

# DUNGEON 260

EIN 1-SEITEN-DUNGEON

NO 10

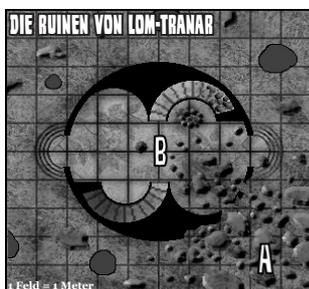
# DER ZAUBERER VON LOM-TRANAR

EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 1-4

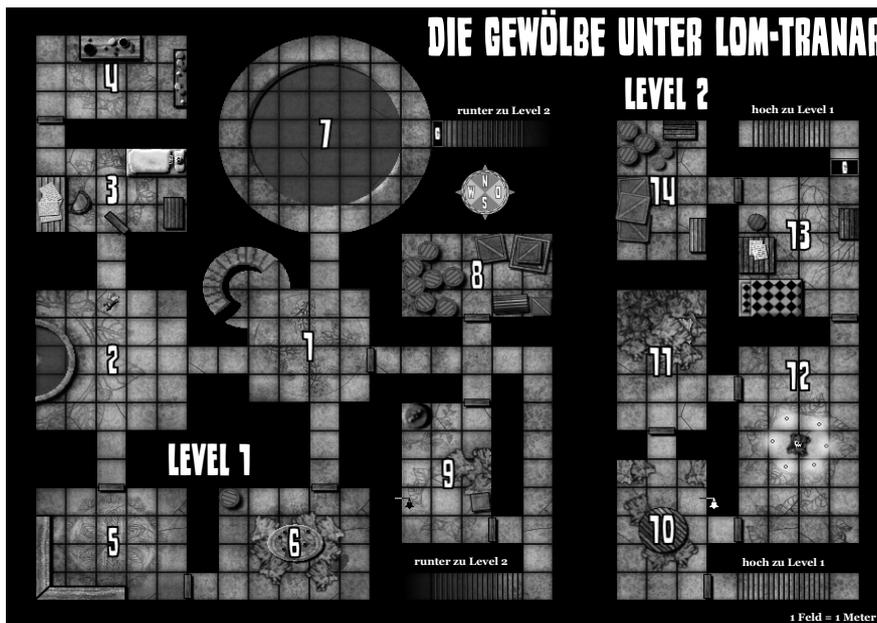
Goblins, Orks und gar ein Oger machen die Gegend unsicher (Kopfgeld 200GM) und man schickt die SC zum letzten Zauberer von Lom-Tranar: "Einst studierten dort die Weisesten der Elfen, heute lebt nur der alte Darbu, ein menschlicher Zauberer, in den Ruinen des Turms. Er wird vielleicht wissen, wo ihr die Monster finden könnt."

In Wahrheit ist der alte Darbu längst verstorben und die gesuchten Monster und ihr gefährlicher Anführer lagern nun hier.

**DER TURM** Man erreicht die Ruinen des einst stolzen Elfenturms zur Dämmerung, die oberen Stockwerke sind eingestürzt. Aus dem Inneren des Erdgeschosses dringt Feuerschein. Schleicht man an, kann man (Wahrnehmung) Gebrabbel (Goblins) hören, ansonsten könnten die Goblins (Wahrnehmung) die Charaktere hören.



- A. TRÜMMER** Wer hier erfolgreich sucht, findet einen mag. Ring (Schießen/Zielzauber +1).
- B. FEUERSTELLE** Hier braten ein paar **Goblins** (1/SC) gerade ein frisch erlegtes Reh. Einer trägt einen Goldring (6GM). Östliche Treppe zum ersten Stock von Trümmern blockiert, westliche Treppe führt hinab.
- 1. EINGANG** Von Westen Geplätscher, von Süden gedämpftes Goblinglezeter.
- 2. NEILBRUNNEN** Trinken heilt 1x täglich pro SC W20LK. Abgefüllt W20h noch haltbar. Toter, verwesender Goblin (Schocktod) liegt vor **3**, von wo Grabeskälte dringt.
- 3. DARBU'S KAMMER** Hier entschlief vor Monaten der Zauberer Darbu, doch sein hier gebundener Geist wurde durch die Ankunft der räuberischen Bande geweckt. Seit er den Goblin tötete, meidet man den Trakt. Der Geist flüstert lediglich: "Befreit Lom-Tranar von seinem Übel, dem Schwarzmagier Kardos, der des Waldes Herrin gefangen hält. Das Wasser hat er zwar verdorben, doch im Schatten der Abendsonne wird es Euch helfen. Eint die Göttin, damit ich wieder Frieden finde."



Auf dem Schreibtisch liegen Gedichte von Darbu, in Truhe neben Kleidern eine blaue, runenverzierte Robe und Schriftrollen mit *Magie identifizieren* und *Verlangsamung*.

- 4. DARBU'S LABOR** Auf Tisch zwischen Alchimiewerkzeug (ganzes Set +1 auf Alchimie) liegt Abklingring. In Regal 4 rote Heiltränke, 1 Stärketrank (STx2 für ST in Rd.), 1x Schlafstaub.
- 5. BIBLIOTHEK** Die Elfen nahmen ihre Bücher mit, als sie Lom-Tranar verließen. Von **6** her brabbeln Goblins und klappern Würfel.
- 6. GOBLINS** Hier würfeln und streiten sich **Goblins** (1/SC) an einem einst schönen Marmortisch. Neben 2W6 aus Holz sind Krüge und ein Bierfaß ihr einziger Besitz.
- 7. BASSIN** Dunkles, trübes Wasser. Wird West- oder Ostrand passiert, greifen 3m lange **Tentakel** (1/SC) an (wie Schlingenwurzelbusch). Geheimtür im "Schatten der Abendsonne" (Osten).
- 8. LAGER** Hier lagert Kardos' Bande ihre Vorräte: 7 Bierfässern, 2 Kisten Wegbrot (insgesamt 200 Tagesrationen), 1 Kiste getrocknete Äpfel (100 Mahlzeiten) und Truhe mit 20x Marmelade und 10x Honig.
- 9. WILDORKS** In diesem einstigen Schrein hausen **Wildorks** (1/SC) auf Fellen neben einer Statue (Kopf fehlt). Schnur an Glocke verschwindet in Wand. In einem kleinen Käfig sitzt ein verängstigtes Eichhörnchen.

Wird es (die "Herrin des Waldes") befreit, zaubert es weiße Nüsse (1/SC; heilen W20 LK) und flieht hinaus in den Wald.

- 10. WACHKAMMER** Weitere **Wildorks** (1/SC) dösen hier (versuchen Glockenschnur zu betätigen, um Brüder bei **9**, zu alarmieren). **Kampflärm** hört Oger bei **11** und bei 1-9 auf W20/Rd. hört ihn auch Kardos bei **13**.
- 11. OGER** Hier haust der **Oger "Batsch"** mit 12 Hühnern (um die er sich sogar rührend kümmert). Neben 4 Eiern kann man unter Fellen einen Smaragd (200GM) und den Kopf einer Elfenstatue (siehe **9**) finden.
- 12. DUNKLER SCHREIN** Umringt von 6 Kerzen liegt hier ein Schädel auf einem schwarzen Katzenfell. Solange alle Kerzen brennen, bekommen Kardos' und seine Schar +1LK/Rd. in diesem Raum geheilt.
- 13. KARDOS' KAMMER** Hier schreibt **Kardos** gerade geistesgestörte Gedichte. In Truhe weitere Gedichte sowie Schriftrollen mit *Bannen*, *Blitz*, *Licht*, *Terror*, *Wasser wandeln* und *Zauberleiter*.
- 14. KARDOS' SCHATZ** Neben 3 Bier- und 2 Weinfässern in Kisten und Truhen: 620GM, 827SM, 461KM, Langschwert mag. +2, leichte Armbrust mag. +1, mag. Plattenhelm +1, Knochenfußkette (Flink I).

**Kardos:** KÖR: 6 (0/4); AGI: 6 (0/4); GEI 6(3/4) 20LK; Abwehr 12 (**Schutzring** +2); Schlagen: 7 (Kampfstab WB+1); Zielzauber 13 (+3 *Blitz*; +1 Kampfstab) oder 10 (+1 *Feuerstrahl* per *Zauberstab*); 59EP  
Kardos benutzt den Zauberstab, wenn der *Blitz* abklingt