creative commons

Idee, Text, Karten, Bilder
Christoph „mad_eminenz“ Balles

DUNGEON 2GO

EIN ZWEI-SEITEN ABENTEUER

SCHATTEN ÜBER TRIUM

EIN D2GO VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLES FÜR DIE STUFE 5-8

HINTERGRUND

Nach dem Tod des Grafen Vandergast von Trium im Königreich Vandria setzt sich die macht hungrige, alte Hexe Domina Schwarzerle als Regentin für den Thronerben Kyel ein und reißt die Macht über die Stadt Trium an sich. Um den jungen Mann zu kontrollieren, bezaubert sie Kyle und verjagt alle Menschen. Der junge Graf Kyle ist seitdem ausschließlich mit seinen Kohlezeichnungen beschäftigt und scheint in seiner eigenen Fantasie-Welt zu leben. Er schert sich weder um die Grafschaft, noch trauert er um seinen Vater. Die Leidtragenden sind die Bewohner der Grafschaft Trium, denen die alte Hexe alles herauspresst. Ja, es heißt sogar, dass immer wieder Menschen verschwinden.

ABENTEUERBEGIN

Ein am Wegrand kauernder Bettlers namens Lutz Brauer spricht die SC an. Er bittet sie ihm und allen in der Grafschaft Trium zu helfen. Denn seitdem der Graf gestorben ist, kam Hunger und Leid über das Gebiet. Er hat nicht viel was er den SC geben kann (BW 2B:10). Brauer kann nur sagen das, dass Elend in dem kleine Städtchen Trium seinen Lauf nahm. Und sich wie ein Fegefeuer über die kleine Grafschaft ausbreitet. Es heißt, dort soll sich eine alte Hexe niedergelassen haben und ihr Unwesen treiben.

GERÜCHTE IN UND UM TRIUM:

Wann immer die Charaktere mit den Bewohnern von Trium ins Gespräch kommen, kann der Spielleiter nach Ermessen auf der Tabelle mit Gerüchten würfeln und die ermittelte Information in die Unterhaltung mit einfließen lassen.

Alternativ besteht auch immer die Möglichkeit, je nach Gesprächsthema ein passendes Gerücht auszuwählen. Die Gerüchte können ebenfalls mit den Gerüchten aus der **Spielhilfe „Grafschaft Trium“** gemischt werden oder ergänzt werden. Wichtig ist allerdings die Information das sich der Kyle im Stadtwald aufhält.
Ein Erstürmen der Burg ist natürlich auch möglich doch innerhalb dieses D2Go wird diese Lösungsmöglichkeit nicht weiter beschrieben.

W20	Gerüchte in Trium	W/F
1-2	Der Graf Vandergast wurde umgebracht.	wahr
3-4	Die Hexe Domina Schwarzerle hat jetzt die Macht über die Grafschaft. Sie presst das letzte aus der Bevölkerung heraus.	wahr
5-6	Kyle Vangergast der Sohn des verstorbenen Grafen interessiert sich nicht für seine Untergebenen. Er zeichnet nur den ganzen Tag.	wahr
7-8	Der Junge Graf ist meistens im Stadtwald anzutreffen.	wahr
9-10	Beim jungen Grafen sind meist 4 finstere Gestalten die ihm auf Schritt und Tritt folgen.	wahr
11-12	Nur der Prinz könnte wieder Ordnung in der Grafenschaft erlangen.	wahr
13-14	Es kommen täglich finstere Mietlinge in die Stadt die der Hexe dienen. Es sind bestimmt schon über hundert die im Schoss untergekommen sind.	wahr
15-16	Die Beraterin des Fürsten führt etwas Finsteres im Schilde.	wahr
17-20	Wer hier etwas laut äußert wird gehängt.	wahr

DER STADTWALD

Die Suche nach dem Grafen im Stadtwald gestaltet sich recht einfach. Die Wege im führen sternartig ins Zentrum des Waldes. Dort ist ein wunderschöner, rosenverhangener Heliaschrein. In der Nähe an einem Baum gelehnt sitzt der gut aussehende Graf und zeichnet. Seine Gestalt ist seltsam milchig und er wirkt irgendwie der Welt entrückt. Am Schrein unterhalten sich seine 4 Bewacher und rauchen Pfeife. Sollten die SC sie ansprechen so warnen sie die SC nur einmal das sie weitergehen sollen, ansonsten greifen sie die SC direkt an. (Die Komplizen, GRW. S.133)

DER GRAF

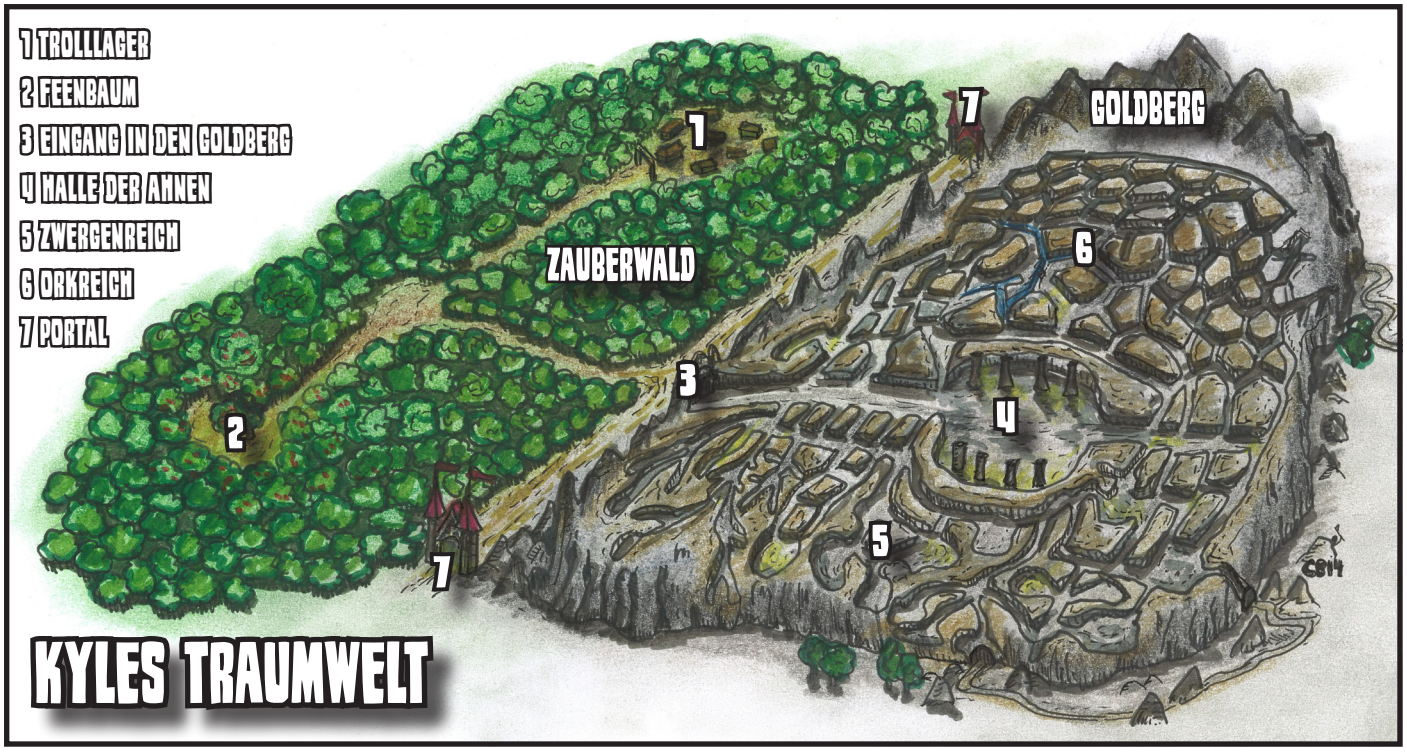
Kyle sitzt auch noch nach dem Kampf sichtlich abwesend und unbeeindruckt am Baum und zeichnet in seinem Buch mit einem Kohlestift. Spricht man den Grafen an, so reagiert er überhaupt nicht. Es ist nicht möglich mit ihm überhaupt in Kontakt zu kommen. Weder Zauberei noch physischer Kontakt bewirkt etwas, da man durch Kyle hindurch greift, als wäre er nicht da. Kyle selbst ist gerade in der Welt die er, erschafft durch seine Zeichnung.
Die einzige Möglichkeit ist sein Bild genauer zu betrachten. Wenn man dies ein paar Minuten anschaut, so wird man unweigerlich in Kyles Fantasie Welt aufgesogen mit Körper und Geist. Die SC erscheinen mit ihrer Ausrüstung und allen körperlichen Attributen die sie zuvor besaßen, in seiner Fantasie Welt.

KYLES WUNDERWELT

Ziel ist es nicht, den vorgezeichneten Weg den Kyle vorgibt zu gehen. Sondern gegen Kyles Fantasie zu arbeiten. Sollten die SC zweimal die Geschichte des Grafen zunichte machen, so ist er so erbost darüber, dass er den SC erscheinen wird und diese versuchen wird um diese zu vernichten. In der Gestalt eines alten Dämonen der hier einst sein Unwesen trieb. Sollten die SC Kyle besiegen, so tauchen alle augenblicklich wieder im Stadtwald auf und der Graf unterliegt nicht mehr länger dem Zauber der alten Hexe. Sollten die SC in der Fantasie Welt sterben, so erscheinen sie augenblicklich mit ihrer ursprünglichen LK wieder in der wirklichen Welt. Es dauert lediglich W20/Runden um wieder über das Bild in die Welt einzutauchen.

DER ZAUBERWALD

Im Zauberwald herrscht Krieg zwischen den Feen und den Waldtrollen. Die Feen können nicht widerstehen die bunten Harzperlen der Trolle zu stehlen. Und die Trolle lieben es Feen gefangen zu nehmen, um sich an ihrem Gejammer zu



erfreuen, welches sie als wunderschönen Gesang wahrnehmen.
Schon gleich am Waldesrand fliegt eine kleine Fee auf die SC zu und säuselt einem SC ihr Leid ins Ohr. *„Diese fiesen, stinkenden Trolle, sie habe meine klein wunderschöne Tochter entführt. Sie werden sie essen. So helft mir doch. Ich kann euch zu ihrem Lager führen. Die haben da auch lauter Edelsteine.“*
Es ist natürlich möglich, dass die SC ins Lager der Trolle gehen und alle Trolle vernichten und genau so ist es auch in Kyles Geschichte angedacht. Doch sollte der letzte Troll getötet worden sein, tauchen augenblicklich wieder alle Trolle in ihrem Lager im Wald auf und der Kampf beginnt erneut. Auch ist es möglich alle Feen zu töten, welches auch nur wider alles vom Neuen beginnen lässt. Um Kyles Geschichte zu durchbrechen müssen die SC etwas unvorhergesehenes machen. Wie z.B. die Feen selbst gefangen nehmen und diese den Trollen bringen. In diesem Fall verschwindet der ganze Wald mit all seinen Insassen.
Eine weitere Möglichkeit wäre es den ganzen Wald abzufackeln oder irgendetwas völlig untypisches für solch gestandene Helden zu tun. Es kann natürlich je nach Spielstil der Gruppen, noch ganz andere Möglichkeiten geben. Nur sollten sie Antiheldenhaft sein! Dies sollte jeder SL selbst für seine Gruppe beurteilen können was nicht Heldenhaft ist.

DER GOLDBERG

Innerhalb des Berges liegen die „guten Bergzwerge“ im Clinch mit den „bösen Orks“. Auch hier ist es natürlich naheliegend den Zwergen zu helfen. Doch auch hier taucht für jeden getöteten Ork ein Neuer auf. Eine Lösungsmöglichkeit wäre es im Zentrum des Bergwerks die Stützpfeiler der großen Halle zu zerstören oder die Pulverfässer der Zwerge anzuzünden, so dass diese explodieren. Beides würde augenblicklich den gesamten Berg zum Einsturz bringen und alle Insassen töten (inkl. der SC). Auch sich auf die Seite der „bösen Orks“ zu schlagen und alle Zwerge in einem Streich zu vernichten wäre eine Alternative. Sobald eine der Möglichkeiten umgesetzt wurde verschwindet der Berg mitsamt seinen Insassen.

5 DAS ZWERGEN REICH

In diesem Gebiet leben 50 Zwerge unter der Führung von Ullmann Eisenfresser (Zwerg Kämpfer Stufe 10). Die Gänge der Zwerge erstrecken sich hunderte von Metern durch den Berg. Es gibt Versorgungsräume, Zentralräume und Brunnen die tiefer ins Erdreich führen. Sollten die SC die Zwerge angreifen, kommen alle verbleibenden Zwerge innerhalb von W20 Runden zum Kampf hinzu.

6 DAS ORKREICH

ist ein Wirrwarr aus Räumen und Gängen die sich ca. 200 Meter durch den Berg schlängeln. In diesem Bereich leben 100 Oks (GRW.S.118) und ihr Anführer Sultan (heroischer Ork). In jedem Gang den die SC betreten besteht eine PW8 Chance das die SC auf 2/SC Orks treffen. Sollte der Kampf länger als W20/2 Runden dauern kommen innerhalb von W20/Runden W20 weitere Orks zum Kampf hinzu.

3 DIE HALLE DER AHNEN

ist eine mit einer Säule gestützte Halle , die 30 Meter Durchmesser besitzt. Zerstört man zwei der Säulen (LK 20, Abwehr 18) stürzt die gesamte Halle und W20/2 Runden später der gesamte Berg in sich zusammen.

KYLES ERWACHEN

Sobald beide Fantasien vernichtet wurden ändert sich die gesamte Landschaft um die SC herum zu einer feurigen Lavalandschaft. Die SC stehen in der Mitte einer steinernen Plattform umgeben von einem Lavasee. Der Himmel ist feurig rot und es blitz und donnert am Horizont. Mit grollender Stimme erscheint Kyle in der Gestalt des Nimbrazz (Kriegsdämon GRW. S.108 oder **Fanwerk Monster-2Go Nimbrazz**).
„Ihr unwissenden armen Wichte ihr habt meine liebevolle Welt zerstört, dafür werde ich euch vernichten.“ mit diesen Worten greift Nimbrazz die SC an. Sobald einer der SC stirbt ist es nicht mehr möglich in Kyles Fantasie zu gelangen und es bleibt nichts weiter übrig dem Kampf der verbleibenden SC via der Zeichnung zu folgen. Wenn alle SC sterben ist Kyle auf ewig in seiner Fantasie gefangen und die Bezauberung der Hexe kann nur noch durch den Tod der Hexe gebrochen werden. Wird Kyle vernichtet, endet seine Fantasie augenblicklich und alle SC tauchen wieder im Wald auf.
Kyle kommt zur Besinnung und lässt Stift und Block fallen und starrt die SC mit Tränen in den Augen an.
„Danke, ihr habt mich befreit. Was ist passiert?“ Nachdem die SC die Situation geschildert haben, springt Kyle auf mit den Worten *„Ich kann euch nicht genug danken. Doch ich muss dieser Hexe das Handwerk legen. Ich werde nach Bergen reisen um dort meinem Onkel um Beistand zu bitten. Ich muss los, verzeiht meine Eile“*
Mit diesen Worten macht sich der Graf auf um die Grafschaft Trium zu retten, doch dies ist eine andere Geschichte.

Erfahrungspunkte: Pro Raum/Km:1 EP,
je Kampf (besiegte EP/SC)
Abenteuer: 50 EP, besiegt :30 EP,
Pro Fantasien zerstört: 15EP,