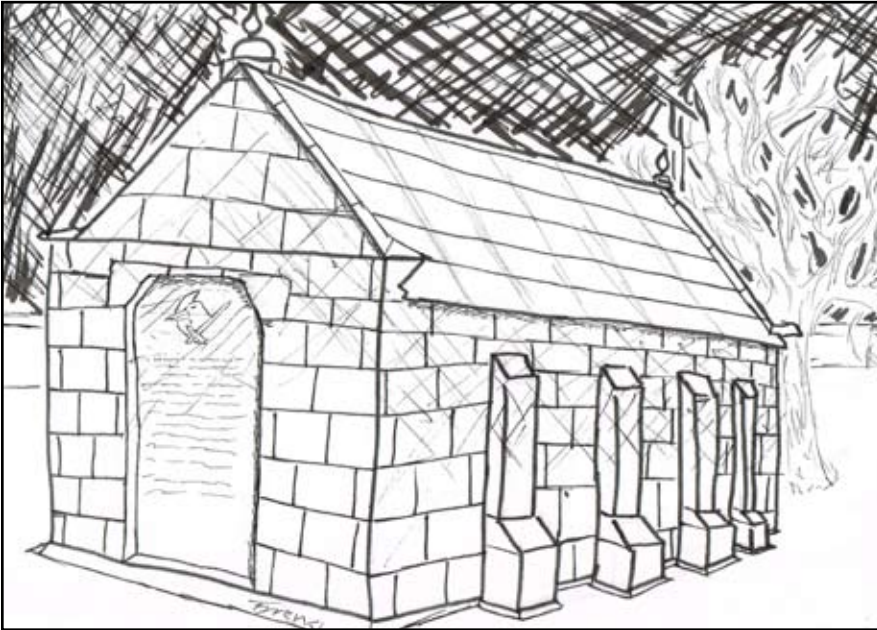




LEKDRAT & BILDER: CHRISTINE „FYRENA“ SCHÄFER. LAYOUT: SPHÄRENWANDERER

LEINE URALTE LIEBE

EIN DS-ABENTEUER VON JAN „ORTER“ DRAFFENH FÜR DIE STUFEN 9-12



AUFTAKT & HINTERGRUND

Das Abenteuer spielt auf einem kleinen Friedhof in den freien Landen, vorzugsweise in der Nähe einer Ruine, eines verfallenen Dorfes oder einer verfallenen Stadt. Es kann aber auch einfach am Wegesrand angesiedelt werden. Wichtig ist, dass die Charaktere Nachts und im Monat Schauern am Friedhof vorbeikommen. Hier wird ihnen eine Geistererscheinung, die sich als Walter Bodenteich vorstellt, den Weg zu einem verwitterten Grabmal weisen. Die Schrift ist verblasst und nur mit Mühe können die Charaktere den Namen „Bodenteich“ auf dem Grabstein entziffern. Walter wird den Charakteren erklären, dass er keine Ruhe findet, ehe die sterblichen Überreste seiner Geliebten, Dorothea von Wimmerstein, nicht zusammen mit ihm begraben sind. Er erzählt den Helden Geschichten von früher, wie er auf den Tag genau vor 250 Jahren seine Geliebte kennenlernte und ihre Eltern die Verbindung niemals gut hießen. Außerdem vermisste er sie jeden Tag seines schemenhaften Daseins mehr und mehr. Beide wurden sehr jung zu Lorr geholt. Was die Charaktere nicht wissen ist, dass Walter ein Schwindler ist. In Wirklichkeit handelt es sich um den verstorbenen Nekromanten Aladar von Wimmerstein, der die Helden auf hinterhältige Weise in sein Grab locken

will, um ihnen dort die Lebensenergien zu entziehen. Er will so in diese Welt zurückkehren und Angst und Schrecken verbreiten. Er selbst hat bereits seine Frau Dorothea und seine Eltern auf dem Gewissen. Falls die Helden sich entschließen ihm zu helfen, wird er ihnen sagen, dass der Schlüssel zum Mausoleum der von Wimmersteins in einem lockeren Stein auf der Rückseite des kleinen Sakralbaus versteckt ist (Bemerkungen +2). Die Alte Eichentür öffnet sich unter lautem knarren und knacken. Die Scharniere sind verrostet und brechen bei einer 20 auf W20, so dass die Tür dem Helden entgegenkommt, der sie öffnet.

BESCHREIBUNG DES FRIEDHOFES

Der Friedhof ist über die Jahrhunderte in Vergessenheit geraten und verwittert. Die Friedhofsmauer ist brüchig und an vielen Stellen nicht mehr existent. Viele der über 100 Grabsteine sind zerbrochen oder die Inschriften sind nicht mehr zu lesen. Falls es einmal Holzkreuze auf einigen Gräbern gab, ist von diesen nichts mehr zu erkennen. Lediglich das Mausoleum der Familie von Wimmerstein ist noch erstaunlich gut erhalten. Das Grabmal selbst wurde von Aladar schon zu Lebzeiten so erbaut, wie die SC es heute vorfinden. Er hat schon vor 250 seine Experimente direkt auf dem Friedhof durch-

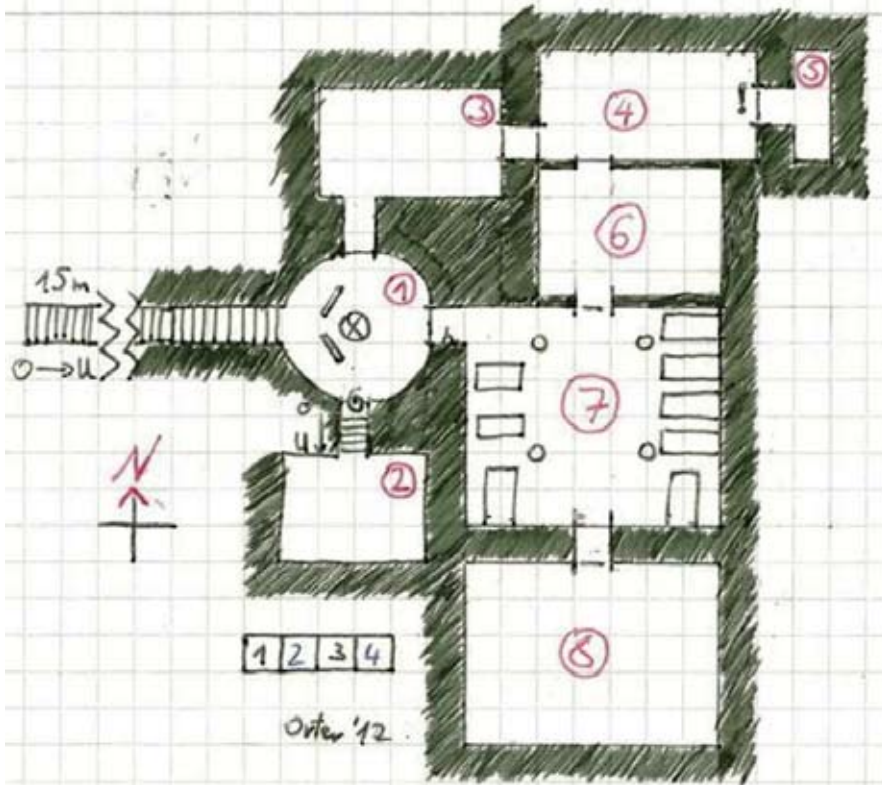
geführt, um stets Zugriff auf frische Leichen zu haben.

DER WEG INS DUNKEL Wenn die Helden das Grabmal geöffnet haben treten sie in den 4x8 Meter großen, leeren Innenraum. Der schwarze Stein der Wände ist staubig und voller Spinnennetze. In der Mitte befindet sich eine Treppe, die 15 m weit in die tiefe Dunkelheit des Mausoleums führt.

1. EIN ORT DES GEDENKENS Im Zentrum dieses kreisrunden Raums steht eine Statue, vor dieser stehen zwei kurze Gebetsbänke. Die Statue zeigt eine nackte Menschenfrau mit Federflügeln und mit einem Leinentuch verbundenen Augen. Die Tür nach Norden ist eine verschlossene Holztür mit verrosteten Eisenbeschlägen hinter der ächzen und schlurfen zu hören ist. Auf der Ostseite ist ein fest verschlossenes Steinportal, das sich lediglich von der anderen Seite öffnen lässt. An der Südwand findet sich in Freiwort die Inschrift „Tu Buße und mein Geheimnis ist Dein.“ Diese Geheimtür lässt sich nur öffnen, sollte sich einer der SC dazu entschließen sich vor die Statue zu knien und seine Sünden zu beichten, wird die Statue lebendig und mit den Werten eines heroischen Steingolems angreifen (GRW. Seite 114). Ist sie besiegt öffnet sich die Geheimtür im Süden.

2. DIE GEHEIME KAMMER In diesem Raum befinden sich Regale mit Büchern, Schriftrollen (13 mal Beutetabelle Z + 2 Schriftrollen: Putzteufel) und etwa 50 Phiolen mit Tränken, von denen außer zwei großen Heiltränken jedoch alle vertrocknet sind. Im Regal, zwischen den Phiolen versteckt, liegt außerdem ein rostiger Schlüssel (Tür





nach Norden in Raum 1). Unter den Büchern findet sich ein besonderes Exemplar (Magie Entdecken oder Bemerkten Probe -4 um es zu finden). Mit dem Nekromantikum, einem in purpurnem Leder gebundenen Folianten, dass alle schwarzmagischen Sprüche mit +2 stärkt, ist es möglich alle 24 Stunden ein Skelett (GRW Seite 122) zu beschwören, dass für den Träger des Buches kämpft. Allerdings verdirbt das Buch stetig die Seele des Trägers, so dass er bei jeder Benutzung einen W20 wirft, und bei einem Patzer einen Rang des Talents Diener der Dunkelheit erhält.

3. DER SCHRECKEN BEGINNT In diesem Raum greifen 1 Zombie/SC an (GRW Seite 125). Jeder Untote in diesem Mausoleum steht unter Aladar's Kontrolle und keiner wird die SC töten, sondern sie nur versuchen außer Gefecht zu setzen und einen Außer Gefecht gesetzten SC anschließend sofort zu Aladar in die Kammer 8 Schleifen, damit der Geist des Nekromanten sie als Wirt benutzen kann.

4. DAS ALTE LABOR Hier finden die SC ein komplettes Labor für Alchemie (Gläser, Flaschen und Retorten in guter Qualität, der komplette Satz gibt dem Benutzer Alchemie I) und dunkle Künste. Die schwarzen Wände sind beschmiert mit roten Beschwörungssymbolen (Rattenblut). Die Tür zu Lagerraum 5 ist durch eine Falle gesichert. Die Tür ist verzaubert und schlägt unkontrolliert auf (Schlagen 20), sobald ein SC die Klinke drücken will. Nach 4 Schlägen oder nach Zerstören der Tür (Abwehr 25, LK 20) ist der Weg frei.

5. LAGERRAUM Hier hat Aladar bereits zu Lebzeiten einen beachtlichen Vorrat verschiedenster getrockneter Kräuter angelegt. In den Regalen und Kisten finden die SC 82 Rauchkraut, 67 Lynzblatt, 14 Sattmach, 12 Uwyd, 2 Lorrkraut, 1 Brennlauch (RVC Seite

36.) Die Tränke, die hier lagern, sind ebenfalls vertrocknet und somit unbrauchbar. Außerdem kann mit einer Bemerkten-Probe +2, oder einer Probe auf Magie entdecken, ein Amulett in einem doppelten Boden eines Regals ausgemacht werden. Hier finden die SC den alten Glückbringer Dorotheas, eine goldene Heliasonne an einer Kette (Glückspilz I und Diener des Lichts II.) Aladar hat dieses Artefakt, das einst ein Geschenk an seine große Liebe war und voll mit guter Energie und Liebe ist, bereits früher zerstören wollen, weswegen es einige Spuren aufweist. Nur der Träger dieser Kette wird mit Dorotheas Liebe zu ihrem Mann dem Geist des Nekromanten den „Todesstoß“ versetzen können!

6. DER VORHOF ZUR HÖLLE In diesem Raum warten 3 Skelette/SC darauf ihrem Meister zu dienen. Auch sie werden die SC maximal bewusstlos schlagen.

7. DAS ENDE EINER FAMILIE Die große Grabkammer des Mausoleums beherbergt die geöffneten Särge der kompletten Familie Wimmerstein. Hier sollten Aladar, seine Eltern und Geschwister, sowie seine Ehefrau Dorothea begraben liegen. Mittlerweile hat Aladar aus seiner Familie Untote erstehen lassen, und so werden die SC von diesen hier angegriffen. Seine Eltern sind zu zwei Zombies erstanden, seine drei Brüder machen den SC als Skelette das Leben schwer. Aladar's Schwester ist als Todesfee zurückgekehrt (GRW Seite 123). In den offenen Särgen liegen Grabbeigaben. Im Sarg des Vaters findet sich ein magisches Langschwert +3 mit Brutaler Hieb I und Diener des Lichts I, im Sarg der Mutter liegt ein Schutzring +2. In den Särgen der vier Geschwister liegt jeweils ein Magischer Gegenstand (BW 1M:20). Auf dem Sarg Dorotheas steht geschrieben: „Nur das Symbol seiner Liebe für mich, wird ihn

bannen!“ (gemeint ist natürlich das Amulett aus Raum 5).

Außerdem findet sich an der Westseite das Steinportal zum Gebetsraum (1) mit einem entsprechenden Hebel zum öffnen, der in die Wand eingelassen ist.

8. EIN MEISTER DER TOTEN Dieser Raum ist der Schauplatz des finalen Kampfes zwischen dem untoten Nekromanten und den SC. An Aladar's Seite steht seine Ehefrau Dorothea, die mittlerweile ebenfalls das Dasein eines willenlosen Zombies fristet. Aladar selbst kann in seiner Geisterform keine Zauber wirken und hat die Werte eines heroischen Geistes (GRW Seite 113). Sollte ein SC in seine Gewalt gekommen sein, so haben die verbliebenen SC 2W20 Minuten Zeit, ehe er sein Ritual vollendet und in der Gestalt des SC (mit den Werten eines epischen Akmantur GRW Seite 141) wiederkehrt. Der Träger des Amuletts aus Raum 5 richtet bei Aladar doppelten Schaden an. Sollten die SC beide Feinde bezwingen, können sie sich den Rest des Raumes, einer Schatzkammer, angucken. Hier finden die SC in einigen Truhen insgesamt 2039 GM, 3302 SM, 4020 KM sowie 30A:20, 20T:20, 5M15, 15W:20 und 5R:20. Außerdem 3W:20 mit magische Waffe +2 und 2R:20 mit magische Rüstung +2.



ABENTEUERENDE

Nach dem Endkampf könnten die SC noch beschließen die Leichen der Familienmitglieder wieder zu bestatten und Dorothea ihr Amulett, dass einzig Gute, was von ihrer Liebe zu Aladar blieb, „zurückzugeben.“

EP: Pro Raum 1EP; für das Abenteuer: 100 EP; für jede gebeichtete Sünde: 5 EP; für das Vernichten des Nekromantikums: 25 EP; Dorothea und ihre Familie begraben: 25 EP; Amulett in Dorotheas Grab zurückgelegt: 25 EP; für gutes Rollenspiel: 5-15 EP; für Kämpfe (besiegte EP/SC) EP