

# DUNGEON 260

EIN 1-SEITEN-DUNGEON

NO8

# V DIE RUNEN DES VERGESSENS

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

Die Einleitung wird ideal getrennt gespielt: Die abenteuersuchenden Charaktere, die sich noch nicht kennen, nähern sich dem Gasthaus "Am Waldrand". Hier hofft man, Gerüchte zu hören oder von einem reisenden Händler angeheuert zu werden. Immer wenn ein Charakter das Gasthaus betritt, endet seine Einleitung.

## WAS DIE SPIELER (NOCH) NICHT WISSEN:

Im Gasthaus lernt man sich kennen und wird von einem Kaufmann namens Harringer angeheuert, ihm ein wertvolles Gemälde aus dem Versteck des schon lange verstorbenen Erzmagiers Fandorai zu holen. Dafür zahlt er 100GM. Nach einer von Harringer finanzierten Nacht im Gasthaus bricht man am nächsten Tag mit der Karte zum Versteck des Erzmagiers auf...

**1. HALLE DES VERGESSENS** Die Charaktere liegen bewusstlos in dieser Halle und erwachen nach und nach (KÖR+HÄ). Weder wissen sie, wo sie sind, wie sie hierher kamen oder wer die anderen sind - ihre Erinnerung endet mit dem Betreten des Gasthauses (was bereits gestern war). Offenbar kam man von **2** her. Im Durchgang (A) erkennt man mit einer Wahrnehmungsprobe winzige, magische Runen. Zauberwirker, die die schwache Magie der Runen per Berührung noch spüren (GEI+AU+4), können versuchen, sie zu analysieren (GEI+VE+4): Die Runen wirken normalerweise einen mächtigen Vergessen-Zauber auf jeden, der sie passiert. Durch den Zauber würde man eigentlich bewusstlos werden und alles, was man weiss - selbst wie man läuft oder isst -, vergessen. Doch die Magie ist inzwischen zu alt, der (nun nicht mehr funktionstüchtige Zauber) wirkte zwar noch ein letztes Mal auf die Charaktere, doch sie vergaßen nur Stunden oder Tage.

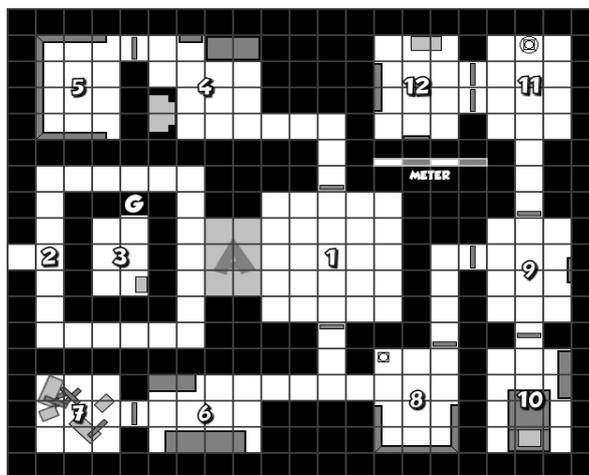
Ursprünglich dienten die Runen dazu, in Fandorai's Abwesenheit eventuelle Einbrecher unschädlich zu machen.

## DIE KARTE

Einer der Charaktere hat eine Karte im Besitz, die er nicht (mehr) kennt: Sie zeigt das Gasthaus "Am Waldrand" und eine mit einem Kreuz markierte Stelle im Wald, nordöstlich davon. Neben dem Kreuz steht: "Fandorai's Versteck am Fuß des Fichtenbergs beim Stillen Weiher - ca. 4 Wegstunden". Unten am Rand stehen weitere Notizen (in der Handschrift eines der Charaktere): "Nackte - Troll - Rot und Schwarz" - Beschreibungen des Motivs des von Harringer gesuchten Gemäldes.

**2. EINGANG** Spuren der Charaktere im Staub kamen vom Ausgang her, der getarnt hinter Felsen und Büschen an einem kleinen Weiher zu Füßen eines Berges liegt.

**3. GEMEINRAUM** Diesen bemerkten die Charaktere bei ihrem ersten Durchgang noch nicht. Leer bis auf eine Kiste mit 2 roten Heiltränken.



**4. KÜCHE** Eine alte, staubige Küche samt Feuerstelle (Rauchabzug in der Decke) sowie Pfannen und Töpfe. Fandorai starb auf Reisen, entfernte vorher aber immer sämtliche Lebensmittel.

**5. SPEISEKAMMER** Auch hier ist Staub alles, was die leeren Regale füllt.

**6. AUFGERÄUMTES LABOR** Unter Staub findet man ein vollständiges Laborset an Werkzeug (alles zusammen Alchimie-Proben +1), ein Lexikon (Bildung +1), 24 Pillen (heilen je 2LK) in einer Schachtel, einen orangen Trank (macht den Trinker für W20 Minuten zu einem Formwandler mit flexiblen Gliedmaßen), 2 grüne Schwebetränke und 4 blaue Abklingtränke.

**7. ALTE ABSTELLKAMMER** Unter diversen Gerümpel (Bretter, Kohlsäcke, kaputter Stuhl) liegt auch ein Glas mit einem seit Jahrhunderten eingesperrten **Tentakelhirn** (GRW S. 14), das mit seinem mentalen Zauber angreift, bevor man es entdeckt.

**8. DIE "BIBLIOTHEK"** Einzelnes Bücherregal - viele Werke im Zerfallstadium, nur 5 Bücher sind noch in lesbaren Zustand (Ritter & Troll, Krunk der Barbar, Nacktschneckenarten, Kleine Farbenlehre und Elfishche Küche) sowie mag. Schriftrollen (Halt!, Schattenschild, Schutzschild, Schweben). In Ecke hüfthohe Steinstatue einer lesenden Nackten (60GM).

**9. DURCHGANGSZIMMER** Hier hängt das Gemälde eines Drachen (120GM) an der Wand.

**10. SCHLAFBEMACH** Kleidertruhe neben dem Bett enthält gammelige Lumpen und eine noch unversehrte (da magisch) *Sturmrobe*.

**11. DER SCHATZWÄCHTER** An der Wand steht eine Ritterstatue (Steingolem, GRW S. 14), die bei Schaden oder Öffnen der Tür zu **12** angreift.

**12. SCHATZKAMMER** Truhe mit 410GM, das gesuchte Gemälde *Die Nackte und der*

*Troll* (480GM) an Wand, gelber Trank (W20 Rd. ST+6), mag. Kurzsword +1, mag. Kettenpanzer +1, Eulenbrosc (VE+1), Ring (1x/Tag *Kettenblitz*), Schutzring +1 und ein Wechselring.