

DUNGEON 260

EIN DS-ABENTEUER IM RAHMEN DES GREIFENKLAUE & WÜRFELHELD WINTER-OPG 2012/13

FRÜHLINGSERWACHEN DER MENSCHHEIT

ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR 3 - 5 CHARAKTERE DER STUFE 5-8

HINTERGRUND

In der Zeit des Feuers dienten die Menschen den Zwergen und Elfen als Kriegssklaven. Doch dann erhoben sich die Menschen, angeführt von Alkonna, und warfen die Ketten der Sklaverei ab (vgl. Almanach von Caera). Ein neuer Frühling für die Menschen auf Caera begann.

KAPITEL 1: EBENENTOR DURCH DIE ZEIT

Monat Bluehn im Jahre 1214 GF: Die SC wollen ein altes Höhlensystem von Goblins säubern. In einer Höhle mit elfischen Ornamenten an den Wänden stellen sie eine Gruppe von 10 Goblins und einem Goblinschamanen. Der Schamane hält einen seltsamen, mit silbernen Sternen bedeckten Stab in der Hand. Als der Kampf entbrennt, deutet der Schamane mit dem Stab auf die SC. Es öffnet sich vor Ihnen ein Ebenentor und saugt sie hinein.

KAPITEL 2: FREMDE WELT IM DÄMMERLICHT

Die SC finden sich in einer Höhle wieder. Es ist exakt dieselbe Höhle mit den Elfenornamenten in der sie noch vor ein paar Sekunden waren, nur ist sie jetzt absolut leer und es ist keine Spur von den Goblins zu entdecken. Auch die anderen Gänge und Höhlen sind leer.

Wenn die SC die Höhle verlassen, herrscht ein dämmriges Licht und die Umgebung scheint fremd und verändert. Die SC können nun beginnen, die Umgebung weiter zu erforschen. Es gibt keine Anzeichen von Menschen. Es fällt aber auf, dass das Dämmerlicht unverändert anhält.

KAPITEL 3: GEFANGENE DER ELFEN

Nach einiger Zeit erscheint ein Reitertrupp von 20 Elfen (mit Lanzen, Bogen und Netzen bewaffnet) und umringt die SC. Sie werden als aufständische Sklaven gefangengenommen und zur nächsten Elfengarnison gebracht. Dort werden sie in eine Zelle zu anderen Menschen gesperrt. Aus Gesprächen mit den anderen Gefangenen können die SC schließen, dass sie über 2600 Jahre in der Vergangenheit gestrandet sind.

In der Nacht wird die Garnison von aufständischen Menschen überfallen, welche die Gefangenen und auch die SC befreien.

KAPITEL 4: BEI DEN AUFSTÄNDISCHEN

Der Anführer der Aufständischen, Gorman, ist bereit den SC zu helfen, er glaubt jedoch, dass der einzige, der ihnen helfen kann, in ihre Zeit zurückgekommen Alkonna ist. Diese wurde jedoch von den Elfen gefangen genommen und wird in der Festung Sternenglanz festgehalten. Die SC sollen helfen, Alkonna zu befreien. Während die Aufständischen die Elfen der Festung beschäftigen, sollen die SC in das Innere der Festung vordringen.

KAPITEL 5: FESTUNG STERNEGLANZ

Während an den Toren der Festung wild gekämpft wird, gelingt es den SC in zum Hauptturm durchzudringen, in dem Alkonna gefangen gehalten wird.



An diesen Stellen kommt es bei PW:10 zu einer Zufallsbegegnung mit **4 Elfen-SPÄ** (Stufe 3, Lederpanzer, Kurzbogen + Kurzschwert)

RAUM 1: DRACHENSAAL

Die Wände dieses Raumes sind mit farbenprächtigen Mosaiken geschmückt, welche die neun Urdrachen zeigen. In elfischer Ornamentschrift stehen unter den Drachen ihre Namen. In dem Raum halten sich **4 Gargylen** (GRW S.112) auf, die die SC sofort angreifen.

RAUM 2: WACHKAMMER

In dem Raum befinden sich 4 Elfen-KRI (Stufe 2, Lederpanzer, Helm, Schwert).

RAUM 3: MAGAZIN

In dem Raum werden in Ständern und Regalen Waffen und Rüstungen der Elfen aufbewahrt. Sobald die SC einen Gegenstand berühren erscheinen **4 Fliegende Schwerter** (GRW S.112). Bei intensiver Suche (Suchen-Probe), wird ein mag. Langschwert +2 mit Verletzen II gefunden.

RAUM 4: WÄCHTER

Die Tür zu dem Raum ist verschlossen (LK:15; Abwehr:20; SW:4). Der Raum selbst ist mit schwarzen Basalt ausgekleidet in der Mitte des Raumes hält ein **Eisengolem** (GRW S. 113) Wache.

RAUM 5: RÄTSELTÜR

Der Raum ist mit elfischen Wandmalereien geschmückt und führt auf eine schwarze Tür zu in deren Mitte ein großer Rubin eingesetzt ist. Wenn sich die SC auf 4 Meter nähern, wird ihnen telepathisch folgendes Rätsel gestellt:

*Er schwingt sich empor im Dämmerlicht
Feuer aus seinem Rachen bricht.*

Einer der Neun aus alter Zeit.

Gelb leuchtet auf sein Schuppenkleid.

Antwort: Vrangorra (Gelber Urdrache)

Wenn die SC keine Antwort nennen und, versuchen die Tür zu öffnen oder gar einzuschlagen (LK:40, Abwehr: 25), schießen Feuerlanzen mit Zielzauber: 14 aus dem Rubin. Wird die richtige Antwort genannt, öffnet sich die Tür. Der SL kann den SC bei einer gelungenen Wissensprobe Hinweise zur Lösung geben.

RAUM 6: GEFÄNGNISZELLE

Die Zellentür ist verschlossen (LK:10; Abwehr:20; SW:4). In der Zelle wird Alkonna gefangen gehalten.

ELEMENTAR-FALLEN

An den markierten Stellen sind kleine Symbole der Elemente in die Bodenplatten geritzt (Bemerkn-2). Sobald die Platte betreten wird, wird die Falle ausgelöst.



2 Meter vor und hinter der Bodenplatte lodert eine Feuerwand empor. Aus den Feuerwänden lösen sich **2 Feuer-elementare I** (GRW S. 110) und greifen die SC von beiden Seiten an. Die Feuerwände verursachen 1W20 Schaden, wenn sie durchsprungen werden.



Unter der Bodenplatte öffnet sich eine 3 Meter tiefe Fallgrube, die zur Hälfte mit Wasser gefüllt ist (kein Sturzschaden). Im Wasser befindet sich ein **Wasserelementar II** (GRW S. 111) der sofort angreift. Im Wasser erhalten die SC -3 + TW: Schwimmen auf alle Aktionen.



Beim Auslösen entsteht eine Gaswolke im Gang. Wem eine Probe AGI+BE misslingt, erhält für 10 Runden -2 auf alle Aktionen, da er zuviel Gas eingeatmet hat und Hustenanfälle bekommt. Aus dem Gas formt sich ein **Luft-elementar II** (GRW S. 111).



Wird diese Bodenplatte berührt, verwandelt sie sich in ein 2x2 großes Treibsandfeld. SC können sich mit eine Probe KÖR+GE daraus befreien ansonsten versinken sie bis zu den Oberschenkeln (Laufen:0, alle Aktion -1). Ein **Erdelementar I** (GRW S. 110) entspringt dem Treibsand.

KAPITEL 6: RÜCKKEHR

Nach seiner geglückten Befreiung möchte Alkonna nun seinerseits den SC helfen. Wenn die SC ihm von dem Sternstab des Schamanen berichten, erzählt Alkonna ihnen, dass er einen solchen Stab bei einem seiner Angriff auf die Elfen erbeutet hat und übergibt ihn den SC. Mithilfe des Stabes lässt sich in der Höhle mit den Ornamenten wieder ein Ebenentor öffnen. Wenn die SC dies durchschreiten befinden sie sie plötzlich wieder zwischen den völlig über-raschten und verschreckten Goblins ...

ENDE DES ABENTEUERS

KAMPF	(BESIEGTE EP/SG) EP
ROLLENSPIEL	0-20 EP
BEFREIUNG ALKONNAS	120 EP
RÄTSEL GELÖST	25 EP
RÜCKKEHR IN DIE EIGENE ZEIT	50 EP

