

DUNGEON 260

IN DER NACHT DER VERDAMMTEN

EIN DS-ABENTEUER VON C. KENNIG FÜR DIE STUFEN 9-12

In der *Nacht der Verdammten*, in der angeblich den bösen Göttern geopfert und gehuldigt wird, erreicht man ein einsames Waldgasthaus. Zunächst von den abergläubischen Insassen nicht eingelassen (man könnte ein Ungeheuer sein), erfährt man unter Tränen, dass die Wirtstochter *Dama* nicht vom Kräutersammeln heimkehrte. Man vermutet dahinter die nördlich der stromaufwärts liegenden Wasserfälle lebenden Orks, welche man von den Spinnen vom Westufer des Sees ausgerottet glaubte, die dem geheimnisvollen Druiden dienen, der irgendwo im Wald lebt. Hilfsbereite erhalten Blendlaterne und Aussicht auf die 118 vom Wirt ersparten GM.

1. KRÄUTERWIESE Erfolgreiches Suchen führt zu einem leeren (!) Kräuterbeutel, der ordentlich verstaut (!) am Ufer liegt, weibliche Fußspuren daneben führen (nicht wieder findbar) in den Fluß.

2. DICHTER WALD Durch umgestürzte Bäume, zu dichtes Unterholz & Stolperwurzeln Vorankommen hier fast unmöglich.

3. TOTES ORK Frisch verkohlter Ork auf verbrannten Grund (Feuerball).

4. ORKLAGER Alte Turmruine, wo außer 2 Speeren und 2 Keulen noch 1 tote Monsterspinne liegt (Speer im Kopf). Boden zerwühlt, keine weiteren Spuren. Vor Turm steht alte Steingötze böser Götter, die nach NW zeigt. Im Keller Felldecken (samt Flöhe), Essensreste & halb verspeister Fuchs. Hinter Geheimtür (Orks nicht bekannt) alte Waffenkammer mit *Rüstung des Schützen* und *Langbogen mag. +1 mit Fieser Schuß I* (siehe DS-EB1) sowie vier große Heiltränke (2W20).

5. WÖLFE Bei 1-5 auf W20 greifen W20 Wölfe die Charaktere plötzlich an (im ganzen Abenteuer nicht mehr als 20).

6. PADDELBOT Trägt bis zu 4 Charaktere.

7. SPINNENLAGER Überall Spinnennetze und eingespinntes Waldtieraas vor muffiger Höhle. Keine Spinnen hier. Spuren lesen verrät, dass diese mit 2+ Humanoiden Richtung Orks zogen.

Alte Steingötze böser Götter, die nach NO zeigt, steht eingespinnt vor Höhle.

8. DRUIDENHÜTTE Primitiv und derzeit verlassen. Decke, Holzklotztisch, Schale mit Waldbeeren. Unter dem Tisch Geheimfach, darin Buch über Dämonen (Beschwörenszauber +1) und 500GM-Steckbrief eines Dämonologen namens Arken Beijl aus naher Stadt.

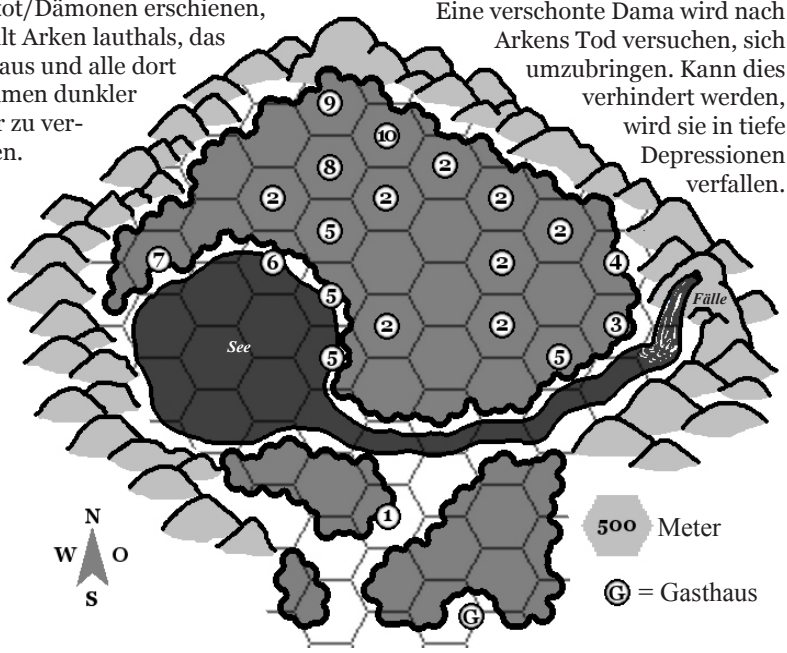
9. SCHLAFENDER RIESE Wahrnehmungsproben, um zu bemerken, dass hier (seit über 100 Jahren) ein planloser, inzwischen zugewachsener (Wald)Riese ruht. Erwacht, sollte er Schaden nehmen.

10. STEINKREIS Hier kreuzen sich die gezeigten Richtungen der Statuen von 4 & 7. **Arken Beijl**, angeblicher Druid (in Wahrheit ein untergetauchter Dämonologe) und seine mordlustige, ihm verfallene Geliebte **Dama**, schlitzten gerade im Fackelschein dem ersten der gefesselten Orks (1 pro SC) die Kehle auf, woraufhin krachend zwischen den Pranken einer Steingötze in der Kreismitte ein **gewaltiger Dämon** erscheint. Alle 5 Runden wird Arken den nächsten Ork töten und ein weiterer Dämon erscheint. Sind alle Orks tot/Dämonen erschienen, befiehlt Arken lauthals, das Gasthaus und alle dort im Namen dunkler Götter zu vernichten.

Die flugfähigen Dämonen benötigen 2 Minuten dorthin, wüten dort weitere 2 Minuten und verschwinden. Arken kann sie bis dahin jederzeit wieder zu Hilfe holen oder Alternativ seine 40m entfernt im Dickicht lauernden **Monsterspinnen** (2 pro SC) rufen, während *Dama* (Schlagen 7, Abwehr 8, LK 18, EP 47) ihn wie eine verrückte Furie mit ihrem Kräutermesser verteidigen wird.

ARKEN BEIJL - STUFE 15		
Körper 4	Agilität 6	Geist 8
St 0	Be 1	Ve 7 (6 +1 Robe)
Hä 4	Ge 4	Au 8 (7 +1 Robe)
Schlagen: 7 (4 + 3 Kampfstab)		
Zaubern: 16 (16 + 0)		
Zielzauber: 16 (12 + 2 Verheerer II + 2 Kampfstab)		
Abwehr: 10 (8 + 2 Robe)		
Lebenskraft: 26 (Einstecker III)		EP: 206
Talente: Ablängen I, Einstecker III, Zaubermacht II, Verheerer II		
Relevante Zauber: Feuerball, Feuerlanze, Flammeninferno (aktiv), Fliegen, Halt!, Niesanfall, Schutzschild, Terror		
Ausrüstung: Kette der Monsterspinnen (1 Monsterspinne/Stufe in VE: 10m nachts kontrollierbar), mag. Kampfstab +1 (WB+2/ZZ+2), Ring des Versetzens (3x/Tag), runenbestickte Robe des Denkers +2 (AU+1, VE+1, PA+2), "Feuerball"-Zauberstab, 8GM		

Eine verschonte *Dama* wird nach Arkens Tod versuchen, sich umzubringen. Kann dies verhindert werden, wird sie in tiefe Depressionen verfallen.



EP/SC: Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Götze vernichten je 25 EP; Gasthaus retten 100EP; Pro befreiten Ork 50/SC EP; Für Abenteuer 100EP