



EIN 3-SEITEN DUNGEON IN GEDENKEN AN DEN SCHWARZEN KEILER

T IM WIRTSCHAUS ZUR TRÄCHTIGEN WILDSAU

EIN DS-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

HINTERGRUND

Der paranoide und gewalttätige Kriegsfürst Garax Grothenstein plant einen neuen Feldzug. Da seine Kriegskasse mal wieder leer ist, lässt er in einem alten Bergwerk nach Silber schürfen. Da willige Minenarbeiter rar sind, zwingt er Zwerge und Menschen zur Arbeit und lässt sie von Ungeheuern (Die sind billiger als reguläre Soldaten!) bewachen.

IM WIRTSCHAUS

Die SC treffen abends im Wirtshaus Zur Trächtigen Wildsau ein. Es sind wenige Gäste im Schankraum und die Stimmung ist düster und gedrückt. Auf einmal stürzen ein Duzend Söldner mit Grothenstein im Gefolge in den Raum. Die SC werden sofort als Spione verdächtigt und überwältigt (Falls ein zu wagemutiger Spieler versucht sich der Übermacht entgegenzustellen, ist in der Gruppe ein Schwarzmagier, der mit HALT, STOLPERN oder GEHORCHE schnell den Widerstand bricht). Die SC werden entwaffnet, gefesselt und zum späteren Verhör in den dunklen Weinkeller gesperrt. Dem SL steht es frei, den Charakteren dabei noch weitere Ausrüstungsteile wegnehmen zu lassen (Seil, Fackeln, etc.).

Ein paar Stunden später steigt der Wirt in den Weinkeller hinunter, um Nachschub für die oben zechenden Söldner zu holen. Er steckt einem der SC einen Dolch zu und flüstert ihm zu, dass hinter dem mittleren Weinfass ein Geheimgang verborgen sei. Nachdem die Fesseln durchtrennt sind und der Geheimgang gefunden wurde, beginnt die Flucht ...

DIE GÄNGE

A: DUNKLER GANG Hinter dem Fass beginnt ein absolut finsterner Gang. Am Ende des Ganges ist der Boden brüchig (Bemerkung+2 bei genügend Beleuchtung). Wenn ein SC die Stelle betritt, bricht der Boden weg und eine 3m lange und tiefe Grube entsteht. Der SC, der voranging, stürzt hinein, wenn ihm keine Probe (AGI+BE) gelingt und erleidet Sturzschaden (9). Die Grube kann entweder mittels einer Konstruktion aus Brettern und Seilen aus Raum 1 oder mit einem gewagten Sprung (3m!) überbrückt werden.

B: AUFGEBENER STOLLEN Im Westen endet der Stollen in einer Sackgasse in der eine Schar Vampirfledermäuse (Anzahl der SC+1) aufgescheucht werden. Südlich wird der Stollen vom Rest des Bergwerks durch eine Bretterbarriere abgetrennt. Die Barriere kann mit Waffen oder Werkzeug eingeschlagen werden (LK: 10, AW: 12). Spitzhacke und Brechstange erhalten dabei WB+1. Wenn die Helden zu laut agieren, besteht die Gefahr (1-10 auf W20), dass eine Patrouille von 2 Goblins auf sie aufmerksam wird.

C: NORDÖSTLICHE GÄNGE Diese Gänge sind dunkel. An jeder Kreuzung besteht die Wahrscheinlichkeit (1-6 auf W20), dass sich eine Patrouille von 2 Goblins aus einem anderen Gang nähert (Wenn die SC mit Licht und Geräuschen unvorsichtig sind, wird die Patrouille auf sie aufmerksam).

D: NEBENGANG Dieser Nebengang wird selten benutzt und endet im Osten in einer Sackgasse. Hier ist eine mit Lehm getarnte Geheimtür verborgen (Bemerkung -4). Hinter

der Geheimtür liegt eine kleine Kammer mit einem wassergefüllten Schacht im Boden. Durch Tauchen kann über einen Tunnel der See in der benachbarten Grotte erreicht werden. Der Weg durch den Tunnel beträgt 12 m. SC legen tauchend Laufen-PA/2 m pro Rd zurück und können KÖR+HÄ Rd die Luft anhalten. Danach muss ihnen eine Probe KÖR+HÄ gelingen, ansonsten nehmen sie Angriff 6 (+2 je weitere Rd, Abwehr ohne PA) Schaden.

E: HAUPTKORRIDOR Dieser Gang ist mit Fackeln erleuchtet. Auf dem Boden verlaufen Wege aus Holzbohlen für die Loren. Hier wird in regelmäßigen Abständen patrouilliert. Pro 10 m wird gewürfelt, ob es zu einer Begegnung kommt.

PATROUILLEN PW: 10	
W20	PATROUILLE
1-4	2 Goblins
5-7	2 Orks
8-10	2 Echsenmenschen



ALARM!

Folgendes kann zu einem Alarm führen:

- Begegnung mit einer Patrouille ohne, dass alle Gegner ausgeschaltet werden
- SC lassen tote Gegner liegen
- Lauter Kampflärm in den Gängen E oder F
- Die Glocke vor den Wachkammern

Wenn Alarm ausgelöst wurde, ist der Weg durch den Wachtrakt nach draußen für die SC sehr schwierig und sie können alle 10 Meter auf eine Patrouille stoßen. 12a+b

PATROUILLEN PW:14

W20	PATROUILLE
1-4	2 Goblins + 2 Orks
5-7	2 Goblins + 1 Troll (einmalig)
8-10	2 Echsenmenschen + 2 Söldner
11-14	2 Orks + 2 Söldner

Der SL kann einen Zwergensklaven auftauchen lassen, der den SC hilft sich im Stollen (Raum 6) hinter Geröll vor den Patrouillen zu verstecken und ihnen von dem Zwerg Virgil erzählt, der den geheimen Ausgang zum Höhlensystem kennt.

F: WACHTRAKT

Diese Gänge sind durch Fackeln erleuchtet. Wenn zu viel Lärm gemacht wird, werden die Orks aus dem Wachraum (15) aufmerksam.

H: NEBENGANG

Der Durchgang gabelt sich bald nach Norden und Süden. Im Norden endet er in einer Sackgasse, an deren Ende ein altes Bündel liegt. Im Bündel finden sich ein Heiltrank, ein Kampftrank und eine Schriftrolle (Giftschutz). Am Ende des südlichen Ganges ist der Trichter eines jungen Borstengrubenwurmes, der bei Bedrohung angreifen wird.

DIE RÄUME

1: EHEMALIGER WACHRAUM

Im Raum stehen altes Gerümpel und kaputte Möbel herum. In einer Ecke liegen Bretter. Nach einigem Suchen (Suchen+2) findet man ein rostiges Schwert (WB+1, GA-1, zerbricht bei Schlagen-Patzer), ein Holzschild, 8m Seil, 2 Fackeln, 1 Spitzhacke (WB+1, Ini-3, zerbricht bei Schlagen-Patzer) und ein Brecheisen.

2: ÜBERFLUTETE KAMMER

Über die Hälfte der Kammer ist mit knietiefem Wasser überflutet. Im der hinteren Ecke des Tümpels schaut die Kante einer Truhe aus dem Wasser, die halb in einem Schlammhaufen steckt. Wenn die SC in das Wasser waten und an der Truhe ziehen, stürzt plötzlich ein großes Stück Wand ins Wasser und ein Schwarm von 100 Ratten (DS4 GRW S. 122) ergießt sich über den Raum und greift an. In der Truhe befindet sich neben alten feuchten Lumpen ein Unsichtbarkeitstrank und zwei in Wachstuch eingewickelte Schriftrollen (Einschläfern und Schutzschild).

3: ALTER STOLLEN

In diesem verlassenen Stollen liegt das Skelett eines Zwerges in einem Kettenpanzer. Neben dem Skelett liegt ein magischer Hammer (WB+1).

4: SCHÜRFSTOLLEN

In diesem Stollen arbeiten 3 abgemagerte Zwerge und bauen Silbererz ab. Sie werden von einem überaus fetten und kräftigen Goblin mit Peitsche überwacht. Wird der Goblin angegriffen, verhalten sich die Zwerge passiv. Die Zwerge haben nicht den Mut, sich an einer Flucht zu beteiligen. Sie erzählen jedoch von ihrem Kameraden, der nach einem Fluchtversuch eingesperrt wurde (Raum 13).

5: UNTERKUNFT DER ZWERGE

Hier stehen 5 grob gezimmerte Stockbetten, die den Zwergen als Lager dienen. Es sind 3 schlafende Zwerge anwesend.

6: SCHÜRFSTOLLEN

Hier arbeiten 3 weitere Zwerge (zurzeit ohne Aufseher).

7: LAGER

Die Tür zum Lager ist verschlossen (SW: 2, Abwehr: 18, LK: 15). Neben Werkzeug und Baumaterial liegen im Lager 15 Fackeln, 2 Laternen, 20 Tagesrationen Proviant, 3 Wasserschläuche, Feuerstein & Zunder, 5 x Heilkraut und 20 m Seil.

8A+8B: WACHKAMMERN

In diesen Räumen halten sich je 2 Orks auf, wenn sie nicht gerade patrouillieren (PW: 8). In der östlichen Wachkammer hängt der Zellschlüssel zu Raum 13 an der Wand. Eine Durchsuchung ergibt BW 1A:6, 2W:15, nicht magisch.

9: UNTERKUNFT DER SKLAVEN

Hier haben die 8 menschlichen Zwangsarbeiter ihre Schlafstätte. Zurzeit liegen 2 Menschen in den Stockbetten.

10: SCHÜRFSTOLLEN

Hier arbeiten 4 ausgemergelte Männer beim Erzabbau. Die Sklaven sind so eingeschüchtert, dass sie versuchen die SC in den Geheimgang zu locken, dort einzusperren und die beiden Orkwächter aus dem Nebenstollen zu alarmieren. Bei Bemerken-2 fällt auf, dass die Sklaven nervös sind und merkwürdige Blicke austauschen.

11: SCHÜRFSTOLLEN

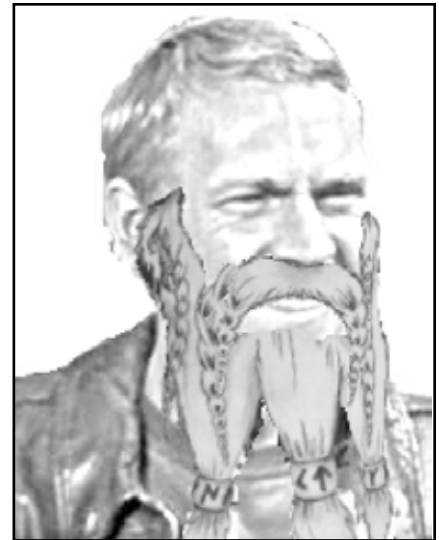
Hier Arbeiten 2 weitere Zwangsarbeiter. Sie werden von 2 Orks bewacht.

12A+12B: WACHKAMMERN

In den Wachkammern sitzen jeweils 2 Echsenmenschen. Jeweils 5 Meter vor den Wachkammern ist eine der Holzbohlen im Gang E etwas erhöht (Bemerken+0). Tritt man auf die Bohle, erklingt im Wachraum eine Signalglocke und die Echsenmenschen sind gewarnt.

13: „BUNKER“

Wenn sich die SC der Tür nähern, hören sie ein leises, regelmäßiges „Tok, Tok, Tok“. In der absolut dunklen Zelle sitzt seit seinem letzten gescheiterten Fluchtversuch der Zwerg Virgil und wirft zum Zeitvertreib einen Lederball gegen die Wand. Wenn er befreit wird, gibt er den SC eine Karte mit dem geheimen Zugang zur Grotte und 6 Dietri-



che. Anschließend will er sich aber lieber alleine durchschlagen und verschwindet in einem dunklen Gang.

14: MÜNZE

In diesem Raum sind 2 Goblins mit dem Schmelzen und Schlagen von Silbermünzen beschäftigt. Sie werden dabei von einem Ork und einem Söldner (Werte Siehe 19) beaufsichtigt. In einer Kiste liegen 10W20 SM.

15: WACHRAUM

In diesem Raum halten sich 2 Orks und 1 Echsenmensch auf. Bei einem Kampf versucht einer der Orks die Trollkammer zu erreichen, um Verstärkung zu holen. Eine Durchsuchung ergibt BW 1A:6, 2D:16, 1M:8, 2WN:7.

16: SCHLAFKAMMER DER GOBLINS

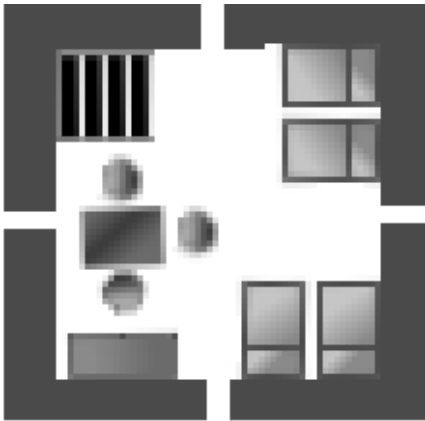
Auf einem der Lager liegt ein schlafender Goblin. Bei intensiver Suche-2 findet sich ein Schutztrank.

17: TROLLKAMMER

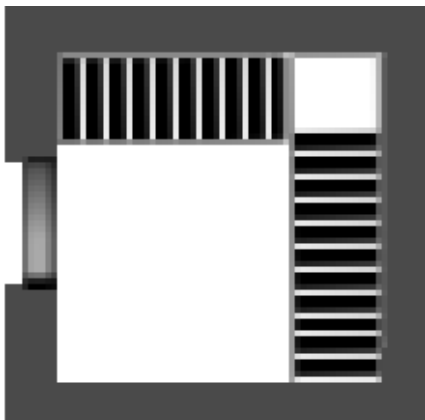
Die schwere Holztür ist durch einen Riegel gesichert. In dieser Kammer befindet sich ein Goblin, der einen Troll an einer Kette hält. Der Troll trägt eine eisernes Halsband mit Kette, in die ein GEHORCHE eingebettet ist. An einem Haken hängt der Schlüssel zum Turmkeller.

18: SCHLAFKAMMER DER ORKS

In den Betten liegen 2 schlafende Orks. Unter einem Bett (Suchen+2) ist eine leichte Armbrust +1 mit Bolzen versteckt.



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS

19: DER TURM Die Türen zum Turmkeller sind versperrt (Schlüssel in Raum 17). Auch die Ausgangstür im Erdgeschoss ist versperrt. Den Schlüssel zur Pforte hat einer der Söldner im Obergeschoss.

20: GROTTE MIT SEE Sobald die SC nach ihrem Tauchgang an das Ufer kommen, werden sie von 3 Baby-Monsterspinnen angegriffen.

21: SPINNENHÖHLE In dieser Höhle lebt die Mutter-Monsterspinne (DS, S. 117). Im Südwesten der Höhle ist die Decke instabil (Bemerkten +2, LK 8, Einsturz-Angriffs-PW: 36).

22: PILZHÖHLE Im Westen der Höhle wächst ein Teppich aus Pfeilsporenpilzen (6 reife Exemplare). Wenn man sich ihnen auf 3m Meter nähert, beginnen sie zu schießen.

23: BÄRENHÖHLE Hier stoßen die SC auf einen Bären. In der hinteren Ecke liegen viele Knochen und Unrat. Eine Suche ergibt BW 1B:18,1C:18, 1W:12.

24: LAGER DER ECHSENMENSCHEN In dieser Höhle haben 4 Echsenmenschen ihr Lager aufgeschlagen.

ENDE DES ABENTEURS

Wenn es den SC gelingt aus dem Bergwerk zu fliehen, ist das Abenteuer beendet.

ERFAHRUNGSPUNKTE	
Kampf	[besiegte EP/SC] EP
Gute Ideen	0-20 EP
Rollenspiel	0-20 EP
Pro Raum	1 EP
Karte erhalten	25 EP
Keinen Alarm ausgelöst	50 EP
Gelungene Flucht	100 EP

MENSCHENKLAVEN SPÄ 7		
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 6
ST: 2	BE: 2	VE: 1
HÄ: 2	GE: 2	AU: 1
Bewaffnung		Panzerung
Spitzhacke (WB+1, Ini-3)		Lumpen (+0)
Beute: BW: 1B:5 *Erschöpfung durch Hunger -10		
GH: 1	GK: no	EP: 39

ZWERGENKLAVEN KRI 7		
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6
ST: 2	BE: 2	VE: 1
HÄ: 2	GE: 2	AU: 1
Bewaffnung		Panzerung
Spitzhacke (WB+1, Ini-3)		Lumpen (+0)
Talente: <i>Dunkelsicht, Zäh</i>		
Beute: BW: 1B:5 *Erschöpfung durch Hunger -10		
GH: 1	GK: no	EP: 50

FETTER GOBLIN-AUFSENER		
KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 2
ST: 3	BE: 2	VE: 1
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Peitsche (WB-1, GA-2, Ini+1, Schlagen-Immersionieg entwaffnet Gegner)		Lederpanzer + Schienen (+2)
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Talente: <i>Kämpfer I, Parade II, Zäher als sie aussehen</i>		
Beute: BW: 2B:16		
GH: 3	GK: kl	EP: 84

BILLIGER SÖLDNER KRI 7		
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Speer (WB+1)		Lederpanzer+Helm (+2)
Talente: <i>Kämpfer I, Parade I</i>		
Beute: BW: 2D:15		
GH: 1	GK: no	EP: 64

VIRGIL SPÄ 6		
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6
ST: 0	BE: 6	VE: 2
HÄ: 2	GE: 5	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Schleuder (WB+0)		Lumpen (+0)
Talente: <i>Dunkelsicht, Heimlichkeit III, Schütze III, Zäh</i>		
GH: 1	GK: no	EP: 56

BABY MONSTERSPINNE		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 1
ST: 2	BE: 4	VE: 0
HÄ: 1	GE: 3	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Spinnenbiss (WB+1) Netzflüssigkeit (WB+2)		Chitinpanzer (+1)
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.		
Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungs-unfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.		
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augen-blicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
Beute: Trophäe: BW: 1A:6		
GH: 1	GK: kl	EP: 73

KLEINER BORSTENWURM		
KÖR: 12	AGI: 4	GEI: 2
ST: 1	BE: 3	VE: 1
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Greifer (WB+2, GA-2)		Borstenhaut (+2)
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Sonar: „Sieht“ per Sonar		
Verschlingen: Schlagen-Immersionieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersionieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.		
Beute: Trophäe: BW: 1A:8		
GH: 11	GK: gr	EP: 164

PFEILSPOREPILZ		
KÖR: 2	AGI: 3	GEI: 1
ST: 0	BE: 0	VE: 0
HÄ: 2	GE: 5	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Pfeilsporen (WB+1)		keine
Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es Wzo Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		
Sonar: „Sieht“ per Sonar		
GH: 1	GK: wi	EP: 42