DUNGEON 2GO

EIN 2-SEITEN ABENTEUER

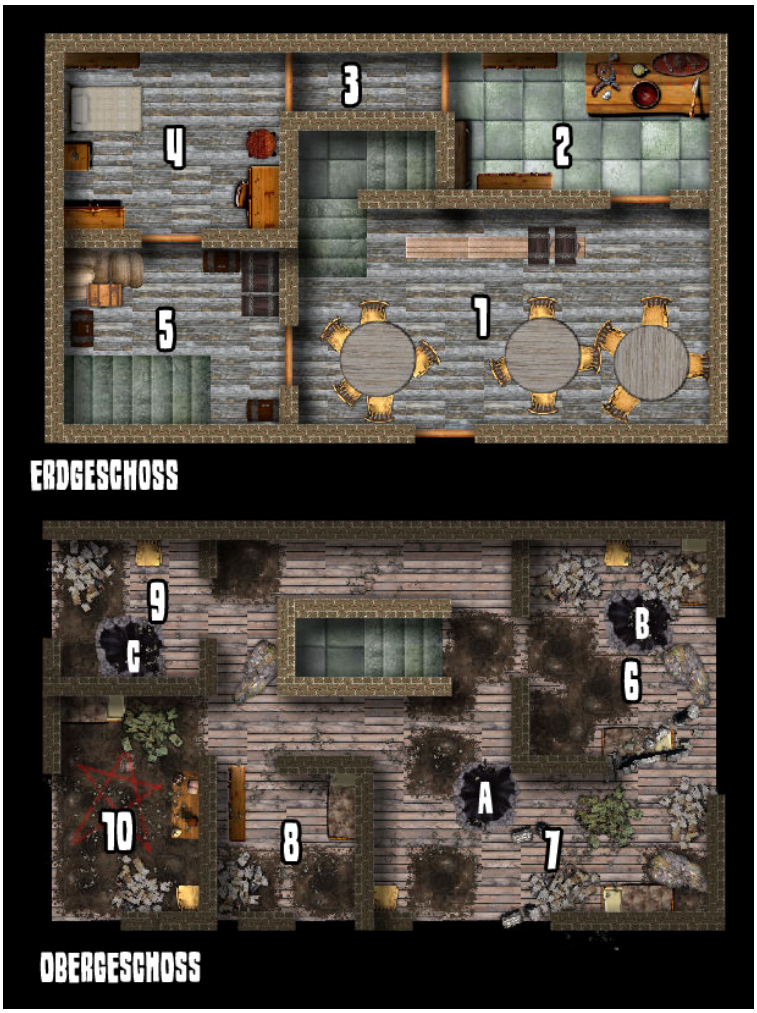
SCHATTEN ÜBER VESTRACH

EIN DS-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 9-12

HINTERGRUND

Der Dämonologe Liam Lanford aus Caernos hat ein altes Pergament aus gormanischer Zeit entdeckt. Darin wird die Lage eines alten geheimen Tempels beschrieben, in dem in alter Zeit Dämonen angebetet wurden. Der Tempel liegt unter dem dem Gasthauses „Zum Lachenden Kobold“ in Vertrach und verströmt eine starke magische Aura, welche Dämonenbeschwörungsrituale besonders begünstigt.

Liam Lanford reist nach Vestrach und quartiert sich im „Lachenden Kobold“ ein. Dort beginnt er die Beschwörung eines mächtigen Dämons. Die Beschwörung schlägt jedoch fehl. Ein Dämonenfürst erscheint und tötet den glücklosen Schwarzmagier. Anstatt jedoch in seine eigene Existenzebene zurückzukehren, zerstört der Dämonenfürst in seinem Zorn das gesamte obere Stockwerk des Gasthauses und aktiviert im alten Tempel unter den Kellergewölben einen Dämonenstein, um noch weiteren Dämonen aus seiner Existenzebene den Weg nach Caera zu bahnen.



BEGINN DES ABENTEUERS

Am späten Abend sitzen die SC in einer Taverne in Vestrach und haben schon einige Humpen Met getrunken, als sie ein gewaltiges Getöse vernehmen, das den Boden erzittern lässt. Dazu hört man einen schrillen fürchterlichen Schrei. Wenn die SC der Sache nachgehen, treffen sie ein nur paar Straßen weiter auf das Gasthaus Zum Lachenden Kobold, um dass sich schon eine große Menschenmenge gescharrt hat. Das gesamte obere Stockwerk ist zerstört und die Trümmer sind über die ganze Straße verteilt.

Ein Hauptmann der Schwarzen Garde berichtet, dass er bereits einen Trupp Männer hineingeschickt hat, der bisher nicht wieder aufgetaucht ist. Da er nicht warten will, bis die Verstärkung eingetroffen ist, bittet er die SC der Sache auf den Grund zu gehen und bietet ihnen dafür 50 GM als Belohnung.

1 SCHANKRAUM

Auf den Tischen stehen noch halbvolle Gläser und Flaschen. Etwa in der Mitte des Schankraumes ist ein großes Loch in der Decke. Auf dem Boden und über den Tischen liegen 6 schrecklich entstellte Leichen der Gäste. Wenn die SC den Raum genauer untersuchen, erwachen diese als **Zombies** (GRW S.125) zum Leben und greifen an.

2 KÜCHE

In der Küche herrscht ein großes Durcheinander. Hier treffen die SC auf den Wirt des Gasthauses, der sie als **heroischer Zombie** (GRW S.125) mit einem großen Küchenbeil (wie Streitaxt) angreift.

3 KORRIDOR

Der Korridor liegt im Dunkeln. An der Decke lauern 3 **Tentakelhirne** (GRW S.125), die erst durch eine gelungene Bemerken-Probe-4 entdeckt werden (Bemerken-Probe-2 wenn Licht gemacht wird oder der SC über Dunkelsicht verfügt).

4 WOHNRAUM

Dies ist der Schlafraum des Wirtes und seiner Frau. Die Leiche der Frau liegt blutüberströmt auf dem Bett. Im Raum befinden sich ein **Kampfdämon** und **2 höhere Dämonen** (GRW S.107). Eine Durchsuchung des Raumes ergibt BW 1A:14; 2D:12.

5 VORRATSKAMMER

Hier werden in Kisten und Fässern Lebensmittel aufbewahrt. Es befinden sich Anzahl SC+1 **höhere Dämonen** (GRW S.107) im Raum. Die Treppe führt in den Keller hinunter

6 VERWÜSTETES GÄSTEZIMMER

Im Zimmer liegt die verkohlte Leiche eine Gastes. Wenn sich die SC nähern, bricht sein Brustkorb auf und entlässt einen **Schwarm** Dämonenfliegen (GRW S. 122, SCW:30).

7 VERWÜSTETES GÄSTEZIMMER

In der südöstlichen Ecke des zerstörten Raumes befindet sich zwischen den Trümmern und dem Bett ein **Kleiner Augenball** (Werte siehe nächste Seite). Wenn die SC das Obergeschoss durchsuchen, wird der Augenball auf sie aufmerksam und versucht sie zu überrumpeln. Wird er im Kampf ernsthaft verletzt, versucht er sich zurückzuziehen und macht sich ggf. unsichtbar, um die SC an anderer Stelle zu überraschen. Dabei kann der Augenball auch durch eine der Löcher in den Decke (A,B,C) schwebend in das Erdgeschoss gelangen.

8 VERWÜSTETES GÄSTEZIMMER

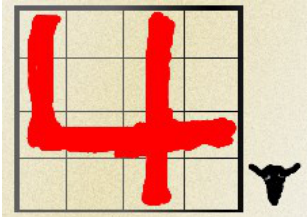
Das Zimmer ist leer. Eine Suche fördert BW 1A:10;1D:14 zwischen den Trümmern zu Tage.

9 VERWÜSTETES GÄSTEZIMMER

4 fliegende Niedere Dämonen (GRW S.107). Bei einer intensiven Suche (Suchen-2) findet man unter dem Geröll ein magisches Breitschwert+2.

10 ZIMMER DES DÄMONOLOGEN

Auf dem Boden des Zimmers ist ein Pentagramm aufgemalt und man kann daneben auf dem Boden ein paar umgestürzte schwarze Kerzen entdecken. Neben dem Pentagramm liegt die Leiche des Dämonologen, der ein Pergament, dass um einen länglichen Gegenstand gewickelt ist, umklammert hält. Bei dem Pergament handelt es sich um die Beschreibung des geheimen Tempels. An an Ecke des Pergamente befindet sich eine seltsame Skizze,



die ein rotes Symbol (mit Blut gemalt) zeigt. Der Gegenstand unter dem Pergament entpuppt sich als eine Flöte, die aus einem menschlichen Oberarmknochen geschnitzt ist. Eine gründliche Durchsuchung der Trümmer fordert noch eine Zauberbuch mit den Sprüchen Blitz, Schutzschild, Vergrößern und Verlangsamen und einen Dolch (magisch: +2 und Dämonen zerschmettern II) zu Tage.

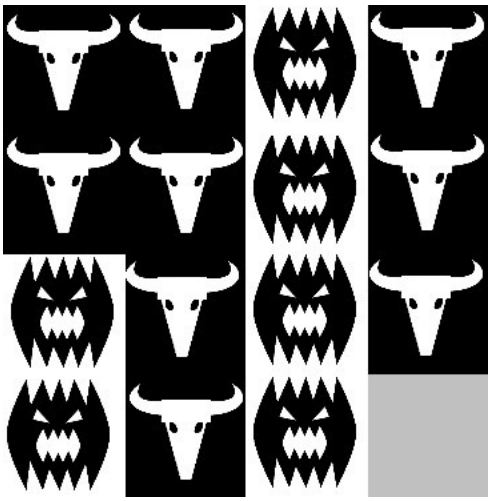
11 Bierkeller

Im Keller trifft man auf den unglücklichen Stoßtrupp der Schwarzen Garde, die den Dämonen zum Opfer gefallen sind. Die 4 Soldaten greifen die SC als **heroische Zombies** (GRW S.125, bewaffnet mit Langschwert, Kettenpanzer, Helm und Metallschild) an. An einer Stelle ist die Kellerwand durchbrochen worden und Steine liegen davor herum. Dahinter befindet sich ein alter Gang aus dem ein modriger Geruch weht.

12 Alter Kultraum

Vor der Treppe, die hinunter zu dem Dämonenstein führt, ist in den Boden ein magisches Siegel eingelassen, dass nur von Dämonen überschritten werden kann. Auf dem Siegel befinden sich Symbole, die mit einer Probe GEI+VE+2 als Noten identifiziert werden können. Um das Siegel überschreiten zu können, muss ein SC eine einfache Melodie auf der Knochenflöte aus Raum 10 spielen (Probe GEI+GE+2). In dem Raum befinden sich **2 Kampfdämonen und ein fliegender Niederer Dämon** (GRW S.107). Halten sich die SC länger in diesem Raum auf, ist es wahrscheinlich, dass weitere Dämonen aus dem Dämonenstein erscheinen und nach oben kommen (siehe Raum 14). Der SL sollte hierfür alle paar Runden einen Wurf auf der Tabelle durchführen.

An der westlichen Wand befindet sich ein Relief mit mehreren Dämonenköpfen. Die einzelnen Platten lassen sich verschieben. Wenn die Dämonenköpfe richtig angeordnet werden, öffnet sich der Zugang zu der geheimen Kammer dahinter.



13 Geheime Kammer

Die Anhänger des alten Dämonenkultes haben seinerzeit einen Paladin hier hinein gelockt und lebendig in der Kammer begraben. Das Skelett des Ordensritters liegt auf dem Boden der Kammer. Er trägt immer noch sein mit Sonnensymbolen verzierten Kettenpanzer (magisch:+1, Diener des Lichts II) und seinen Streithammer (magisch: +1 mit 4 Ladungen des Zaubers Lichtlanze).

14 Dämonenstein

Vom Kultraum aus führt eine Treppe hinunter in einen kreisrunden Saal mit einem hohen Kuppeldach. In der Mitte steht ein dunkler Stein, vom dem ein unheimliches Leuchten ausgeht. Der gewaltige **Dämonenfürst** (GRW S.108) bewacht hier den Dämonenstein. Jede zweite Runde wird per Würfelwurf ermittelt, ob ein Dämon aus dem Dämonenstein heraustritt. Der Dämonenstein kann zerstört werden, indem man ihm min. 30 Schaden zufügt (Abwehr 20).

WURF	EREIGNIS
1-6	Kein Dämon erscheint
7-11	Niederer Dämon (GRW S.107)
12-16	Höherer Dämon (GRW S.107)
17-18	Kampfdämon (GRW S.107)
19-20	Kriegsdämon (GRW S.108)

Kleiner Augenball

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2

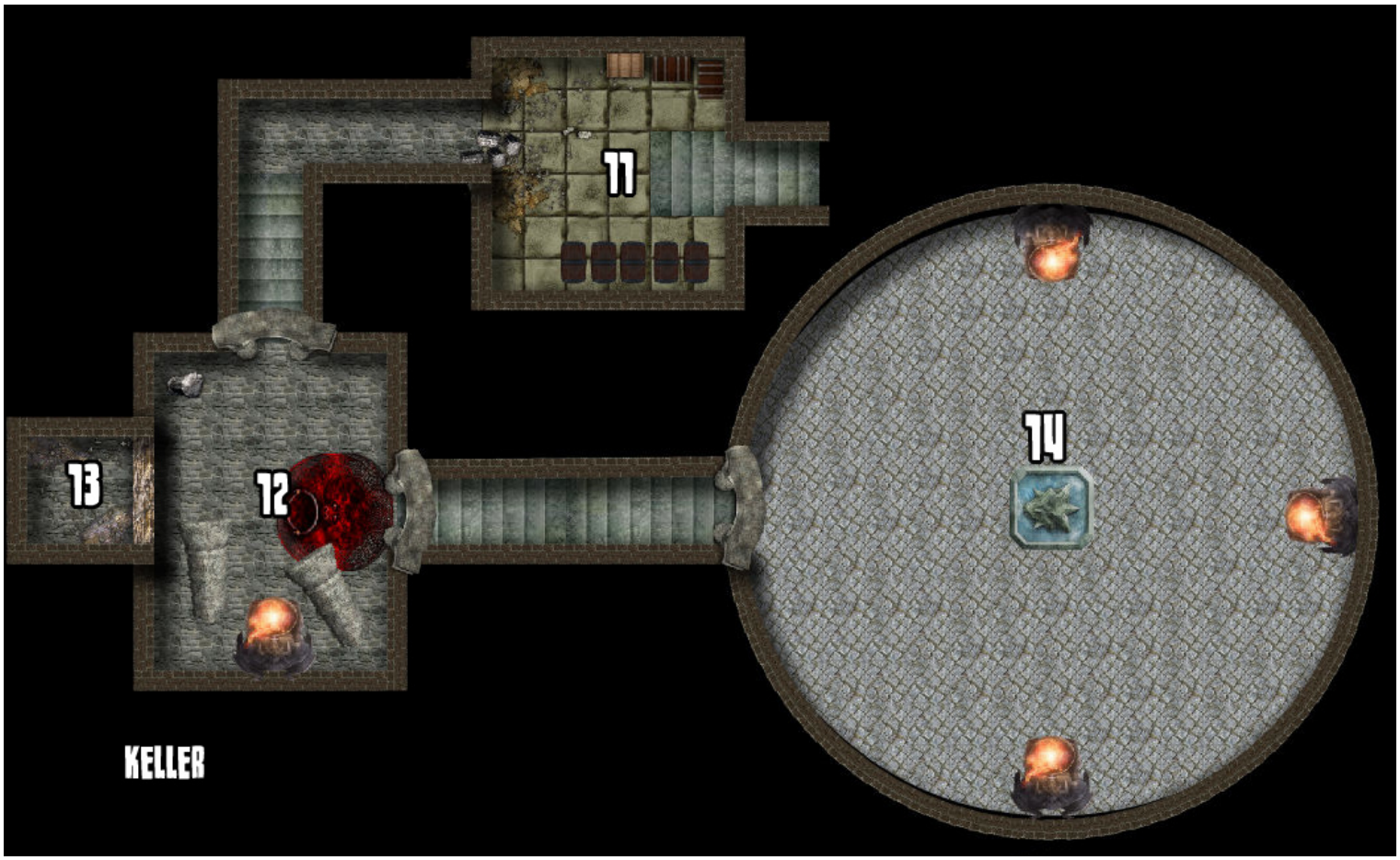
Bewaffnung	Panzerung
-	Warzenhaut (PA+2)

Greift mit 4 seiner 8 Augen gleichzeitig an.

Zauber (je 1 pro Auge; jeder aktiv): Blenden, Einschläfern, Kettenblitz (Zielzauber 13), Schleudern, Schutzfeld, Schutzschild, Unsichtbarkeit, Verwirren

GH:	22	GK:	no	EP:	194

Lösung des Relief-Rätsels



Pro erkundeter Raum:1 EP , Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Dämonenfürst besiegt 25 EP; Dämonenstein zerstört 10 EP; Für das Abenteuer je 75 EP