des Architekten Marcus Feldmann. Vom Wirt fehlt jede Spur.

**2: FLUR** Die Deckenhöhe im alten Gemäuer beträgt etwa 2,5 m. Neben der Doppeltür zu Raum 3 hängen auf jeder Seite drei blutrote, verstaubte Roben an Wandhaken. In der Ecke zwischen Raum 3 und 6 steht eine Prunkrüstung, bewaffnet mit einem Bihänder, die als lebende Rüstung (GRW Seite 116) angreift, sobald sich jemand auf zwei Meter nähert (Überraschungsangriff). Im Gang zwischen Raum 5 und 6 ist ein Stolperdraht gespannt (TW 2) der eine Kettenblitzfalle auslöst (Zielzaubern 15). Die Türen sind allesamt aus Eiche und bis auf die Türen zu Raum 6 unverschlossen. Diese sind magisch versiegelt und lassen sich ausschließlich mit Almarms Runenschlüssel öffnen. Ausschließt ein Charakter eine der Türen zu Raum 6 ohne Runenschlüssel zu öffnen, wird er von der Magie drei Meter zurückgeschleudert und erhält W20/2 nicht abwehrbaren Schaden.

**3: TEMPEL FÜR DAS BÖSE** Dieser Raum dient Almarm dazu das Andenken an Nagrathul zu erhalten. Mitten im Raum thront auf einem 2x2 m großen und 30 cm hohen Podest eine überlebensgroße, steinerne

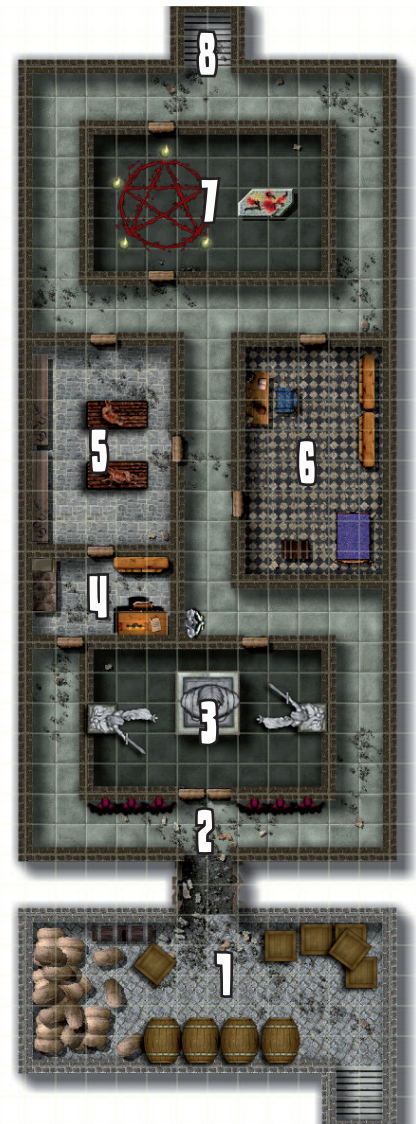
Statue, die den Zaubermeister aus vergangener Zeit zeigt (Wissen-Probe -4). Almarm legt regelmäßig Opfergaben auf das Podest. Die Charaktere können Lebensmittel unterschiedlichen Alters finden, außerdem Gold und Schmuckstücke sowie ein Buch (Das Baarnakos, RvC Seite 31). Umrahmt wird es von zwei weiteren Steinstatuen, einem Ork und einem Skelett. Die Statuen werden lebendig und greifen an (Ork wie Lehmgolem GRW Seite 114, Skelett wie GRW Seite 122) sollten die Charaktere es wagen den Schrein von Nagrathul um seine Opfergaben zu berauben.

**4: KAMMER DES NOVIZEN** Diese Kammer ist vollkommen verstaubt, offensichtlich hat sie seit Jahren niemand betreten. Außer einem Bett, einem leeren Schrank und einem Hocker finden die Charaktere einen Schreibtisch. In einer Schublade liegen Federkiele, eingetrocknete Tinte und einige Blätter Pergament. Im doppelten Boden dieser Schublade (Suchen-Probe) finden die Charaktere außerdem zwei Spruchrollen (BT: Z).

**5: LABOR DES SCHRECKENS** Hier finden die bizarren Experimente des Düsteren einen vorläufigen Höhepunkt. Auf zwei Tischen liegen die frischen, aufgeschnittenen Kadaver zweier Hunde. Alle Organe, bis auf das Herz, sind noch enthalten. Auf einer Laborbank an der westlichen Wand stehen unter Retorten und anderem Glasgerät 1 Heiltrank, 2 große Heiltränke, 1 Schutztrank und 1 Abklingtrank. Außerdem finden die Helden hier blutverschmiertes Operationsbesteck und Material für Einbalsamierungen (Leinentücher, Tinkturen und Alkohol).

**6: DIE KAMMER DES MEISTERS** Almarms Wohnkammer ist prunkvoll eingerichtet. Das Bett ist groß und im Schrank hängen neben Alltagskleidung drei runenverzierte Roben und ein Magierschwert in reich verzierter Scheide (mag. Langschwert +1). Auf dem Schrankboden stehen zwei kleine Schatullen, jede gesichert durch eine Feuerstrahlfalle (TW 2, Zielzaubern 15). Wird die Falle ausgelöst, wird der Inhalt zerstört. Ansonsten finden sich in jeder Schatulle 3 Heiltränke, 1 großer Heiltrank und 2 Abklingtränke. Auf Almarms Schreibtisch finden sich Aufzeichnungen über Nagrathul, die darauf hindeuten, dass er eine Biographie Nagrathuls verfasst. Informationen über Morrdakar und die Drachenfeste liegen hier ebenfalls. Außerdem können die Charaktere hier die Schriftrolle Putzteufel entdecken. In einer großen Truhe (SW 4) finden die SC außerdem 213 GM, 337 SM, 301 KM und 2W20 Edelsteine mit einem Wert von je W20 GM sowie einen Ring mit eingebetteter Bildung I.

**7: EIN DUNKLES RITUAL** Als die Charaktere den Raum betreten, sehen sie Almarm, einen Mittsechziger in einer roten, golddurchwirkten Robe, die das Zeichen Nagrathuls trägt, wie er einem auf einem Marmoraltar liegenden Menschen das noch schlagende Herz herausreißt und beginnt es zu essen. (Almarm besitzt die Werte von Ankmatur GRW Seite 141) Das Opfer Alamarms können die Charaktere als den Wirt Harald Wunderlich iden-



tifizieren. Außerdem befindet sich in diesem Raum ein großer Skelettkrieger (Werte eines Knochengolem GRW Seite 114, jedoch mit nur zwei Angriffsgliedern), der auf den Befehl seines Meisters hin die Charaktere angreifen wird. Das auf dem Boden gezeichnete Pentagramm wird jeden, der es betritt mit einem Furcht-Zauber (Zaubern 20) belegen.

**8: ZUM MAUS DES ARCHITAKTEN** Diese Treppe führt hinauf in das Haus des Architekten Marcus Feldmann, der offensichtlich ein Doppelleben geführt hat. Im Haus finden die Charaktere eine große Bibliothek sowie eine reich gefüllte Speisekammer. Im Schlafzimmer finden die Charaktere unter dem Kopfkissen eine weitere Abschrift des Baarnakos.