



# DUNGEON 260

EIN 2-SEITEN DUNGEON

# LOCKRUF AUS DER FINSTERNIS

EIN DS-ABENTEUER VON SPHÄRENWANDERER FÜR DIE STUFEN 5-8

Gorm Bockshuber ist verärgert. Die Baustelle seiner lange geplanten Kellererweiterung von Warenlager D ruht nun schon seit Tagen. Die zuständigen Arbeiter sind spurlos verschwunden, der Suchtrupp der Garde, der ihr Verschwinden aufklären sollte, ebenfalls. Gerüchte machen sich breit, dass die Baustelle verflucht sei, dass die Vestracher zu gierig in ihrem Bestreben waren, die Stadt zu einer florierenden Handelsmacht aufsteigen zu lassen, dass die Götter dem Einhalt gebieten wollen, und ähnlicher Unsinn. Für Bockshuber, hohes Mitglied des Vestracher Handelsrates, ein untragbarer - weil kostspieliger - Zustand. Doch glücklicherweise sind seine Boten bereits auf dem Weg, schlagkräftige Abenteurer ausfindig zu machen, die dem Spuk für die stattliche Belohnung von 500 GM ein Ende bereiten sollen...

## DAS LAGERHAUS

Vor den Toren des wie ausgestorben daliegenden Lagerhauses dösen zwei Bewaffnete, die die Helden nur zu gerne passieren lassen. Im Inneren finden sich noch immer die Spuren der Arbeiten: Große Erd- und Geröllhaufen sind neben einer provisorischen Kellertreppe aufgeschüttet. Die Arbeiter haben anscheinend alles stehen und liegen gelassen - nur Werkzeug sucht man hier vergebens (BW 8D:15). **Wahrnehmung:** Es sind leise, undeutliche Geräusche aus dem Keller zu vernehmen.

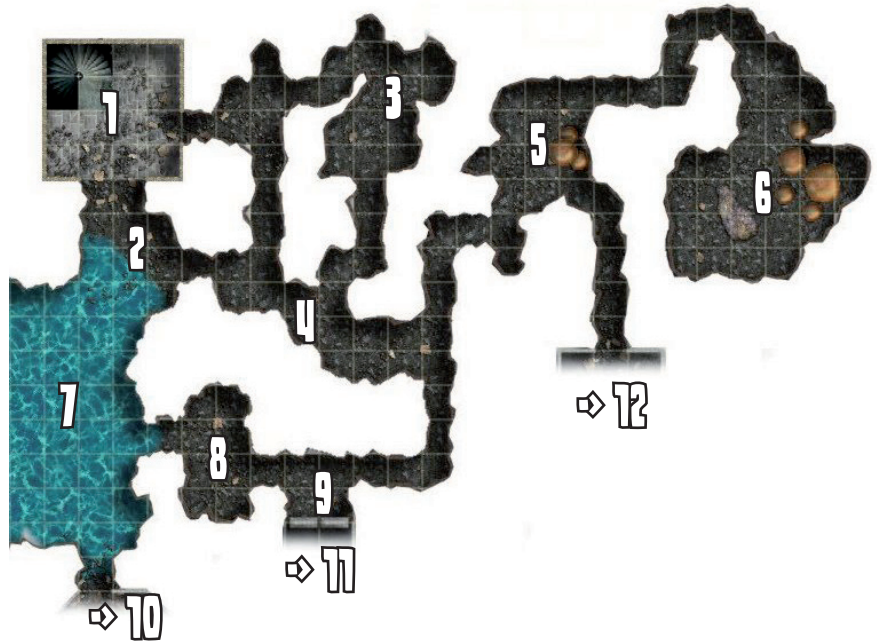
**1. DER KELLER** Zwei grob gehauene Tunnel führen aus dem angefangenen Kellerbau. **Spuren lesen:** Fußspuren der Arbeiter lassen sich in Richtung (7) und (10) ausmachen.

## DIE SCHRATTUNNEL

Diese von Grottenschraten (6) gegrabenen Tunnel sind etwa mannshoch und nicht sehr

## DER LOCKRUF

Der säuselnde Singsang, der durch die Gänge hallt, erfordert alle 20 Runden eine Probe auf **GEI+VE+Stufe+Magieresistent**, um nicht bis zur nächsten Probe als willenlose Marionette zu versuchen, sich den Weg in Richtung (16) zu graben und jeden anzugreifen, der einen daran zu hindern versucht. Verstopft man sich die Ohren, erhält man +4 auf seine Probe.



stabil. Sobald die Tunnel betreten werden, werden die Geräusche lauter, die sich zu einem hypnotischen Gesang verdichten (Siehe Kasten).

**2. UFER** Das Ufer dieser gefluteten Höhle macht einen ruhigen Eindruck. **Wahrnehmung:** In Ufernähe treibt ein Körper im Wasser. Wird er geborgen, kann festgestellt werden, dass es sich um eine der Wachen handelt (Kettenpanzer, Langschwert, Heiltrank). In diesem Fall wird jedoch der Kraken (7) auf die Helden aufmerksam.

**3. SPINNENHÖHLE** In großen Kokons sind 1 Arbeiter und 2 Grottenschraten eingesponnen. 3 Monsterspinnen (GRW, S. 117) laben sich an ihrer Beute.

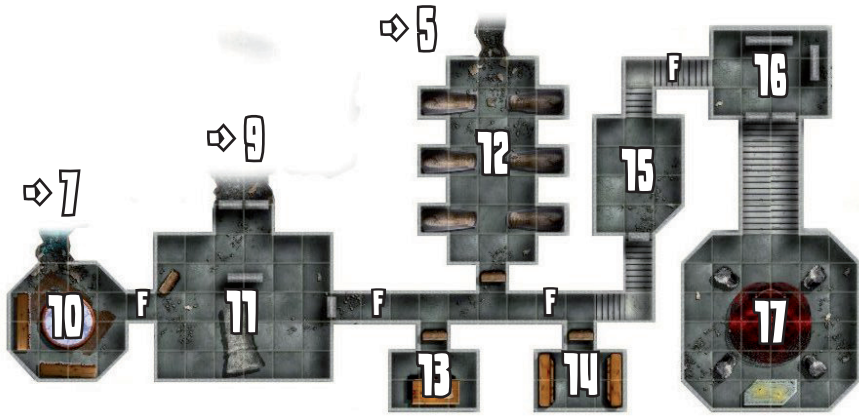
**4. BRÜCHIGER GANG** Wer diese Stelle passiert, muss damit rechnen, von herabfallenden Steinbrocken getroffen zu werden (TW 2, PW: 10+W20)

**5. PILZHÖHLE** In der kleinen Höhle, in der merkwürdig anmutende Pilze wachsen, befinden sich auch 3 Grottenschraten, die nach (6) hechten werden, wenn sie die Helden bemerken. **WG: Pflanzen:** Die Pilze, die in dieser Höhle wachsen, besitzen hilfreiche Eigenschaften: BW 2T.

**6. SCHRATHÖHLE** Eine Sippe von 10 Grottenschraten - drahtige, nahezu taube (weswegen der Lockruf keine Wirkung auf sie hat)

Humanoide mit schaufelartigen Händen und riesigen schwarzen Augen - hat sich in hartem Gestein „festgegraben“. Seit ihre Heimathöhle (7) geflutet wurde und sich ein Riesenkraken darin festgesetzt hat, versuchen sie vergeblich einen Weg in nährhaftere Bereiche zu graben. Auch der Weg durch die alten verfluchten Gemäuer kommt für sie nicht in Frage. Sie besitzen den *Portalstein* für (14), den sie im Austausch gegen die Beseitigung des Kraken hergeben werden. **WG: Pflanzen:** Die Pilze, die in dieser Höhle wachsen, besitzen hilfreiche Eigenschaften: BW 5T.

| GROTTENSCHRAT            |  |             |                  |             |    |
|--------------------------|--|-------------|------------------|-------------|----|
| <b>KÖR:</b>              | 11   | <b>AGI:</b> | 6                | <b>GEI:</b> | 3  |
| <b>ST:</b>               | 3  | <b>BE:</b>  | 2                | <b>VE:</b>  | 1  |
| <b>HÄ:</b>               | 4  | <b>GE:</b>  | 1                | <b>AU:</b>  | 0  |
|                          | 25   |             | 18               |             | 8  |
|                          | 4  |             | 18               |             | 0  |
| <b>Bewaffnung</b>        |  |             | <b>Panzerung</b> |             |    |
| Biss (WB+4)              |  |             | Zähe Haut (PA+3) |             |    |
|                          | <b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.   |             |                  |             |    |
|                          | <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur |             |                  |             |    |
| <b>Beute:</b> BW 1 B: 10 |  |             |                  |             |    |
| <b>GH:</b>               | 8  | <b>GK:</b>  | no               | <b>EP:</b>  | 70 |



**7. GEFLUTETE MÖHLE** In diese Höhle, in die vor einigen Wochen Wasser eingebrochen ist, hat sich ein junger Riesenkraken (GRW, S. 120, GK: gr, KÖR: 14, LK: 84, Schlagen: 21, Abwehr: 18, EP: 203) verirrt. Er wird jeden angreifen, der versucht, sein Revier zu durchqueren.

**8. LEICHEN** Hier liegen der zweite Gardist (siehe (2)) und 2 Grottschrate (mit Spitzhackenwunden) tot im Dreck. Die Schrate haben versucht mit den Fremden zu kommunizieren, die jedoch unter dem Zauberbann angriffen. *BW: 1D15, 2B:10, 2W20 SM.*

**9. STEINTOR** An diesem steinernen Tor mühen sich die verbleibenden 9 Arbeiter mit Spitzhacken ab. Sie stehen vollkommen unter dem Bann des Liedes und werden kämpfen, wenn sie behindert werden sollten.

| ARBEITER                    |        | KRI 1           |
|-----------------------------|--------|-----------------|
| KÖR: 8                      | AGI: 7 | GEI: 5          |
| ST: 5                       | BE: 1  | VE: 0           |
| HÄ: 3                       | GE: 1  | AU: 0           |
|                             |        |                 |
| Bewaffnung                  |        | Panzerung       |
| Spitzhacke (WB+2)           |        | Kleidung (PA+0) |
| Beute: BW 1D:15, Spitzhacke |        |                 |
| GH: 1                       | GK: no | EP: 54          |

## DER DÄMONENKERKER

Diese Kerkeranlage wurde bereits vor 700 Jahren errichtet, noch bevor die letzten Reste der Horden des Hexenmeisters Nagrathul aus der Region vertrieben wurden. Eine besonders gefährliche Dämonin, Drazuul die Verderberin, widersetzte sich jedoch mit ihrer hypno-

### DER GEIST DES HÜTERS

Mit PW:8 je Raum treffen die Helden hier auf Huldars Geist (GRW, S. 113), der versuchen wird, die Eindringlinge zu verschrecken, indem er die Wächter (12) aktiviert. Werden diese besiegt, ist der taube Geist zur Kommunikation bereit, wird mit geisterhaften Schriftzeichen seine Geschichte erzählen und die Dringlichkeit betonen, mit der die Dämonin eingesperrt bleiben muss. Wenn er überzeugt wird, dass die SC den Dämon bezwingen können (**Verständigen-6**), wird er die Orte der Fallen aufzeigen und die Türen des Ortes öffnen.

tischen Magie den Kriegern jener Zeit. Durch eine List lockte sie der taube Heliapriester Huldar in diese alte Crypta, die er sogleich versiegelte und mit mächtigen Bannrunen versah - sich selbst musste er jedoch auch einsperren. Den Rest seines Lebens verbrachte er damit, Warnungen anzubringen und das Gewölbe mit Fallen (**F=Speerfalle, TW: 5, PW: 22**) und Wächtern auszustatten, bevor ihn der Hunger dahinraffte. Sein Geist streift noch immer emsig durch diese Gänge (siehe Kasten).

**10. BIBLIOTHEK** Um einen Marmortisch sind 2 Regale mit Büchern der Helia und Schriftrollen (*BW 4Z*) angeordnet. Ein Buch über Fallenaufbau liegt aufgeschlagen auf dem Tisch.

**11. MALLE DER WARNUNG** Die Wände der Eingangshalle sind mit Sonnensymbolen versehen. Eine umgestürzte Säule liegt quer im Raum und eine Steintafel weist die beschwörerische Warnung auf, diesen Ort im Namen Helias zu verlassen.

**12. MALLE DER WÄCHTER** Die 6 Krieger, die hier ruhen, haben geschworen, auch nach ihrem Tod diese heilige Stätte zu beschützen. Sie werden sich erheben und kämpfen, sobald der Raum betreten oder die erste Falle ausgelöst wird.

| UNTOTER WÄCHTER                                       |               |
|---|---------------|
| KÖR: 13   | AGI: 5 GEI: 0 |
| ST: 5   | BE: 0 VE: 0   |
| HÄ: 5   | GE: 0 AU: 0   |
|   |               |
| Bewaffnung  |               |
| Streitaxt (WB+3)                                      |               |
| Panzerung   |               |
| Kettenpanzer (PA+2), Helm (PA+1), merkt nichts (PA+2) |               |
|   |               |
|   |               |
| Beute: Schmuckstück (BW 1A:11)                        |               |
| GH: 13  | GK: no EP: 79 |

**13. SCHREIBSTUBE** Auf einem einfachen Holztisch befindet sich eingetrocknete Tinte, ein Bündel Pergament und die Aufzeichnungen Huldars. Er machte hier absichtlich falsche Angaben zur Position der Fallen (Er verortet sie im letzten Raum), um Plünderer wortwörtlich in die Falle zu locken. Außer einem goldenen Helia-Anhänger (10GM) ist der Tisch scheinbar leer. **Suchen-4:** Ein Geheimfach offenbart 3 große Schutztränke.

**14. VORRATSKAMMER** Hier verstauben leere Regale. Wird die Tür geöffnet, saust dem Unvorsichtigen jedoch ein angespitzter Balken entgegen (**TW: 2, PW: 15+1W20**)

**15. DER STEINWÄCHTER** Die steinerne Tür zu diesem Raum ist magisch versiegelt (**SW:18**), lässt sich jedoch mit dem Schlüsselstein aus (6) problemlos öffnen. Dahinter wacht ein Steingolem (GRW, S. 114), der jedoch vor einem Angriff zunächst die dumpfe Warnung ausspricht, nicht weiter zu gehen.

**16. TAFELN DER HELIA** Auf diesen vergoldeten Tafeln steht geschrieben: „Dies ist der ewige Kerker von Drazuul, der Verderberin. Wenn Ihr diese Zeilen lesen könnt, seid Ihr ihrem Bann noch nicht verfallen. Möge Helia auf Eurer Seite sein! Tötet die Bestie und vollendet, was nicht in unserer Macht lag!“ Das steinerne Tor lässt sich normal öffnen, so man kein Diener der Dunkelheit ist.

**17. DÄMONENKERKER** Der Lockruf endet abrupt, wenn die Tür zum Kerker geöffnet wird. Am Fuße einer langen Treppe wabert eine schattenhafte Frauensilhouette, die sich lasziv räkel. Drazuul wird versuchen die Helden zu verführen, um mit ihrer Hilfe zu entkommen. In die Ecke gedrängt ist sie jedoch ein fürchterlicher Feind.

**SIEG** Sollten die SC Drazuul vernichten, löst sich die Dämonin kreischend in schwarzen Qualm auf. Kurz darauf erscheint ihnen Huldar das letzte Mal und bedankt sich dafür, dass er nun endlich Ruhe finden kann. Er zeigt ihnen ein geheimes Fach unter dem Altar, bevor er in Licht aufgeht. In dem Geheimfach finden sich: 5 Schriftrollen (*BW:Z*), 1 Helia-Amulett (Diener des Lichts II), das Breitschwert+1 „Verteidiger“ (Parade II), die leichte Armbrust+2 „Immertreff“ (Schütze II), der eiserne Schild+2 „Zauberbann“ (Magieresistent II), eine weiß-goldene runenbestückte Robe+2 (Wechsler II) 700GM und 10 Tränke (*BW:T*).

| DRAZUUL DIE VERDERBERIN |        | HERDISCH              |
|-------------------------|--------|-----------------------|
| KÖR: 10                 | AGI: 9 | GEI: 9                |
| ST: 10                  | BE: 5  | VE: 5                 |
| HÄ: 10                  | GE: 5  | AU: 5                 |
|                         |        |                       |
| Bewaffnung              |        | Panzerung             |
| Schattenklaue (WB+3)    |        | Schattenkörper (PA+3) |
|                         |        |                       |
|                         |        |                       |
|                         |        |                       |
|                         |        |                       |
|                         |        |                       |
|                         |        |                       |
| GH: 26                  | GK: no | EP: 590               |

EP: Je Raum 1 EP, bezwungene Gegner EP/SC, mit Grottschraten verhandeln: 50 EP, Huldar überzeugen: 25 EP, je überlebendem Arbeiter: 5 EP, für das Abenteuer: 100 EP.