

DAS GEHEIMNIS DER ALTEN MÜHLE

Fanwerk/Abenteuer von Gorthaur für Dungeonslayers (C) Christian Kennig.

Anmerkung für den Spielleiter:

Dieses Abenteuer ist für eine frisch erschaffene Gruppe der 1. Stufe als Einstieg gedacht. Die Charaktere starten als Gefangene ohne anfängliche Ausrüstung was einen gewissen Reiz ausmacht, da die Charaktere erst einmal Waffen, Rüstungen etc. im Verlauf des Abenteuers finden müssen und sich anfänglich über eine Fackel als Keule freuen. Da Zauberwirker benachteiligt wären habe ich das Erlernen von neuen Zaubern beim Stufenaufstieg ohne die notwendigen Schriftrollen oder Zauberbücher erlaubt.

Ich habe das Abenteuer für meine 5-köpfige Gruppe geschrieben und die Stufenaufstiege nicht von Erfahrungspunkten abhängig gemacht, sondern abschnittsweise vollzogen. Nach Erkundung des Wirthauskellers und der Küchenebene kam der Aufstieg in die 2. Stufe. Nach der Reinigung der Wachebene und des Kerkers erfolgte der Aufstieg in die 3. Stufe, der Aufstieg in Stufe 4 erfolgte nach dem die Charaktere die Tempelebene durchforscht hatten. Auf der 4. Stufe erfolgte dann auch der Endkampf gegen Arxarlar.

Meiner Gruppe gehörte ein Heiler an. Sollte das Abenteuer ohne Heiler gespielt werden muss ggf. die Anzahl der auffindbaren Heilmittel angepasst werden. In diesem Abenteuer tauchen mehrere Gegner aus dem Slay Magazin Ausgabe 03 auf. Dieses kann man sich kostenlos auf der Dungeonslayers Homepage herunterladen. Den Einführungstext für die Spieler habe ich meinen Spielern so ausgedruckt und vor der Charaktererschaffung zu lesen gegeben.

Hintergrund für den Spielleiter:

Der Wirt Esben Brauerlich hat vor einiger Zeit die Alte Mühle in einem kleinen Dorf erworben und das Gebäude zu einem urigen Wirtshaus mit gutem Ruf umgebaut. Was Esben und seine Familie nicht ahnen konnten war der Umstand, dass sich unter dem Hügel, auf dem die Mühle steht, früher der versteckte Tempel einer bösen Gottheit befand. Die Kultisten von einst sind seit vielen Jahren fort aber der böse (mindere) Leichnam Arxarlar hat kürzlich die alte Tempelanlage entdeckt und für sich und seine Schergen beansprucht. Nun möchte Arxarlar seinen Einfluss in dem Gebiet gern ungestört vergrößern und schmiedete daher einen diabolischen Plan.

Er entführte den Sohn und die Frau des Wirtes und zwang Esben ihm Gäste des Wirtshauses auszuliefern. Dafür hat Arxarlar ein starkes Schlafgift hergestellt, dass der Wirt den Gästen in die Getränke mischt. Anschließend bringt der Wirt seine bewusstlosen Opfer in den Keller unter dem Wirtshaus, wo sie dann von den Schergen des Leichnams geholt und in den Kerker der alten Tempelanlage gebracht werden. Arxarlar möchte durch diese Gefangenen Informationen erhalten und mit Ihnen eine Untotenhorde aufbauen.

Esben ist herzensgut aber mit der Situation völlig überfordert. Er weiß nicht, wie er mit seiner Lage umgehen soll, außer dem Willen des Leichnams zu folgen, um seine Familie zu beschützen. Esben weiß nicht das Arxarlar ein Untoter ist und was er mit den Gefangenen vorhat.

EINFÜHRUNG FÜR DIE SPIELER:

Noch vor Anbruch der Nacht seid ihr im Gasthaus "Zur Alten Mühle" eingekehrt, um euch von den Anstrengungen eurer Reise zu erholen. Der schummrig beleuchtete Schankraum ist nur spärlich gefüllt.

Neben dem Wirt Esben Brauerlich und der Schankmagd Alara halten sich dort noch ein älterer fahrender Barde und eine vierköpfige zwergische Reisegesellschaft auf.

Esben und Alara verstehen es eure Wünsche von den Lippen abzulesen und versorgen euch mit dampfendem Eintopf, schäumenden Bier und guten Geschichten aus der Umgebung.

Nachdem der Barde einige Zeit später verstummt und gegangen ist, ziehen sich auch die Zwerge auf ihre Zimmer zurück.

Wenig später legt Alara die Arbeit nieder und verlässt ebenfalls das Wirtshaus. Ihr seid mit dem Wirt allein.

Esben blickt sich noch einmal im Schankraum um, stellt eine Flasche Wein und ein Fässchen Bier auf euren Tisch und setzt sich dann mit einem verschwörerischen Blick zu euch.

Während euch der wohlbeleibte Wirt frisch einschenkt, senkt er leicht den Kopf und flüstert in die Runde: „Ich könnte eure diskrete Hilfe bei einem pikanten Problem gebrauchen“.

Er berichtet davon, dass unweit des Wirthauses eine Räuberbande ihr Versteck hat. Diese Schurken überfallen in den letzten Wochen vermehrt die Gäste der alten Mühle und dies sei überaus schlecht für den Ruf und das Geschäft der alten Mühle.

Noch während Esben seine Geschichte erzählt merkt ihr wie die Anstrengung des Tages an euren Körper zehren.

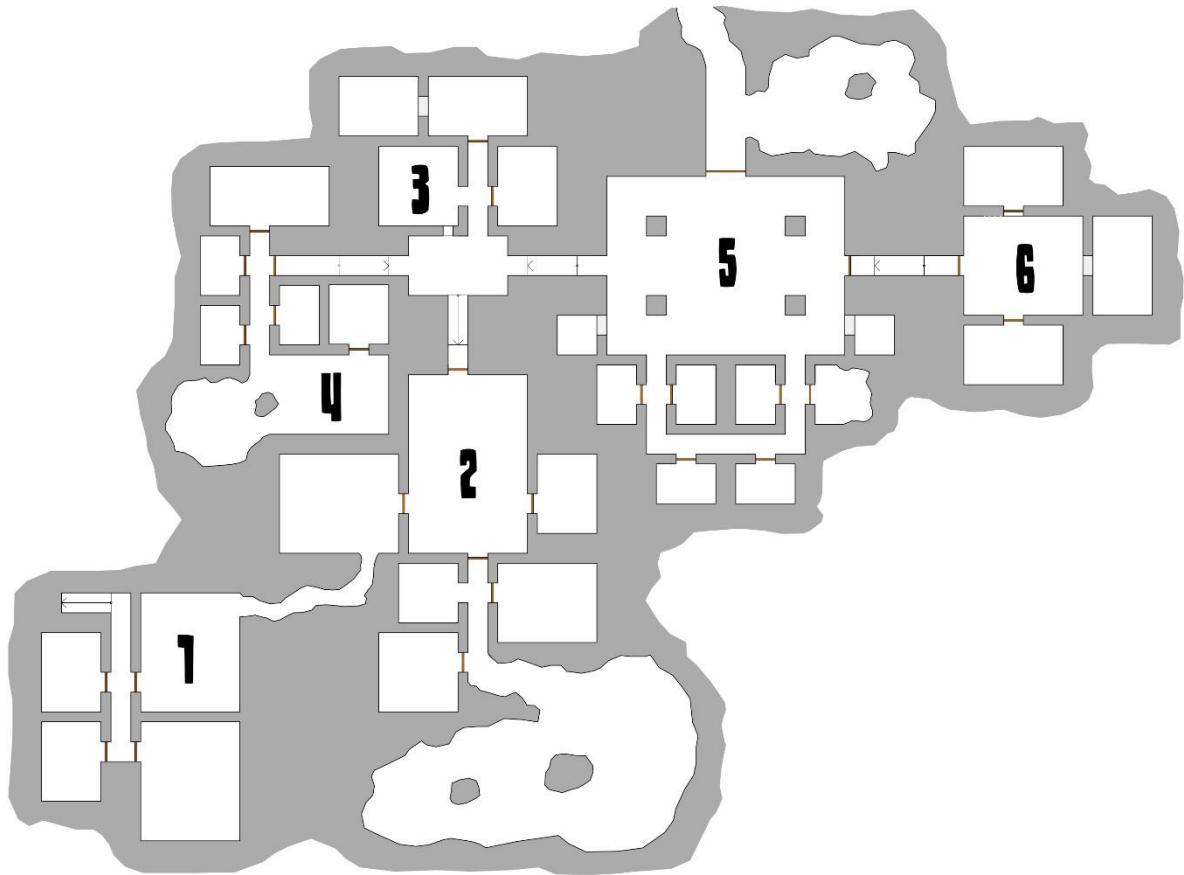
Eure Augenlider werden schwer und ein tiefer Schlaf übermannt euch. Das letzte, was ihr hört, ist ein aufrichtiges und traurig klingendes "Es tut mir leid" aus dem Mund des Wirtes.

Ihr erwacht eine unbekannte Zeit später in einer kleinen Kammer, die nur spärlich von einer einzelnen Kerze erleuchtet wird.

Eure Hände und Füße sind mit Stricken gefesselt und bis auf eure Unterkleider hat man euch alles Hab und Gut genommen.

Ein neues Abenteuer beginnt ... werdet ihr das Geheimnis der Alten Mühle lüften?

GESAMTPLAN ZUR ÜBERSICHT



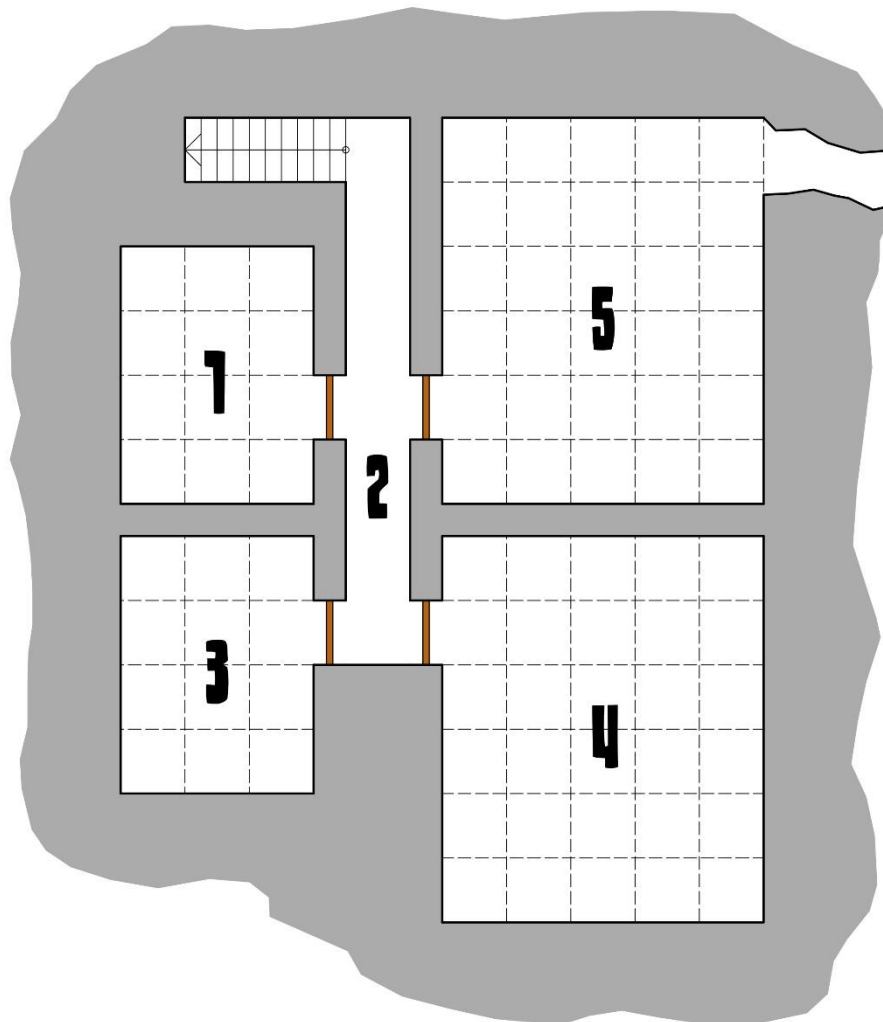
Es gibt für die Charaktere folgende sechs Gebiete zu erkunden:

1. Der Wirtshauskeller (dort beginnt das Abenteuer)
2. die Küchenebene
3. die Wachebene
4. die Kerkerebene
5. die Tempelebene
6. Arxalars Gemächer

Falls der Spielleiter Zufallsbegegnungen einbauen möchte, bitten sich folgende an:

- Riesenratten (Gebiet 1, 2)
- Goblins (Gebiet 1, 3)
- Zombieriesenratten (Gebiet 4)
- Orks (Gebiet 2, 3, 5)
- Skelette (Gebiet 5)

DER WIRTSCHAUSKELLER



1. Gefängniszelle

Hier beginnt das Abenteuer. Eine kleine Kammer, die nur spärlich von einer einzelnen Kerze erleuchtet wird, die in einer Raumecke auf zahlreichen Kerzenstummeln steht. Die Kammer selbst ist bis auf die Kerze leer und hat eine Holztür als einzigen Zugang (Tür eintreten erfordert einen erfolgreichen Kraftakt = Probe auf Körper + Stärke). Wenn die Charaktere ihre Fesseln genauer betrachten, fällt Innen daran altes eingetrocknetes Blut auf. Augenscheinlich wurden die Stricke schon vorher für ähnliche Zwecke benutzt. Um sich aus den Fesseln zu befreien ist eine Probe auf Agilität + Geschick nötig. Alternativ können die Charaktere die Fesseln auch mit Hilfe der Kerze durchbrennen. Sollten die Charaktere die Tür nicht aufgebrochen bekommen erscheint nach einigen Stunden ein Goblin, der den Charakteren schimmeliges Brot und abgestandenes Wasser bringt. Diesen Goblin gilt es zu überwinden. Er trägt keine Rüstung und ein lediglich Messer bei sich.

- 1 x Wachskerze (Lichtradius 5m, brennt 10 Stunden)

Goblin - Lebenskraft: 8 / Abwehr: 6 / Initiative: 9 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 7

- 1 x Messer (WB+0, Distanzmalus -1 pro 2m; auch Nahkampf geeignet)

2. Flur

Hier steckt eine nicht brennende Fackel (Lichtradius 10m, brennt 2 Stunden) in einer Wandhalterung. Die Fackel kann als Keule benutzt werden. Am Ende des Flures befindet sich eine Treppe, die nach oben zum Wirtshaus führt. Die Treppe führt im Moment aber nur zu einer Bodenluke, die abgeschlossen ist und von oben so beschwert wurde, dass die SC sie nicht öffnen können. Kratzer von menschlichen Fingernägeln und einige alte Bluttupfer sind an der Unterseite der Luke zu finden. Die Charaktere sollen zu diesem Zeitpunkt noch nicht in das Wirtshaus zurück gelangen.

- 1 x Fackel (WB+1, zerbricht bei Schlagen-Patzer)

3. Vorratsraum

Neben diversen Lebensmitteln und anderen Krimskrums findet man hier auch einige Messer, die dazu benutzt werden, die Vorratssäcke aufzuschneiden.

- 4 x Messer (WB+0, Distanzmalus -1 pro 2m; auch im Nahkampf geeignet)
- Anzahl Charaktere x4 Tagesration
- Anzahl Charaktere x2 Wasserschlauch (5 Liter)
- 1 x Seil (10m)
- 1 x Feuerstein & Zunder
- 4 x Wachskerzen (Lichtradius 5m, brennt 10 Stunden)
- 6 x Sack

4. Weinkeller

Hier findet man neben einigen Weinfässern mit unterschiedlichem Füllstand auch einen leichten Hammer mit denen die Stopfen in die Fässer geschlagen werden. Ansonsten bietet der Raum nichts außer Wein.

- 1 x Leichter Hammer (WB+1)

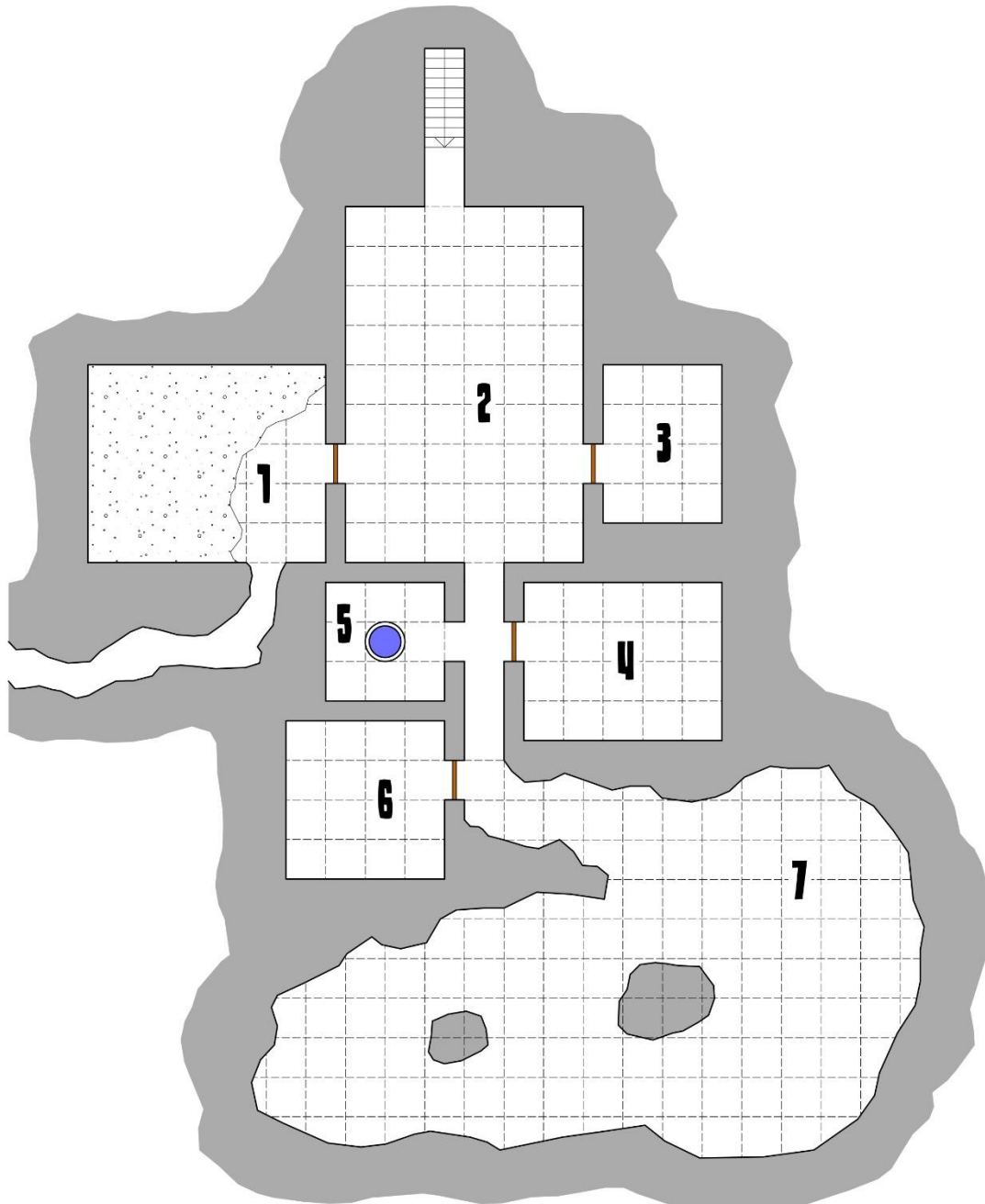
5. Alte Kornkammer

In diesem Raum lagern heute nur noch alte kaputte Stühle, Tische, Fässer, leere Kornsäcke (die als Tragesäcke genutzt werden können) und anderer Unrat. Überall liegen alte vertrocknete Weizenkörner herum. Einige Tischbeine sind brauchbar genug um sie als Keulen zu verwenden. In einer Ecke befindet sich ein gegrabener Tunnel, der in die alte Tempelanlage führt. Der leicht abschüssige Tunnel ist ca. 120 cm hoch und 50 cm schmal. Zwerge erkennen, dass der Tunnel erst vor kurzer Zeit angelegt wurde. Im Tunnel herrscht völlige Finsternis und führt in den Lagerraum der Küchenebene (Siehe Raum 1 - Küchenebene). In der alten Kornkammer selbst halten sich mehrere Riesenratten (Anzahl wie Charaktere) auf, die sich ausgehungert auf die Charaktere stürzen.

- 4 x Keule (WB+1, zerbricht bei Schlagen-Patzer).
- 7 x Sack

Riesenratten - Lebenskraft: 11 / Abwehr: 5 / Initiative: 8 / Laufen: 6 / Schlagen: 8

DIE KÜCHENEBENE



1. Lagerraum

In diesen einstigen Lagerraum wurde der Aushub des Tunnels gebracht, wodurch der größte Teil des Raums ca. 50 cm hoch voller Erde und Gestein ist. An einer Wand findet man noch Grabwerkzeuge wie Schaufeln, Spitzhacken und Eimer, die zum Transport der Erde benutzt wurden. Der leicht ansteigende Tunnel ist ca. 120 cm hoch und 50 cm schmal. Zwerge erkennen, dass der Tunnel erst vor kurzer Zeit angelegt wurde. Im Tunnel herrscht völlige Finsternis und führt in die alte Kornkammer im Wirtshauskeller (Siehe Raum 5 - Wirtshauskeller). Der Lagerraum an sich bietet nichts von Wert.

2. Speisesaal

Ein großer Eichentisch, der Platz für ein Dutzend Personen bietet, nimmt die Raummitte ein. An ihm stehen mehrere Holzstühle. Auf dem Tisch liegen verstreute Essensreste (Fischgräten, madiges Fleisch, Knochen, Brotkrümel) und verdrecktes Tongeschirr, das erst kürzlich benutzt wurde. Ein völlig betrunkenen und nicht ansprechbarer Ork, der einen Lederpanzer trägt, schläft an den Tisch gelehnt. Sein Speer liegt neben ihm auf dem Boden. An den Wänden hängen mehrere alte Holzschilde die einst aufgemalte Wappen und Verzierungen aufwiesen. Diese sind über die Jahre verblichen und unkenntlich, die Schilder selbst sind aber noch brauchbar.

- 6 x Holzschild (PA+1, zerbricht bei einem Abwehr-Patzer)
- 1 x Lederpanzer (PA+1)
- 1 x Speer (WB+1, Nah- und Fernkampf, zerbricht bei Schießen-Patzer)
- Münzen: 3 SM, 7 KM

3. Goblinquartier

In diesem Raum hausen die Goblins der Küche. Stroh liegt als Schlafmöglichkeit auf dem Boden umher. Bis auf abgenagte Knochen, Ungeziefer und zwei (mit Dolchen bewaffnete) schlafende Goblins gibt es hier nichts zu finden.

- 2 x Dolch (WB+0, Initiative +1)

Goblins - Lebenskraft: 8 / Abwehr: 6 / Initiative: 9 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 7

4. Küche:

In dem Raum halten sich vier Goblins auf, die gerade dabei sind recht widerliche Speisen zuzubereiten. Auffällig ist, dass die „Köche“ viele fleischige Pilze verarbeiten. Die Goblins sind recht fanatisch aggressiv und wenn es zum Kampf kommt, kämpft der erste und kräftigste Goblin (Werte wie Goblinkrieger aus Slay 01, Seite 6) mit einem Fleischerbeil, der zweite und dritte haben Fleischermesser. Der vierte Goblin (Werte wie Goblinspäher aus Slay 01, Seite 6) greift sich eine leichte Armbrust und versucht die Charaktere aus dem Hintergrund auszuschalten. Die Goblins tragen keine Rüstungen. Beleuchtet wird der Raum durch ein Feuer unter einem Kochtopf das den Goblins aufgrund ihrer Nachtsicht als Lichtquelle ausreicht. Der natürliche Abzugsschacht in der Decke ist zu schmal, um ihn hinaufklettern zu können.

- 1 x Fleischerbeil (WB+1)
- 2 x Fleischermesser (WB+0, Initiative +1)
- 1 x Leichte Armbrust (WB+2, Initiative -2, Zweihändig)
- Münzen: 2 SM, 19 KM

Goblin #1 - Lebenskraft: 9 / Abwehr: 8 / Initiative: 9 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 10

Goblin #2 - Lebenskraft: 8 / Abwehr: 6 / Initiative: 9 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 7

Goblin #3 - Lebenskraft: 8 / Abwehr: 6 / Initiative: 9 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 7

Goblin #4 - Lebenskraft: 8 / Abwehr: 5 / Initiative: 8 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 5 / Schießen: 14

5. Brunnen

Eine kleine offen zugängliche Kammer mit einem einfachen Loch von 1 Meter Durchmesser im Boden. Im Raum stehen mehrere Eimer, die an Seilen befestigt sind. Hier schöpfen die Bewohner des alten Tempels ihr Wasser. Weder der Raum noch der Brunnenschacht bieten weitere interessante Dinge. Es gibt für die Charaktere hier, außer den Seilen und frischem Wasser, nichts zu holen.

- 3 x Seil (10m)

6. Speisekammer

Neben unappetitlichen Essensvorräten aller Art können die Charaktere einen Beutel mit aromatisch duftenden Heilkräutern finden.

- 20 x Tagesration
- Anzahl Charaktere x 3 Heilkräuter (Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt)

7. Pilzhöhle

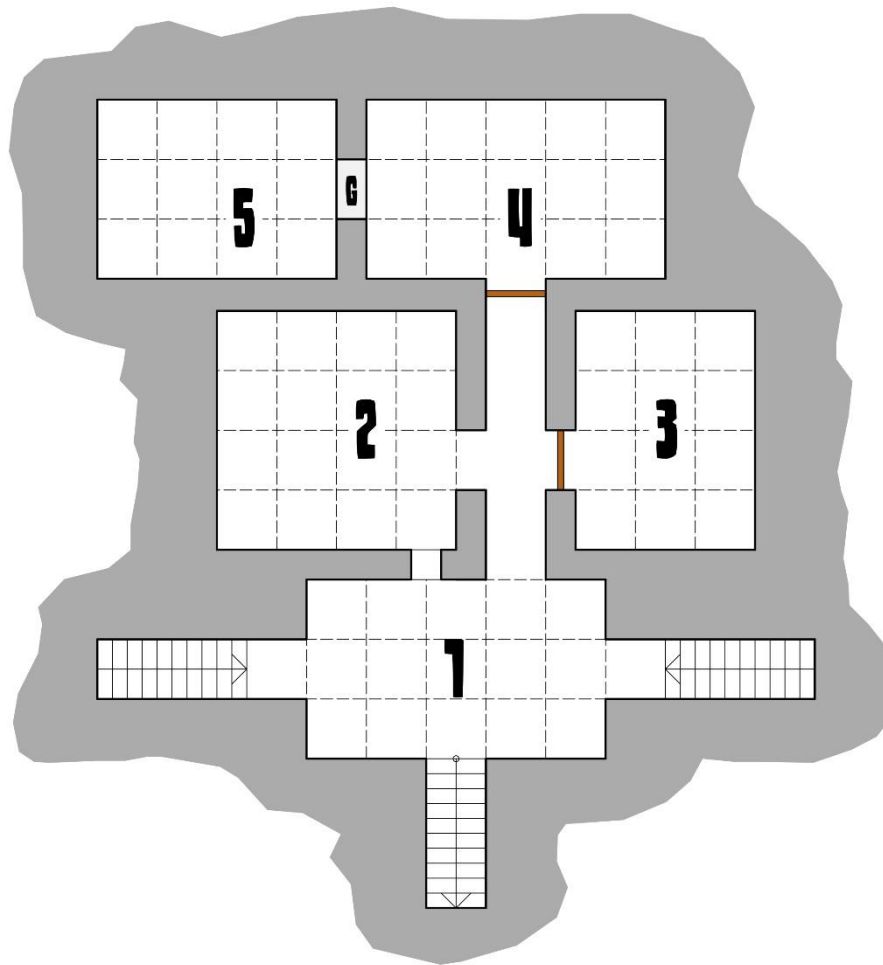
Die Charaktere gelangen in eine große natürliche Höhle mit erdigem Boden. Die Höhle ist dunkel und hat ein feuchtwarmes Raumklima, da durch die Decke Wasser tropft. Die Höhle ist über und über mit fleischigen Pilzen jeder Größe überwuchert. Diese dienen den lebenden Bewohnern der Tempelanlage als Nahrungsquelle, wenn kein Fleisch verfügbar ist. Nahe beim Höhleneingang nehmen die Charaktere in einer Nische einen stechenden Fäkaliengeruch wahr. Glückwunsch sie haben den Abort der Orks aus der Wachebene und der Goblins aus der Küche gefunden. Tiefer in der Höhle finden die Charaktere mehrere Leichen von Goblins die bei der Pilzernte das Opfer eines Schlingwurzelpusch geworden sind. Schlingwurzelpusch – Lebenskraft: 30 / Abwehr: 11 / Initiative: 8 / Laufen: 7,5 / Schlagen: 11 (x5)

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel, welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST (6+3=9) des Umschlingers.

Bei den Goblinleichen können die Charaktere noch folgende Beute machen:

- 3 x Wurfmesser (WB+0, Distanzmalus -1 pro 2m; auch Nahkampf geeignet)
- 1 x Kurzbogen (WB+1, Initiative +1, Zweihändig)

DIE WACHEBENE



1. Treppenraum

Vom Treppenraum, der durch eine Fackel in einer Wandhalterung erhellt wird, aus führen zwei Treppen hinab in die Kerkerebene bzw. hinunter auf die Tempelebene. Eine dritte Treppe führt hinauf in die Küchenebene. Weiterhin führt ein Flur zu den Wachräumen. Die Orks in der Wachkammer (Siehe Raum 2) haben eine Chance die Charaktere im Treppenraum zu bemerken. Der Treppenraum ist ein absoluter Knotenpunkt in der gesamten alten Tempelanlage. Im Grunde muss jeder, der sich in der Anlage bewegt irgendwann hier durch bzw. vorbei. Ein idealer Ort für einen Wachraum.

2. Wachkammer

In der von Kerzen erleuchteten Wachkammer halten 3 Orks mehr schlecht als Recht Wache. Sie verbringen ihre Zeit eher mit Trinken und Würfelspiel und sind daher relativ gut zu überraschen. Sie tragen Lederpanzer und orkische Krummsäbel. Die Wachkammer hat einen Sichtschlitz auf den Treppenraum (Siehe 1). Obwohl sie nicht besonders wachsam sind, bemerken die Orks im Kollektiv die Charaktere durch eine einmalige (nicht jeder Orks einzeln) gelungene Bemerkungsprobe auf 8. Im Raum befindet sich ein Tisch mit vier Holzstühlen und im hinteren Bereich einige Strohlager auf den die Wachen schlafen.

- 3 x Lederpanzer (PA+1)

- 3 x Krummsäbel (WB+1)

- Münzen: 1 GM, 8 SM, 14 KM

Orks – Lebenskraft: 23 / Abwehr: 14 / Initiative: 7 / Laufen: 4 / Schlagen: 13

3. Hauptmann der Wache

Hier lebt Urzurg, der Hauptmann der Orks. Er ist kräftiger gebaut als andere Orks (KÖR 12, ST3, HÄ4). Die Orks feuern ihren Hauptmann lauthals an, wenn er in den Kampf eintritt. Urzurg selbst brüllt die Charaktere an, dass sie die Gefangenen nicht befreien werden. Dies soll die Spieler dazu bringen, gezielt nach anderen Gefangenen zu suchen. Im Raum selbst befindet sich ein hölzernes Bettgestell und eine Truhe mit dem Besitz des Hauptmanns.

- 1 x Krummschwert (WB+2)

- 1 x Kettenpanzer (PA+2, Laufen -0,5m)

- 1 x Metallschild (PA+1, Laufen -0,5m)

- 1 x Metallhelm (PA+1, Initiative -1)

- 1 x Heiltrank (heilt W20 LK)

- Münzen: 4 GM, 13 SM, 25 KM

Urzurg der Ork Hauptmann – Lebenskraft: 25 / Abwehr: 19 / Initiative: 6 / Laufen: 3 / Schlagen: 17

4. Waffenkammer

Die Tür zur Waffenkammer ist durch ein magisches Rätsel gesichert. Wenn man sich der Tür nähert, tauchen 9 Punkt-Flächen auf der Tür auf und eine magische Stimme ertönt auffordernd: „Verbindet alle 9 Punkte mit 4 geraden Linien, ohne abzusetzen“. Die Aufgabe besteht darin, neun quadratisch angeordnete Punkt-Flächen durch vier gerade Linien zu verbinden, ohne den Finger abzusetzen (*zur Lösung bitte nach „9 Punkte Rätsel Lösung“ googlen*).

Nur der Ork Hauptmann verfügt über genügend Grips, um die Lösung des Rätsels zu behalten und so die Tür zu öffnen. Neben Waffen und Rüstungen hängt in diesem dunklen Raum auch der Schlüssel für die Tür zur Kerkerebene. In der Waffenkammer befindet sich eine Geheimtür zu Raum 5. Diese Geheimtür können die Charaktere mit einer gelungenen Bemerkungsprobe finden, wenn sie den Raum gezielt nach Öffnungen dieser Art absuchen.

- 10 x Lederpanzer (PA+1)

- 10 x Holzschild (PA+1, zerbricht bei einem Abwehr-Patzer)

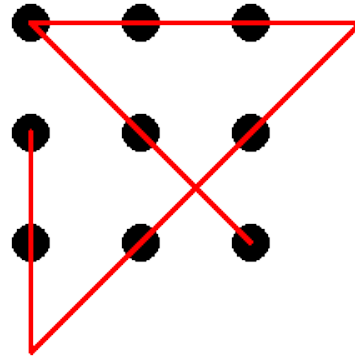
- 10 x Krummsäbel (WB+1)

- 10 x Speer (WB+1, Nah- und Fernkampf, zerbricht bei Schießen-Patzer)

- 1 x Streithammer (WB+3, Initiative -4, zweihändig)

- 1 x Rapier (WB+1, Initiative +2, zerbricht bei einem Angriffpatzer)

- 1 x Schlüssel für Kerkerebene



5. Schatzkammer

Eine dunkle Kammer mit einem Eichentisch auf dem neben etlichen Münzen noch ein runenverziertes Breitschwert liegt. Bei dem Schwert handelt es sich um ein fliegendes Schwert, dass die Charaktere angreift, sobald sie es berühren. Die Runen dienen nur dazu, die Charaktere in Versuchung zu führen die Waffe an sich zu nehmen. Nachdem die Charaktere das Schwert besiegt haben, ist die Magie darin gebrochen und man kann die Waffe als normales Breitschwert führen.

- 1 x Breitschwert (WB+1, Gegnerabwehr -2)

- Münzen: 21 GM, 49 SM, 143 KM

Fliegendes Schwert - Lebenskraft: 12 / Abwehr: 19 / Initiative: 5 / Fliegen: 7 / Schlagen: 16

DIE KERKEREbene



1. Gang mit Grubenfalle

Ein schmaler unbeleuchteter Gang von 1,0m breite erstreckt sich vor den Charakteren. In der Mitte vom Gang befindet sich eine 1,0 m breite und 3,0 m lange Falltür, unter der eine 4m Tiefe Fallgrube liegt (Fallschaden = Sturztiefe x 3 = 12). Die Falltür, die vor allem flüchtende Gefangene aufhalten soll, kann mit einer Probe auf Suchen gefunden werden (Geist + Verstand bzw. 8) wenn die Charaktere gezielt danach suchen. Am Boden der Grube liegt eine Orkliche. Anscheinend ist der Unglückliche vor langer Zeit in die Grube gestürzt und hat sich das Genick gebrochen. Der Leichnam trägt einen völlig verrotteten und unbrauchbaren Lederpanzer und neben ihm liegt ein Flegel. Arxarlar fand das Missgeschick des Orks amüsant und hat ihn deshalb zu einem untoten Wächter gemacht. Fällt oder steigt ein Charakter in die Grube hinab erhebt sich der Zombieork (siehe Slay Ausgabe 03, Seite 8) und attackiert den Eindringling. Die Falltür schließt sich nach 20 Sekunden (4 Kampfunden) von selbst und kann nur geöffnet werden, indem man sie erneut auslöst, wozu ein Gewicht >30Kg in der Mitte der

Falltür nötig ist. Die Falltür lässt sich mit Hilfe von Drucksteinen an den jeweiligen Flurenden für 10 Sekunden (2 Kampfrunden) deaktivieren, um sie zu überqueren. Die Charaktere können die Drucksteine mit einer Suchenprobe (Geist + Verstand bzw. 8) finden. Der Gang endet an einer verstärkten Tür (Kraftaktprobe auf Körper + Stärke mit einem Malus von -4 zum Eintreten). Die Schlüssel zur Tür hat zum einen der Folterknecht (siehe 7) und ein Schlüssel hängt in der Waffenkammer (siehe 4) der Wachebene. Auf der anderen Seite endet der Gang an einer Treppe, die hinauf auf die Wachebene führt.

- Flegel (WB+2, Initiative -2)

Zombieork - Lebenskraft: 24 / Abwehr: 16 / Initiative: 6 / Laufen: 4 / Schlagen: 16

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

2. Flur

Dieser, von einer Fackel erleuchtete, Flur erschließt die gesamte Kerkerebene. Vom unteren Ende des Flurs auskommend hören die Charaktere einen grausamen Todesschrei eines Mannes, der danach verstummt. Der Todesschrei stammt von Ekarius (siehe 7).

3. Große Zelle

Diese größere Zelle ist zurzeit leer und die Tür steht leicht offen. Trotz, dass der Raum nicht belegt ist, geht ein unangenehmer Geruch von Blut und Fäkalien von ihm aus. Diese Zelle wird für größere Gefangenengruppe genutzt.

4. Gefängniszelle von Jör Brauerlich

In dieser dunklen Zelle ist Jör, der 10-jährige Sohn vom Wirt Esben Brauerlich, eingesperrt. Jörs Mutter wird ebenfalls in einer benachbarten Zelle gefangen gehalten (siehe 6). Die Zellentür ist verstärkt gearbeitet und erfordert zum Eintreten einen Kraftakt (Probe auf Körper + Stärke) mit einem Malus von -4 auf die Probe. Den Schlüssel zur Tür hat der Folterknecht (siehe 7). Jör ist durch die Gefangenschaft völlig traumatisiert. Aus ihm ist kein Wort herauszubekommen und er verlässt die Zelle nur freiwillig, wenn die Charaktere in Begleitung seiner Mutter sind.

5. Gefängniszelle von Ekarius

Die Tür zu dieser Zelle steht offen als die Charaktere die Kerkerebene betreten. Der Grund dafür ist, dass der Insasse Ekarius gerade in der Folterkammer getötet wurde (siehe 7).

6. Gefängniszelle von Elwine Brauerlich

In dieser dunklen Zelle ist Elwine, die Frau des Wirtes Esben Brauerlich und die Mutter von Jör (siehe 4), eingesperrt. Die Zellentür ist verstärkt gearbeitet und erfordert zum Eintreten einen Kraftakt (Probe auf Körper + Stärke) mit einem Malus von -4 auf die Probe. Den Schlüssel zur Tür hat der Folterknecht (siehe 7). Elwine ist verängstigt und wird die Charaktere sofort nach dem Verbleib ihres Sohnes Jör fragen. Sie weiß weder wie sie in diesen Kerker gekommen oder warum sie hier ist. Die Charaktere sollten im Gespräch mit ihr aber herausfinden, wer sie ist und in welcher Beziehung sie zum Wirt Esben Brauerlich steht und sich dann erste Stücke der Geschichte denken können.

7. Folterkammer

Dieser Raum riecht förmlich nach Angst, Schweiß, Erbrochenen, Blut und Exkrementen. In dieser Folterkammer „verhört“ der Folterknecht die Gefangenen zum größten Teil aus blanker Lust an den zugefügten Qualen zum Teil aber auch um Informationen für seinen Meister Arxarlar zu erhalten. Der Raum wird durch das Feuer und Glühen einer Esse erleuchtet, in der der Folterknecht stets einige Brenneisen heiß hält. Ansonsten ist der Raum über und über mit Folterinstrumenten gefüllt. An die Folterkammer schließt ein Höhlenbereich an, in der der Folterknecht einige (Anzahl der Charaktere-2, mind. 1) Zombieriesenratten (siehe Slay Ausgabe 03, Seite 9). hält, die ihm im Falle eines Kampfes zur Hilfe eilen. Im Kampf führt der Folterknecht eine magische zweihändige Streitaxt. Der Raum selbst enthält wenig Interessantes außer jede Menge Heilkräuter, die der Folterknecht braucht, um seine Opfer möglichst lange am Leben zu halten. Bei dem Folterknecht handelt es sich um einen Untoten Schlächter (siehe Slay Ausgabe 03, Seite 12).

Der Folterknecht - Lebenskraft: 28 / Abwehr: 20 / Initiative: 8 / Laufen: 4 / Schlagen: 22

- Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.
- Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: 10). Feuer- und Weihwasserschäden können nicht regeneriert werden.
- Streitaxt +1 (WB+4, Initiative -2, zweihändig)
- Schlüssel zu allen Zellen
- 17 Heilkräuter (Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt)

Zombieriesenratten - Lebenskraft: 13 / Abwehr: 9 / Initiative: 6 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 10

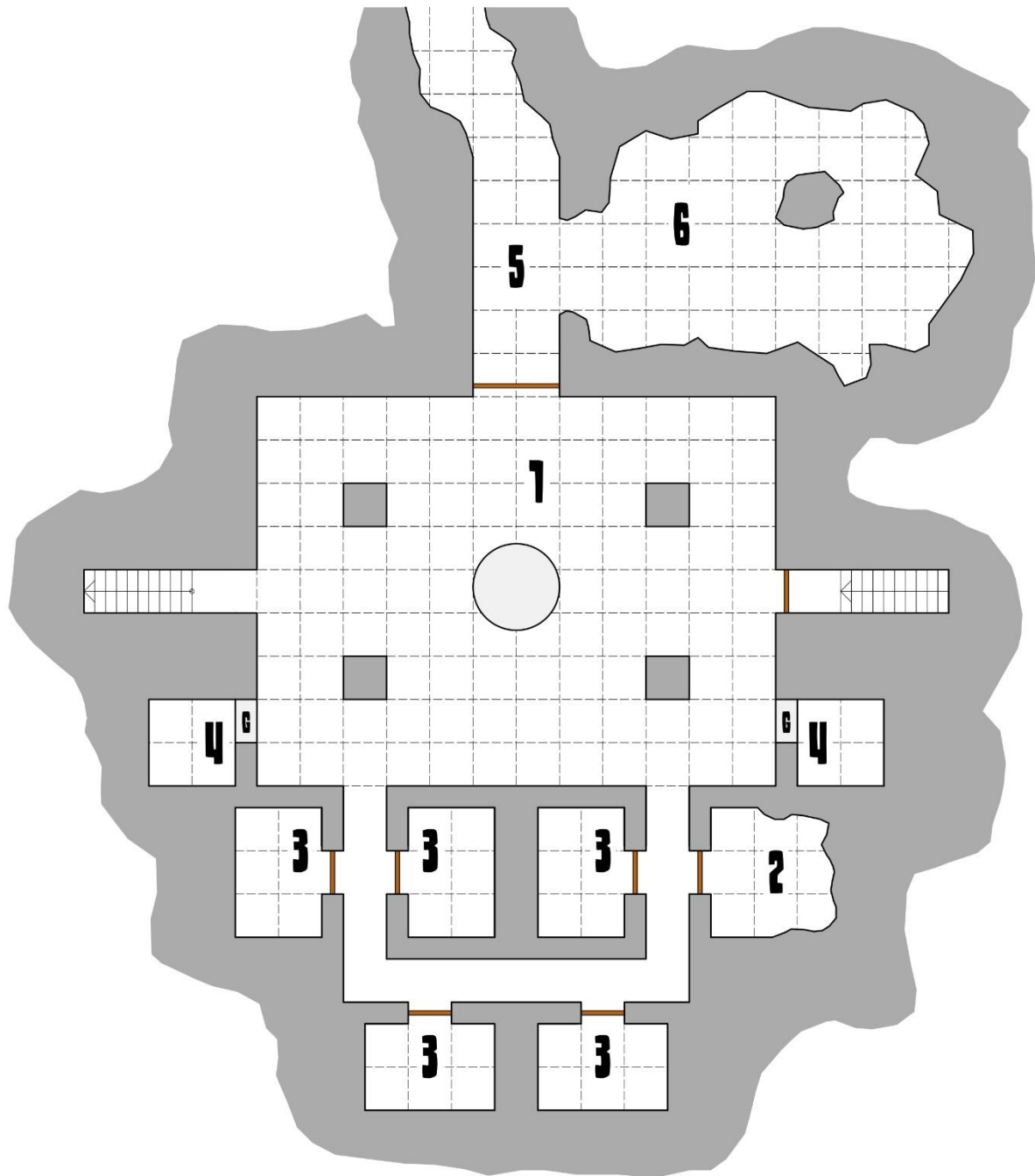
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

8. Quartier des Folterknechts

Der Wohn- und Schlafraum vom einstigen Folterknecht der alten Tempelanlage. Der jetzige untote Folterknecht benutzt diesen Raum nicht da er weder Schlaf noch Ruhe braucht. Von seinem alten Bewohner sind noch einige Habseligkeiten zu finden:

- Kette der Regeneration (Diese schlichte Silberkette heilt in jeder Kampfrunde 1 LK)
- Lederpanzer (PA+1)
- Lederschienen (PA+1, an Arm und Bein)
- Morgenstern (WB+1, GA-1)
- Schlagring (WB+0, wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus)
- Kampfstab (WB+1, Zielzauber +1, zweihändig)
- Münzen: 3 GM, 6 SM, 23 KM

DIE TEMPELEBENE



1. Altarraum

Diese große von vier Stützen getragene Halle war einst das Heiligtum des dunklen Kultes. Die Mitte der unbeleuchteten Halle nimmt ein großes kreisrundes Steinpodest ein, auf dem die steinerne Figur einer dunklen Gottheit steht. Rund um das Podest sind noch heute uralte Blutspuren und Knochenfragmente zu finden. Anscheinend wurden hier einst etliche Opfer dargebracht. Bei der Statue handelt es sich um einen bemalten Lehmgolem dessen Aufgabe es ist den Eingang zu den Gemächern des einstigen Hohepriesters, die jetzt Arxarlar benutzt, zu bewachen. Sollte sich ein Eindringling der östlichen Tür

nähern ohne vorher die Worte „Ruhe Wächter“ gesprochen zu haben erwacht der Golem und greift den Eindringling an. Sobald der Golem das Podest verlässt, geht ein hörbares Klicken vom Podest aus und anschließend öffnen sich die Geheimtüren zu den beiden Kammern Nummer 4 lautstark. Während der Eindringling wahrscheinlich gerade den Kampf mit dem Golem beginnt, kommen die Zombieorks (siehe Slay Ausgabe 03, Seite 8) aus den Kammern 4 dem Golem zur Hilfe. Im Norden des Raumes befindet sich ein zweiflügeliges Tor das unverschlossen ist, da es auf der anderen Seite durch eine Illusion geschützt ist.

Lehmgolem - Lebenskraft: 46 / Abwehr: 13 / Initiative: 8 / Laufen: 4,5 / Schlagen: 16

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

2. Abort

Der hintere Teil des Raumes besteht aus einer noch unbearbeiteten Höhle. Hier ist ein einfacher Donnerbalken über einen natürlichen Spalt im Boden. Der Spalt ist nicht sehr breit (viel zu schmal für die Charaktere) und führt zu einem natürlichen unterirdischen Fluss, der die „Hinterlassenschaften“ der Bewohner davonträgt.

3. Zellen der Kultisten

In diesen kleinen Wohnkammern lebten einst die Kultisten der Tempelanlage. Heute hausen hier Orks – einer pro Kammer. Die Räume weisen jeweils nur ein altes hölzernes Bettgestell und eine einfache Holztruhe mit den Habseligkeiten der Orks auf. Beleuchtet werden die Kammer von Kerzen, wenn die Orks wach sind.

- 5 x Krummsäbel (WB+1)

- 5 x Lederpanzer (PA+1)

- 5 x Holzschild (PA+1, zerbricht bei einem Abwehr-Patzer)

- 5 x Heilkräuter (Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt)

- Münzen: 3 GM, 11 SM, 27 KM

Orks – Lebenskraft: 23 / Abwehr: 15 / Initiative: 7 / Laufen: 4 / Schlagen: 13

4. Geheimkammern

In diesen beiden Geheimkammern halten sich jeweils ein Zombieork (siehe Slay Ausgabe 03, Seite 8) auf. Sobald der Golem aus Raum 1 sein Podest verlässt, öffnen sich die Türen der Geheimkammern und die Zombieorks „eilen“ dem Golem im Kampf zur Hilfe. Die Kammern selbst sind leer. Sollte die Spielergruppe zahlreich und stark sein, dann können pro Kammer auch zwei Zombieorks kommen.

Zombieorks - Lebenskraft: 24 / Abwehr: 16 / Initiative: 6 / Laufen: 4 / Schlagen: 16

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

5. Tunnel

Dieser natürliche und unbeleuchtete Tunnel führt aus der alten Tempelanlage ins Freie. Der Tunnel endet an einem doppelflügeligen Tor das unverschlossen ist. Auf dem Tor liegt allerdings auf der Tunnelseite ein Trugbild (siehe Regelwerk, Seite 70), so dass die Tür wie ein natürliches Tunnelende aus Fels aussieht. Das Trugbild kann mit einer erfolgreichen Bemerkprobe mit einem -2 Malus durchschaut werden. Sinn des Trugbildes ist es, dass Eindringlinge denken, dass der Tunnel eine Sackgasse ist und nur zur Spinnenhöhle Nummer 6 führt.

6. Spinnenhöhle

In dieser natürlichen und dunklen Höhle lebt eine Monsterspinne die Arxarlar als Wächterin des Tempeleingangs benutzt. Die Spinne wird regelmäßig mit Gefangenen gefüttert. Die Höhle ist so voller Netze, dass sämtliche Bewegungsraten der Charaktere innerhalb der Höhle halbiert werden.

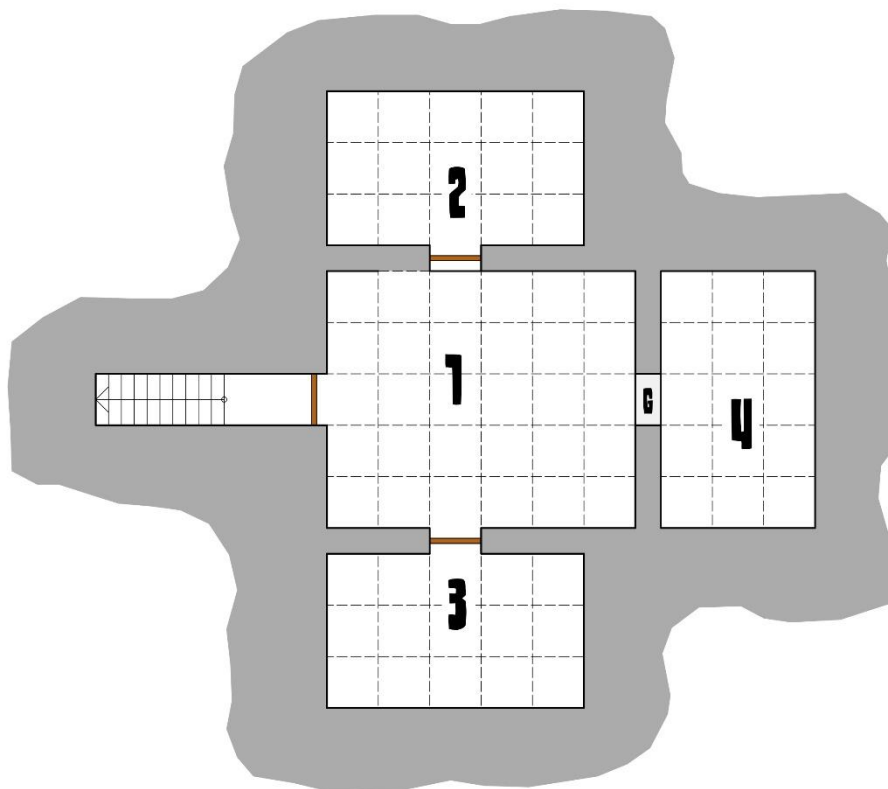
Monsterspinne –

Lebenskraft: 72 / Abwehr: 15 / Initiative: 11 / Laufen: 8,5 / Schlagen: 17 (GA-2) / Schießen: 15

Schlagen: Spinnenbiss (Gegnerabwehr -2)

Schießen: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

ARXARLARS GEMÄCHER



1. Wohnraum

Die Treppe endet an einer verschlossenen Tür. Zum Eintreten wird eine Kraftaktprobe (Probe auf Körper + Stärke) mit einem Malus von -4 notwendig. Hinter der Tür gelangen die Charaktere in den großzügigen Wohnraum des ehemaligen Hohepriesters. In diesem nach Verwesung riechenden Raum befinden sich mehrere mit Büchern gefüllte Schränke an den Wänden und ein großer Schreibtisch mit einem Thronähnlichem Sessel auf dem Arxarlar sitzend die Charaktere erwartet. Im Rücken vom Thron

befindet sich eine Geheimtür. In den jeweiligen Raumecken stehen insgesamt vier Skelette, die jeden Eindringling sofort angreifen. Sollte sich der Kampf gegen Arxarlar wenden flüchtet er durch die Geheimtür in den Geheimraum 4 um mit Hilfe des dortigen Schattens um sein Unleben zu kämpfen.

Arxarlar – Minderer Leichnam

Lebenskraft: 18, Abwehr: 10, Initiative: 6, Laufen: 4, Schlagen: 11, Zaubern: 16, Zielzauber: 18
Für Fähigkeiten und Zauber siehe Slay Ausgabe #03, Seite 10.

Statt dem Zauber „Dämonen beschwören“ beherrscht Arxarlar den Zauber „Skelette erwecken“.

- Magische Robe (PA+2)

Skelette - Lebenskraft: 22 / Abwehr: 12 / Initiative: 10 / Laufen: 5 / Schlagen: 14

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

2. Schlafgemach

Dieses ehemalige Schlafgemach beherbergt noch heute ein großes Bett und einen Schrank voller alter Gewänder, die einst wohl edel und wertvoll waren. Bei einer genauen Durchsuchung kann man noch eine gut erhaltene Runenbestickte Robe finden. Da Arxarlar als Untoter keinen Schlaf nötig hat ist dieser Raum für ihn unnütz.

- Robe (runenbestickt, PA +0, Aura +1)

3. Studienzimmer

Regale voller verstaubter Bücher entlang der Wände und ein Leseputz zeigen deutlich, dass es sich bei diesem Raum um eine Bibliothek handelt. Diese Bücher sind alle sehr alt und zum größten Teil in einem schlechten Zustand. Die meisten Werke handeln von alten Kulte, bösen Gottheiten, Blutmagie, die Erweckung Untoter und Dämonenbeschwörung. Arxarlar nutzt diesen Raum kaum.

4. Geheimraum

In diesem Geheimraum befindet sich Arxarlars Alchemisten Labor, in dem er die Schlaftränke herstellt, die der Wirt Esben Brauerlich dann gezwungenermaßen benutzt, um Gefangene für Arxarlar zu machen. Bewacht wird das Labor von einem Schatten. Hier kann der Spielleiter eine Vielzahl magischer Tränke als Beute für die Charaktere einbauen.

Schatten - Lebenskraft: 25 / Abwehr: 23 / Initiative: 11 / Laufen: 6,5 / Schlagen: 18 (GA-2)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen.

ABENTEUERENDE

Ziel des Abenteuers ist es natürlich Arxarlar zu vernichten und die Familie Brauerlich wieder zu vereinen. Der Wirt Esben Brauerlich entschuldigt sich schamvoll für seine Taten und bedankt sich unter Tränen für die Rettung seiner Familie.

Die Charaktere können fortan stets kostenlos als Ehrengäste in der Alten Mühle unterkommen. Weiterhin erhält jeder Charakter von der Familie Brauerlich einen Geldbeutel mit 25 Goldmünzen.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Illustrationen/Karten sind vom Autor Gorthaur erstellt und stehen unter derselben Lizenz.