

DUNGEON 2GO

BEI EINEM 1-NEIN, DIESMAL 2-SEITEN-DUNGEON

NOTIZEN

DIE ASCHE DER DRACHEN

EIN DS-ABENTEUER VON G. KENNIG FÜR DIE STUFEN 5-8

Die Asche der Drachen eignet sich dazu, zwischen Die Minen von Crimlak und Die Katakomben des Nekromanten gespielt zu werden, kann aber auch unabhängig davon irgendwo anders auf Caera angesiedelt werden.

HINTERGRUND

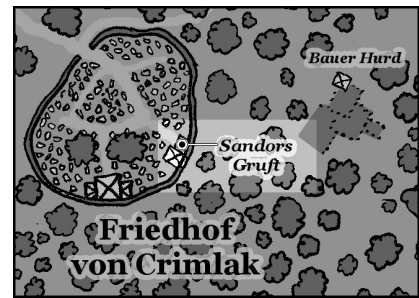
Der zasarische Nekromant Muhar Al'Azzrak folgt einer alten Spur und hat sich Zugang zur Gruft des Freiritters Sandor verschafft, die sich auf dem Friedhof von Crimlak befindet. Dabei entdeckte ihn die Helianovizin Kalinda, die der Zsare aber überwältigen konnte.

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere befinden sich nach Sonnenuntergang in Crimlak, vorzugsweise in einem der drei Gasthäuser.

Bruder Irdin, ein greiser Mönch aus Kloster Sonntau, betritt keuchend und mit gehetztem Blick das Gasthaus, blickt sich kurz um und kommt schließlich entschlossenen Schrittes auf die Charaktere zu:

“Verzeiht, dass ich Euch störe, doch Kloster Sonntau braucht Euren Rat. Kalinda, eine junge Novizin unseres kleinen Ordens, war heute Nachmittag zum Friedhof gegangen und kehrte nicht wieder.”



“Als der Sonnenuntergang nahte, machte ich mich auf, nach der Kleinen zu suchen. Ich kam zum Friedhof und ging den Hauptweg entlang, als ich auf einmal eine offene Gruft vor mir entdeckte! Ich bin sofort hierher gerannt, so schnell mich meine alten Füße tragen konnten.”

“Ich fürchte, der Geist von Freiritter Sandor hat sich erhoben, seine Gruft geöffnet und Kalinda in sein kaltes Grab gezerrt! Jemand muss nachsehen - bitte, rettet Kalinda aus den Fängen des Geisterritters, bevor es zu spät ist!”

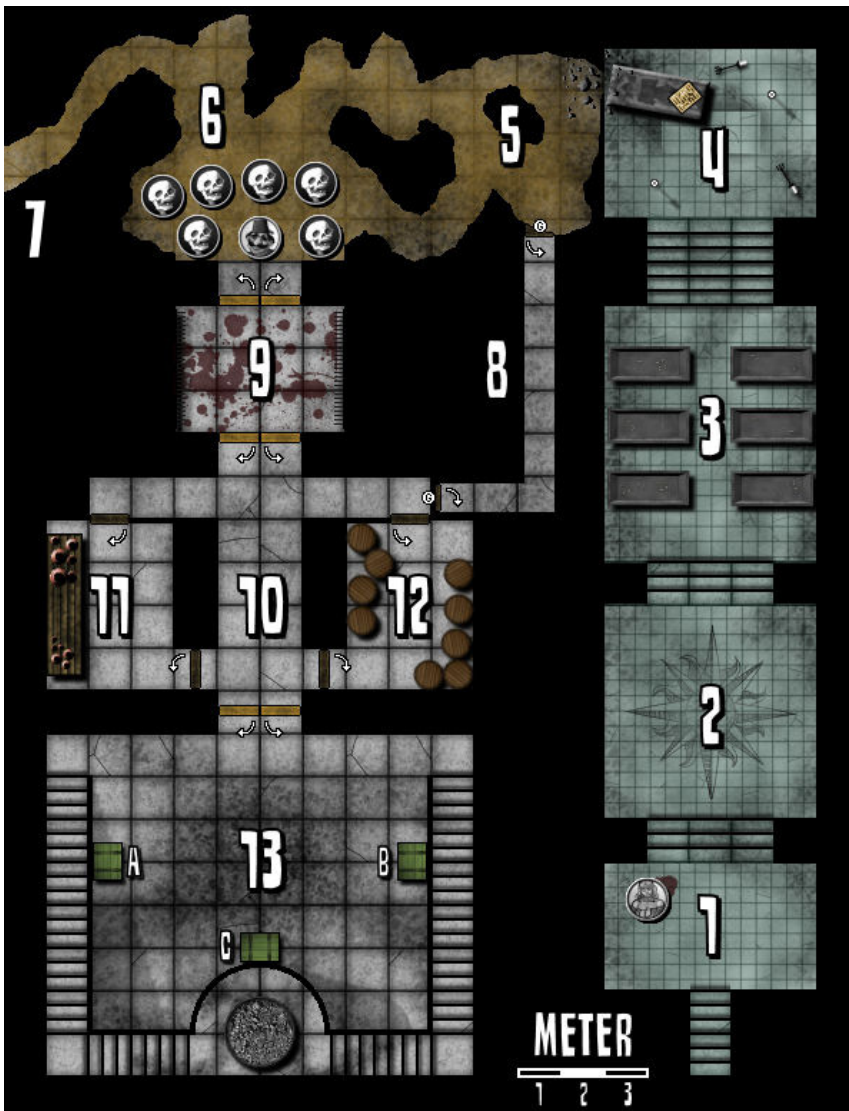
Auch wenn Irdin mit seiner Vermutung vom auferstandenen Freiritter Sandor völlig falsch liegt, sollten die Charaktere seiner Bitte nachkommen und sich umgehend auf den Weg machen. Irdin kann den genauen Weg zur Gruft beschreiben, wird aber in der Nacht selbst den Friedhof nicht mehr betreten, sondern im Kloster auf die Charaktere und Kalinda warten.

Traut man sich erst bei Tagesanbruch, hat Muhar inzwischen alle seine Skelette bei **Raum 9** verloren und lauert nun versteckt auf dem Friedhof, in der Hoffnung, dass andere in die Gruft gehen und für ihn die Drachenmaulfalle unschädlich machen.

1. EINGANGSMALLE Hier liegt die von Muhar Al'Azzrak erschlagene Novizin Kalinda.

2. KAMMER HELIAS Das Sonnensymbol am Boden hat magische Kräfte und segnet Charaktere, die es berühren, für W20 Stunden mit +1 auf alle Proben. Diener des Lichts addieren ihren Talenrang auf den Bonus, während Diener der Dunkelheit W20 abwehrlosen Schaden erhalten, wenn sie die Sonne Helias berühren.

3. GRUFT DER GEFALLENEN KNAPPEN Sechs geöffnete, leere Särge stehen hier. Die Skelette der zusammen mit Freiritter Sandor gefallenen Knappen dienen nun dem Nekromanten Muhar Al'Azzrak.



4. SANDORS GRAB Der rostige Eisensarg mit den Überresten von Sir Sandor wurde von den von Muhar erweckten Skeletten als Rammbock benutzt, um die Wand an einer bestimmten Stelle aufzubrechen, wo es nun einen Zugang zu **5** gibt.

Im **Sarg** liegen die Gebeine Sandors neben seinem lange verrosteten Schwert, Helm und Plattenpanzer.

Entzündet man die (Bemerkensprobe: staubfreien) Kerzen der vier **Kerzenständer** (zwei davon umgestürzt), erhebt sich aus dem Sarg die geisterhafte Gestalt eines schnauzbärtigen Ritters, der sich sich schweigend umblickt und zu den Charakteren stellt.

Die Geistergestalt des Freiritters ist unverwundbar und interagiert nicht mit ihrer Umwelt, Angreifern oder den Charakteren. Allerdings folgt sie nun vorerst den Charakteren und begleitet sie, als gehöre sie zur Gruppe, wird ihnen aber nicht nach draussen folgen.

Auf dem Sarg liegt außerdem ein **Zettel**, verfasst in Zasarisch (was Bruder Irdin notfalls später den Charakteren übersetzen kann). Neben ein paar Stichpunkten:

“Crimlak - Friedhof - Sandors Gruft - Vorsicht vor der Sonne - Beim Rittergrab die linke Wand an der Ecke”

hat der Verfasser noch Folgendes notiert:

“Sei vorsichtig, kleiner Bruder! Gehe den richtigen Weg. Das Versteck soll tückisch sein, wie diejenigen, deren Asche hier liegt, die unser Heer noch mächtiger machen wird. Schon bald wird Crimlak vor den Al'Azzraks erzittern und das Dreiental unser sein!”

5. ALTE HÖHLE Durch das Loch gelangt man in einen alten Höhlenkomplex, von der die Grufterbauer nichts ahnten.

Mit einer Bemerkensprobe hört man Muhar von **6.** her (mit sich selber) auf Zasarisch sprechen. Wer die Sprache beherrscht, versteht:

“Was mach ich bloß? Mit einem Feuerball? Starrt nicht so dumm. Was mach ich bloß?”

6. ZUGANG ZUM VERSTECK Hier steht **Muhar Al'Azzrak**, umgeben von den **6 Skeletten** der Knappen, die er umgehend auf die Charaktere hetzt, gegebenenfalls einen **Feuerball** nach **5** schießt und notfalls über **7** nach draussen flieht.

Muhar hat die selben Spielwerte wie Ankmatur (DS4 S.141).

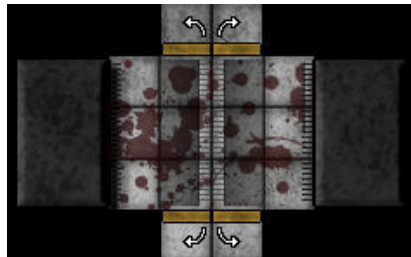
Ist der **Geist von Sandor** anwesend, wird er pro Runde einen seiner Knappen (zufällig ermittelnd) zu sich rufen: Aus dem Knappenskelett (welches reglos zu Boden fällt) löst sich ein geisterhafter Knappe und verschwindet in dem Rittergeist. Sind nach sechs Runden alle Knappen erlöst, verblasst der Geist des Ritters, der die SC jetzt erstmals beachtet und noch dankend nickt.

Die mit Drachenverzierte, **doppelflügelige Bronzetür** ist unverschlossen, doch jeder, der sie berührt, wird von ihr in der gleichen Runde mit einem **Blitz** (PW: 20) beschossen. Blockiert man die Tür mit einem Gegenstand würfelt die magische Tür jede Runde (PW 5 + 1/mißglückter Probe), ob sie diesen nicht zerschmettert (gilt nicht für magische Gegenstände).

7. ALTER TUNNEL Dieser enge, von Wurzelwerk verhangene Tunnel endet nach rund 400 gewundenen Metern in einem hohlen, zugewucherten Baum südlich des Mühlenbergs bei Crimlak.

8. GEHEIMGANG Dieser geheime Zugang führt sicher an **9** vorbei in das Gewölbe. Bei **5** beträgt der TW: 4, ansonsten Null.

9. DAS DRACHENMAUL Diese tödliche, magische Falle aus zwei zusammenschnellenden, spießbesetzten Wänden, verursacht 2W20 abwehrlosen Schaden, sobald ein Gewicht von über 20kg sich auf den Bodenplatten befindet.



Anschließend fahren die Wände wie von Geisterhand wieder knirschend innerhalb von 2 Runden zurück, nur um danach abermals zuzustoßen, bis nichts mehr übrig ist.

Die mit Drachen verzierte, **doppelflügelige Bronzetür** zu **10** ist magisch verschlossen (SW 20).

10. DAS KLAGEN DER DRACHEN Wer in diesem Gangstück steht, hört - leise, wie aus weiter Ferne - das brüllende Wehklagen fauchender Drachen und würfelt einmalig GEI+VE. Bei einem Mißerfolg ist er eingeschüchtert (W20h -1 auf alle Proben).

11. DAS BLUT DER DRACHEN Das (Drachen-)Blut in diesen zahllosen Tonvasen ist schon lange vertrocknet, doch wer den Inhalt in Wasser löst und davon trinkt, erhält einmalig einen Talentpunkt gratis.

12. DIE SCHUPPEN DER DRACHEN Diese Fässer enthalten 500 rote, 200 schwarze, 200 blaue und 100 grüne Drachenschuppen. Angebracht auf einem Rüstungsteil verleihen sie diesem einen magischen Bonus von +1 (für einen Panzer benötigt man 500 Schuppen, für Helm und Schild 200 und ein Arm- bzw. Beinmschienenpaar verbraucht 100 bzw. 150). Eine einzelne Schuppe ist 5GM wert.

13. DIE HALLE DER ASCHE Auf einem 3m hohen, über Treppen erreichbaren Podest thront eine gewaltige Steinschale voll magischer (Drachen-)Asche, die alle Kampfwerte von Untoten, die mit ihr bestäubt werden, permanent um +2 erhöht.

Vier Runden, nachdem der erste Charakter die Halle betreten hat, beginnt der **Kampf der Asche** (siehe Kasten).

Truhe A & B enthalten jeweils 1000 Goldmünzen.

In **Truhe C** liegen 3 verschiedene Langschwerter und 1 Bihänder. Alle vier Waffen sind mag. +2 und haben einen zufällig zu ermittelnden Talenteffekt (Beutetabelle ET).

DER KAMPF DER ASCHE

Ab der vierten Runde nach Betreten der Halle der Asche geschieht Folgendes:

1. Eine staubige Aschewolke schießt aus der Schale und verschleißt magisch die Tür (der mit W20 zu ermittelnde SW sinkt jede Runde um 1).

2. Vier Runden später schießt abermals Aschestaub aus der Schale und bildet 4 mannshohe, fliegende Drachen aus Aschestaub (Werte wie **Luftelementar III**, aber **GK: no**). Sind die vier Aschedrachen besiegt, öffnet sich die Tür wieder von alleine (rastet magisch fest ein, die gleichen Regeln wie beim Schließen kommen zur Anwendung) und dieser Kampf gilt als beendet.

3. Vier Runden später hört man von **12** her ein Poltern und klirrendes Geklacker (die Drachenschuppen sind aus den Fässern geschossen und nehmen gerade die Gestalt von vier buntgeschuppten, mannshohen Drachen an (Werte wie **Kristallgolem**, aber **GK: no** und **Fliegen**), um in der nächsten Runde zu den SC zu fliegen und anzugreifen.

Wird ein Drache besiegt, prasseln seine Schuppen unbeschädigt zu Boden. Sind alle 4 Drachen vernichtet, gilt der Kampf als beendet.

4. Vier Runden später schließt sich abermals die Tür (wie bei 1.), Asche und Drachenschuppen steigen wirbelnd auf und vereinigen sich binnen einer Runde zu einem einzelnen, mannshohen Drachen (Werte wie **Hydra**, aber **GK: no** und trotz nur einem Kopf gilt die Regel für **Mehrere Angriffsglieder**, hier werden als Ersatz viel Asche und Schuppen aus dem Gegner heraus geschlagen). Ist schließlich auch dieser Drache besiegt, fallen Asche und Schuppen endgültig zu Boden, die Tür öffnet sich wieder und die Steinschale ist restlos leergefegt.

Hinweis:

Diener der Dunkelheit werden von den angreifenden Drachengestalten völlig ignoriert, selbst wenn diese ihnen Schaden zufügen.

DAS ENDE DES ABENTEUERS

Nach Novizin Kalinda wird man auch umgekommene Charaktere wiederbeleben (insgesamt können die Heiler Crimlaks zwei Personen pro Tag wiederbeleben).

Kalindas Bericht wird keine neuen Erkenntnisse bringen, doch wenn Bruder Irdin die zasarische Notiz übersetzt, wird man zumindest wissen, dass etwas Böses sich irgendwo nahe Crimlak zusammenbraut und den Frieden im gesamten Dreientals bedroht.

Die weiteren Hintergründe werden in die **Die Katakomben des Nekromanten** enthüllt, bis dahin sollten die Helden wachsam sein und die Geschehnisse im Tal gut im Auge behalten.