

# Der verdorbene Baumherr

Ein Dungeon für die Stufen 5-8



**Hintergrund:** Bei Allbrick, einem kleinem Dorf in der Nähe Eisenhalls, materialisierte sich im Jahre 411GF ohne ersichtlichen Grund der Kriegsdämon Sholl`ur`brick. Jener begann sofort einen Pfad der Zerstörung einzuschlagen und zerstörte die Umgebung. Mit Aufbietung all ihrer Kräfte konnten die Zwerge aus Eisenhall ihn binnen 7 Tagen in einem für die meisten Krieger tödlichen Kampf nahe einer 1500 Jahre alten Eiche besiegen. Doch kurz vor der Niederlage des Dämons sprach dieser einen Fluch über die Zwerge aus, die ab jenem geschichtsträchtigen Tag zu Beginn eines jeden Monats um ein halbes Jahr alterten. Erst 6 Monate (für die Zwerge also 3 Jahre) später entdeckten sie, dass man diesen Fluch nicht nur mit unerschwinglichen Verjüngungstränken, sondern auch mit einer Flüssigkeit in der Rinde des Baumes bekämpfen konnte, die das künstliche Altern stoppte und den Vorgang sogar umkehren konnte. Daraufhin gründeten sie einen Orden, dem nur Zwerge, die vom magischen Altern befallen waren, angehören durften, und das alleinige Ziel hatte, die Zwerge von der Krankheit zu befreien. Doch mit Nutzung des Baumes wurden die Wälder und Tiere der Region immer kranker, und die Zwerge des Ordens erkannten, dass der einzig richtige Weg sein konnte, den Baum mittels eines Druiden wieder gesund zu pflegen und somit auch das eigene Ableben zu akzeptieren. Ausnahmslos alle 7 Zwerge nahmen dieses Schicksal in Kauf und werden seitdem in einem Cor-Tempel in Allbrick als Helden und Märtyrer verehrt. Außerdem wird diese Eiche, die über die lange Zeit keinen Schaden genommen hat, von den Zwergen Allbricks gehegt und gepflegt, ihr abgestorbenes Holz wird von den Zwergen eingesammelt und in einer alljährlichen Zeremonie am 1. Wyntern (dem Tag der entscheidenden Schlacht mit Sholl`ur`brick) im Tempel verbrannt, die Asche wird sodann auf den Baum gestreut.

Doch seit 1201GF beschäftigt sich der Dämonologe Al-Nuzzran intensiv mit dieser „Legende“, und sieht sich nach jahrelangen Forschungen nun bereit, im Baum zum 1. Wyntern den Dämonen wieder zum Leben zu erwecken. Besonders gefährlich macht ihn die Tatsache, dass er das Geheimnis des längeren Verbleibs der Dämonen auf dieser Existenzebene entschlüsselt hat und ihnen nun über VE Tage beliebig viele Aufgaben stellen kann. Diese Forschung wurde vor allem dadurch vorangetrieben, dass sich der Dämonenring des Naghratul nun in seinem Besitz befindet. Nun ist er mit seinen Dämonen in den Baum (genauer in das Wurzelwerk) eingedrungen, und hat es zu seinem Quartier umfunktioniert. Die Allbrick`sche Bevölkerung leidet nun sehr unter dieser Umstellung und dem zunehmendem Verfall des Baums und Rogarq, der höchste Cor-Priester des Dorfes, bittet die Charaktere inständig, ihnen bei der Vertreibung des „dunklen Südländers“ zu helfen und den Baum von all dem Unheil zu befreien.

**Vor dem Baum:** Vor dem einzigen begehbaren Eingang befinden sich 2 `unsichtbare` Stricke(TW8), die beide gesichtet und bei Sichtung mit AGI+BE+4 umgangen werden müssen, um die Beschwörung der *kursiv* gedruckten Dämonen zu verhindern. Bei den Stricken handelt es sich um eine von Al-Nuzzran angebrachte Falle, die die Energie der Charaktere „aussaugt“ und sie dazu verwendet, die bereits vorbereiteten Beschwörungen auf einen Schlag durchzuführen. Dies kostet jeden Charakter W20/2 +5 LK und wird über Pentagramme durchgeführt, die im jeweiligen Raum leicht(+4) erkennbar sind. Weiterhin erfährt auf diesem Weg Al-Nuzzran von der Ankunft der Spieler.

**1.Raum:** Im 1. Raum werden durch die Falle *1hoher Dämonen/SC* beschworen, die Falle erkennt auf magische Weise die Anzahl der Heroen. Dieser Raum ist wie jeder andere durch Wurzeln begrenzt, welche auch am Boden wachsen, sodass bei jeder Bewegung AGI+BE+6 gewürfelt werden muss, um nicht zu stürzen. Den *fliegenden Dämonen* macht das Wurzelwerk nichts aus.

**2.Raum:** In diesem knöcheltief mit Wasser gefülltem Raum haust ein **Alligator**, welcher nach einem W20-Wurf bei 1-5 schläft, bei 6-17 im Raum wartet und bei 18-20 in 5W20 Runden von einem Beutezug durch den Zugang von 1 gestapft kommt. Der Laufen-Wert aller Charaktere wird durch das Wasser um 1 gemindert.

**3.Raum:** Hier machte Al-Nuzzran 3 tote Zwerge, die er bei der Besetzung des Baumes getötet hatte, zu **Zwergenzombies (wie normale Zombies mit Abwehr+1)**.

**4.Raum:** Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen(SW4), hinter der Tür warten 3 **Baumgolems**, die der Dämonologe dort zur Bewachung von 2 **Goblins** in einem Käfig dort platziert hat. Welchen Sinn das hat, weiß wohl nur Al-Nuzzran allein. Die Goblins, sollten sie befreit werden, lösen sich mit einem lautem Knall einfach in Luft auf.

**5.Raum:** Die Tür zu diesem Raum ist ebenfalls verschlossen(SW 8). Al-Nuzzran hat hier private Gegenstände gelagert, die ihn an Ank-Zasar erinnern, wenn er damals auch in Wut ging, was man an einem *Tagebuch* erkennen kann, dass jedoch nach seiner Abreise aus der Hauptstadt Shan-Zasars endet. Weiterhin befindet sich hier ein *fliegender Teppich*, den nur Schwarzmagier mit dem Zauber *Dämonenbeschwören* nutzen können. Außerdem befindet sich hier eine *Ansicht Ank-Zasars (18GM, ein wenig wie eine Skyline) in einem kunstvoll gearbeitetem Rahmen(Wert 40GM)*.

**6.Raum:** Auch hier finden sich 3 **Zwergenzombies(s. Raum 3)**, die bei der 1.Berührung jedoch zu Staub verfallen.

**7.Raum:** Überall in diesem Raum sind Pentagramme, die Al-Nuzzran für jede Art von Beschwörung vorbereitet hat. Die Falle kann hier 3 *Kampfdämonen* beschwören, um sie zu besiegen, reicht es, ein entsprechendes Pentagramm zu verwischen.

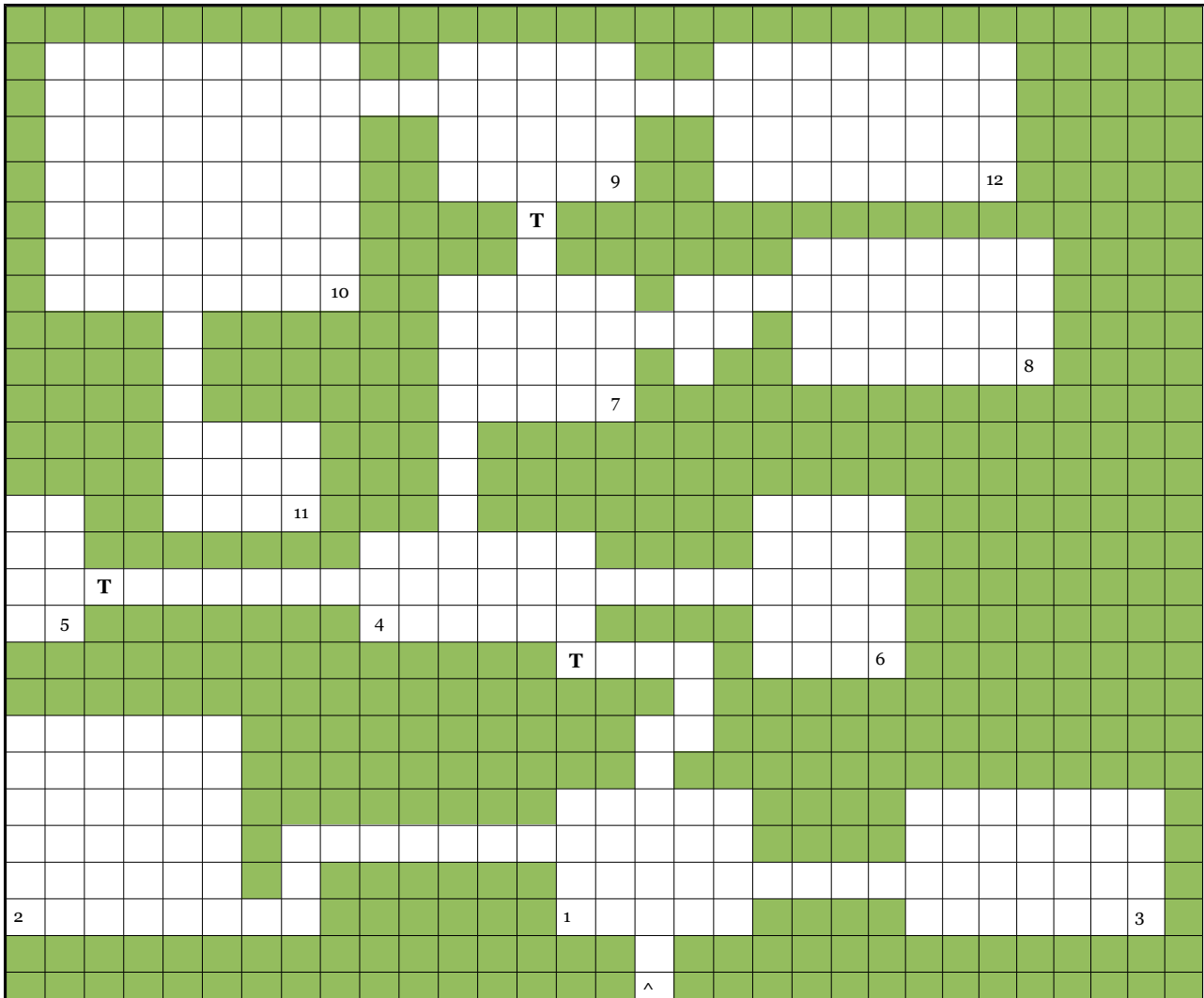
**8.Raum:** Dies ist die Schatzkammer, in der die Spieler 466GM, 213SM, 8952 KM, den Kampfstab „Pharaonenfeuer“ +1, der bei Schlagen-Immersion den Effekt des Zaubers *Flammenklinge* bekommt, sowie einen Schutzring +2, 8 Abklingtränke, 2x die Schriftrolle *Dämonenbeschwören* und 2Schriftrollen(BT:Z) finden können.

**9.Raum** Hier wacht der „persönliche“ Leibwächter Al-Nuzzrans, ein Kerberos(lt. Cerberus), den er in einem geheimem Ort auf Tarda gefunden hat (Wissenprobe: Hilaner+4, Nichthilaner-4). Ein Hilaner oder Waldelf kann bei einer automatischen Wissenprobe +4, andere mit -6, wissen, dass er sich mit einer instrumentalen Darbietung beruhigen lässt und sich für W20/2 Runden schlafen legt.

**10.Raum:** An diesem Raum wütet der **Baumherr**, der, von einem **niederen Dämon** bis aufs 'Blut' gereizt, alle Wurzeln dieses Raumes zerstörte. Spätestens hier sollten die Charaktere den schlechten Zustand des Baumes bemerken. Um den Baumherr zu besänftigen, muss man den niederen Dämon besiegen oder den Baumherr in die Bewusstlosigkeit bringen und ihn dann heilen. Beim Kampf erhöht sich sein Schlagen-Wert um 4, sein Verteidigungs-Wert sinkt jedoch um 6. Sollte er besänftigt werden, schenkt er den Charakteren aus Raum 11 einen großen Ast magischen Holzes, aus dem bis zu 6 Zauberstäbe oder bis zu 3 magische Kampfstäbe hergestellt werden können. Es kann an Magier, vorzugsweise einen Erzmagier, für bis zu 500GM verkauft werden.

**11.Raum:** Lager des Holzes, hier kann auch die Tinktur gewonnen werden, die zum herstellen von Verjüngungstränken benötigt wird. Der Baumherr heißt die Herstellung dieses Trankes jedoch nicht gut und wird, sollten die Charaktere versuchen, sie zu gewinnen, ohne Rücksicht auf Verlust, eventuell jedoch auch diplomatisch, das Holz verteidigen.

**12.Raum:** Hier hält sich **Al-Nuzzran** auf und experimentiert an einem **hohen Dämonen**, ein weiterer kann ihn bewachen. Der Südländer trägt bei sich den Dämonenring des Naghratul, eine Kugel, auf die *Dämonenbinder* in Zazarisch graviert ist, und die es ihm ermöglicht, Dämonen VE Tage lang zu binden und ihnen unbegrenzt Aufträge zu stellen. Sie explodiert jedoch und hinterlässt W20 abwehrbaren Schaden im Umkreis von 6 Metern, sobald ein anderer als Al-Nuzzran sie berührt. Weiterhin trägt er einen Schutzring+3, der nur bei Schwarzmagieren wirkt.



### Werte der neuen Monster und Personen:

#### Baumgolem:

KÖR: 10 AGI: 4 GEI: 4  
HÄ: 2 GE: 0 VE: 0  
ST: 6 BE: 0 AU:0

LK: 52 ABW: 20 INI:4 LAUF:3 SCHL: 14  
Bewaffnung: Äste(WB+2); Panzerung: Baumrinde(PA+4)

#### *Anfällig für Feuer, Angriffe+1, Geistesimmun*

GH:8; GK:gr; EP:104;Beute: Holz, Holzkern(nötig zur Erschaffung eines Baumgolems mit Schreiner und 2517 GM)

#### Al-Nuzzran:

KÖR: 6 AGI: 6 GEI: 9 LK:21, ABW:11,INI:6,LAUF:4,SCHL:-,SCH:-,ZAUB:16;ZZ:17  
HÄ: 0 GE: 0 VE: 5  
ST: 2 BE: 8 AU:7

*Talente:Meister seiner KlasseI, EinsteckerI, BeschwörerIII, BändigerI, ZaubermachtIII, DdDV, VerheererII, FeuermagierI  
Zauber:Feuerstrahl, Schattenpfeil, Vers.Stimme, Kontrollieren, Wächter, Halt, Trugbild, Zombies erwecken, Dämonen beschwören, Schattenlanze, Zaubertick, Blut kochen, Erdspalt, Flammeninferno, Ebenentor*

#### Kerberos:

KÖR:14 AGI:8 GEI:  
St:6 Be:2 Ve:1  
Hä:2 Ge:2 Au:2

Bewaffnung: 3 Bisse(+3) Panzerung: Unterweltfell(+4)  
LK:96 ABW:26 INI:10 LAUF:7.5 SCHL:23

Angst(1), Mehrere Angriffe(+2), Natürliche Waffen, Dunkelsicht, Wesen der Dunkelheit, Vierbeinig, Gift(3)

Beute: 1xBtM, Kopf des Cerberus(Sammeln 300-400GM wert), 2xA20  
GH:22 GK:gr EP:241