

## Stirb für mich, Schnucklein

Ein Midgard-5-Dungeon-Abenteuer für Grad 2-5

- Geschrieben und auf Midgard adaptiert von Skyrock (<http://www.midgard-forum.de/forum/members/2908-Skyrock>)
- Veröffentlicht und freigegeben unter dieser Creative-Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
- Basierend auf „The Laughing Mausoleum“ von Philippe Tromeur (<https://www.fichier-pdf.fr/2010/03/01/ec04071/>) für den One Page Dungeon Contest 2010

*Die Gruppe sollte mit Türen und Geheimmechanismen zurecht kommen. (Notfalls gastiert in Eintabhairn ein Grad-0-Feinmechanicus auf der Walz mit Fallen Entdecken +8, Fallenmechanik +8 und Schlösser Öffnen +8, der sich als Gefolgsmann anheuern lässt.)*

*Mindestens eine silberne oder magische Waffe wäre nützlich, ist aber nicht unbedingt notwendig wenn die Charaktere sich ihre Kämpfe gut aussuchen. Bei Bedenken kann der SL dem Koboldhüptling in #14, der Schatzkammer in #15 oder dem Labor in #18 ein Silberdolch, silbernen Kerzenständer (wie Keule) o.ä. spendieren.*

Im Weiler Eintabhairn zwischen Thame und Thuronsburg hören die Charaktere im Alehaus, dass das hier einst die letzte Bastion des untergegangenen Clans MacEinseann gewesen sei. Der letzte Erbe Henry MacEinseann war in dubiose Dinge verwickelt und verschwand vor mehreren Jahren spurlos. Die 2 Wegstunden entfernte Stammburg ist schon lange für ihre Steine geplündert worden, ohne dass auch nur ein Pening gefunden worden wäre. Im Wald neben dem Schlosshügel liegt aber immer noch die Familienkrypta der MacEinseanns, in der die Schätze des Clans versteckt sein sollen – und in der unheimliche Dinge passieren sollen.

## Der Hintergrund

Henry MacEinseann war ein ehrgeiziger Typ, der sich unter Anleitung von Eurynomos der Kunst der finsternen Dämonenbeschwörung und Nekromantie ergab, um die Macht zu erwerben um seinen Clan wieder aufzurichten, für jeden Preis. Er beging sich auf Wanderjahre und fand dabei auch Laryssa, die für ihn eine Mischung aus Gefolgsfrau, Zauberschülerin, Dienerin und Freundin mit Vorzügen wurde.

Als er sich mächtig genug fühlte, richtete er sich in einer Geheimkammer in der Familienkrypta ein, um eine Armee der Finsternis zu erheben, den ultimativen Untoten zusammenzuschneideln und einen Plan zurechtzulegen um erst Eintabhairn und dann die Welt zu erobern – wie es böse Zauberer ebenso tun. Dazu brauchte er Leichen, Blut und Gefangene, was die Aufmerksamkeit von durchziehenden edlen Abenteurern erregte, die ihn niederstreckten. Sie richteten Henry so übel zu, dass ihn nicht einmal die Dörfler wiedererkannten. Laryssa spielte die gezwungene, einfältige Dienerin und entging so den Klingen.

Dieses Erlebnis hat sie geprägt, und sie ist entschlossen es besser als ihr alter Meister zu machen. Sie hat erkannt, dass das Hauptrisiko eines bösen Zauberers herumziehende Gutlinge sind, auf die pompöses und böses Auftreten wie eine Zielscheibe und hilflose Maiden wie beschützenswerte Blumen wirken. Entsprechend wahrt sie ein niedriges, bescheidenes Profil. Sie hat im Moment nur eine Gefangene, um ihre Dämonen zu füttern – Maddie, eine Magd aus dem Weiler. Neben der Tätigkeit als Opferjungfer wurde Maddie als böse Zaubererin herausgeputzt. Sobald es ernst wird, wird Laryssa Maddie in die Klingen der Spielercharaktere schubsen und die arme gefangene Maid vorspielen.

Neben Henrys mißratenen Experimenten, die den ersten Abenteurern entgangen sind, und einem kleinen Koboldstamm, der einen völlig anderen Teil der Krypta bewohnt, gehört zur Bewohnerschaft der Krypta noch Corwyn, ein Landstreicher und Werbär. Er wurden von Laryssa als billiger Wachmann angeheuert, ohne dass sie von seinem dunklen Geheimnis weiß.

## **Gerüchte**

### **(wahr) - W10**

- 1-2. Vor 3 Jahren hat sich ein böser Zauberer in der Krypta eingenistet, bis durchziehende Abenteurer ihn erschlagen haben. (W)
- 3-4: Vor zwei Monaten ist die Magd Maddie verschwunden, nachdem sie zur Krypta ging um Feuerholz aufzulesen. (W)
- 5-6. Die Wälder um die Krypta herum sind voller Kobolde. (W)
7. Für Henry besteht eine eigene Gruft, die bis heute ein Geheimnis verbergen soll. (W)
8. Es gibt einen versteckten und vergitterten zweiten Eingang in die Krypta. (W)
9. Henry hatte ein blondes Liebchen, das er irgendwo außerhalb aufgegabelt hatte. (W)
10. Einmal hat jemand im Suff ein Messer gegen Henry gezogen. Ein grünes Männchen mit Kriegssense schritt um die Ecke und bedrohte den Messermann. Danach verschwand Henry. (W)

### **(falsch) - W10**

1. Henry hat sich den Druiden angeschlossen. (F)
2. Die Toten des Geschlechts der MacEinnsean wandeln immer noch, und sie feiern in mondlosen Nächten schauerliche Bälle und Festmahle im Wald. (F)
3. In der Krypta hat sich ein Troll niedergelassen. (F)
4. Die Priester des Ylathor haben einen schrecklichen Fluch über die Krypta verhängt, der jeden ereilt der sich an den Särgen zu schaffen macht. (F)
5. Wölfe mit grün glühenden Augen bewachen den Eingang der Krypta. (F)
6. Die MacEinnseans haben ihr Geld immer zusammengehalten und konnten sich nicht mal im Tod davon trennen. Ein fantastischer Goldschatz verbirgt sich immer noch in der Krypta! (F)
7. Henry war gar nicht böse, sondern hatte sich bloß diesen rauschkrautrauchenden Vraidosjüngern angeschlossen. (F)
8. Ein geheimnisvoller schwarzer Ritter bewacht eine der Gräfte und lässt niemanden passieren. In den all den Jahrzehnten ist er um keinen Tag gealtert. (F)
9. In der Krypta halten Schergen im persönlichen Auftrag des schwarzen Angus den letzten Erben der MacEinnseans in einer eisernen Maske gefangen. (F)
10. Fackeln und Laternen, die in der Krypta entzündet werden, rufen schwarze geisterhafte Hunde herbei, die den Frevler bis zum Tod hetzen. Es ist besser, nur Kerzen zu entzünden. (F)

# Dungeonbeschreibung

## Legende

Schwarzer Balken – Tür (offen)

Roter Balken – Tür (verschlossen, je ein Schlüsselbund im Besitz von Laryssa und Corwyn)

S – Geheimtür

## Gänge

Alle Gänge sind 3 Meter hoch, außer da wo Geröll sie verengt.

Das Geröll lässt nur noch einen etwa 80cm hohen Spalt, durch die ein Kobold noch problemlos durchkommt, während Menschen mit B4 durchkriechen können.

## Beleuchtung

Raum 12-14 sind diffus mit Kerzen beleuchtet.

Raum 18 und 21-22 sind mit Fackeln hell erleuchtet.

Alle anderen Räume haben keine Beleuchtung außer der, die Zufallsbegegnungen und Charaktere mit sich führen.

## Türen

Schlösser sind alle einfach, einfacher EW:Schlösser Öffnen genügt.

## Fallgitter

Die Fallgitter versinken alle in der Decke. Sie haben ein Schloss auf beiden Seiten, mit dem sich mit dem passenden Schlüssel oder Schlösser Öffnen der Mechanismus aktivieren lässt. Sie können auch mit einem Kraftakt angehoben werden.

## Wandernde Monster

20%-Chance pro 10-Minuten-Turn, W6

## Raum 1-14:

1-2 W2 Koblode – verstecken sich, fliehen bei Entdeckung umgehend und unter lautem Gekreische in die Koboldhöhlen

3 Fledermausschwarm – umschwirrt die am weitesten vorne stehenden SCs 1W6 Kampfrunden lang und löst sich dann auf

4 Giftspinne – lässt sich von Decke auf zufälligen SC herab und piekst ihn

5-6 Riesenratte – forsch, wischt zwischen den Beinen durch

## Raum 15-25:

1-3 Riesenratte – quiekt ängstlich, schaut sich nach den Schatten um

4 Coluscar III (wild) – versteckt sich, wenn er nicht seine Leibspeise Ratte wittert

5 Wandelhand – kriecht über die Wand über Kopfhöhe, lässt sich auf Leute fallen die kein Amulett tragen

6 Der alte Corwyn (wenn noch am Leben) – patrouilliert sich in den Bart murmelnd

## Raum 1-11: Die Krypta

### 1: Langer Flur

Spurenlesen im Staub weist auf Koboldspuren hin, die vom Eingang nach 12 und zum Kriechgang nach 13 führen.

2: Pete & Grayce McEinnsean

3: Haldar & Kaythlynn McEinnsean

4: Hayes & Kelda McEinnsean

5: Lloyd & Morwen McEinnsean

6: Henry McEinnsean (leerer Sarg) mit klemmender Tür (PW:St/3) hinter schwerem Wandvorhang versteckt.

7: Robert & Vanala McEinnsean

8: Unbenutzte Gruft

9: Unbenutzte Gruft mit schmalen Zugang zu Koboldhöhlen (halbierte B für menschengroße Figuren)

10: Angefangene Gruft

11: Angefangene Gruft mit Riesenschleim (Grad 4) an Decke, der sich auf darunter tretende fallen lässt

## Raum 12-14: Koboldkavernen

### 12: Kobold-Koje

1W6 schlafende Koblode. Wenn sie geweckt werden, machen sie lauten Krach um die Koblode in #13 auf sich aufmerksam zu machen.

### 13: Kobold-Kasino

2W6 Koblode beim Würfelspiel – holen bei Kampfärm Koboldhüptling aus Raum 14 und nehmen Angreifer über Kriechgang und Raum 9 in die Zange

### 14: Hüptlingshöhle

Koboldhüptling und seine beiden Ehrengardisten. Der „Thron“ des Koboldhüptlings ist eine klemmende Holzkiste mit 500KS, 300SS und 60GS. Tür nach Süden verschlossen

## Raum 15-21: Die Hallen der Beschwörungen

### 15: Scheinschatz

Eine verschlossene Truhe quillt scheinbar vor Münzen über im Wert von 1.000GS, 10.000SS und 200KS.

In Wahrheit sind bis auf die Kupferstücke (und 10GS und 100SS an der Oberfläche für Leute, die in die erstbeste Münze beißen) alles Fälschungen aus Pyrit und versilbertem Blei. Es handelt sich um einen Scheinschatz, den Henry angelegt hat um Abenteurer von der weiteren Geheimtür abzulenken und ihnen zu suggerieren, dass der Dungeon fertig erforscht wäre. Laryssa füllt ihn unregelmäßig auf.

### 16: Geheimflur

Flur mit offensichtlicher Tür nach Westen und Norden und Geheimtür nach Osten (alarmgesichert mit Glöckchen an Schnur).

### 17: Fallenflur

Grubenfalle: 3m mit Holzpflocken, 1W6+2 Fallschaden und 3x Pflock +7 (1W6-1).

### 18: Labor

Verlassenes Alchimistenlabor. Kann wie normales Alchimistenlabor genutzt werden (s. MYS5).

Es findet sich Material für die Zauberwerkstatt/Thaumaturgie im Gesamtwert von 400GS.

Auf einem Tisch liegt eine leicht säurezerfressene Spruchrolle „Zauberschloss“ (-4 auf EW:Lesen von Zauberschrift).

Mehrere Tonkrüge enthalten haltbar gemachtes Menschenblut.

Dazu verstreut teilweise falsch etikettierte Zaubermittel:

- Berserkerpilz (Label „Liebestrank“ (Altoqua))
- 2W6-Einnahmegift (2W6 Stunden, Virulenz +0) (Label: „Heiltrank“ (Albisch))
- Rauchperle (Label: „Feuerperle“ (Vallinga))
- Zauberoil (Label: „Zauberoil“ (Albisch))

### 19: Vorratskammer

Mehrere ausblutende Leichen baumeln an Haken von der Decke über Schüsseln, teilweise schon skelettiert.

4 der Skelette erheben sich nach je 1W6-1 Kampfrunden und greifen jeden an.

Die meisten Fässer und Schränke enthalten Dauernahrung, haltbaren Pymment und Küchengeschirr.

In sauber getrennten Kästchen und Kisten im Südosten befinden sich 50GS, 500SS sowie haufenweise wertlose Pyrit- und versilberte Bleimünzen – Nachfüllbehälter für den Scheinschatz in Raum 15.

### 20: Zellentrakt

Zellen für Henrys gescheiterte Experimente (und Laryssas Gefangene). Die Fallgitter fahren bei Öffnung in die Decke. Die Untoten greifen niemanden an, der ein Eisenamulett in Form eines Totenschädels offen trägt.

- 20a: Koboldmumie
- 20b: Halblinghoul
- 20c: Corwyn.

Fallgitter verbogen und problemlos durchquerbar. Corwyn wird zu 80% angetroffen, den Rest der Zeit ist er drinnen auf Patrouille oder draußen beim Betteln und Sammeln. Wenn er abwesend ist, weisen verlauste Decken, abgebrannte Kerzenstummel und benutztes Essgeschirr darauf hin dass hier jemand haust.

- 20d: Zweiköpfiger Leichengolem
- 20e: Maddies Zelle.

In die Pritsche wurde mit einem losen Nagel eine naive Strichmännchenzeichnung geritzt, die zwei Engel zeigt die ein Mädchen an den Händen aus einer dunklen Höhle hinaus an die Sonne führen. Mit einem EW:Spurensuche stellt man fest, dass sie erst wenige Wochen alt, aber sehr abgegriffen ist. (Maddie hat sie angefertigt, wann immer sie Licht hatte, und danach im Dunkeln ständig abgetastet.)

## 21: Laryssas Schlafzimmer

Bett, einem Schaffell davor, einer Feuerstelle, einer Schatztruhe, einer Holzkiste und einem Schreibtisch. Laryssa wird die Tür abschließen, die Zellenöffnung mit 20 Minuten Zeitverzögerung erzwingen und dann die Kammer durch das Guckloch beobachten. Sobald Maddie aufschreit und die ihre Chance sieht, flieht sie durch die Westtür nach draußen. Wenn sich jemand vorzeitig der angelehnten Tür nähert, schleicht sie sich in die Beschwörungskammer und kettet sich auf den Altar. (Schlüssel hat sie immer an einer Halskette zur Hand, und die Ketten sind lang genug um an die Armfesseln zu kommen.)

- Kiste: Einfache Holzkiste voller Magdkleider.  
Darunter unter einem doppelten Boden versteckt befinden sich
  - 200GS, 100SS und 50KS
  - Beschwörungsmaterial (von Wert für Nichtbeschwörer sind nur Schmuckstücke für Truscanenbeschwörungen im Wert von 150GS)
  - seidene, auf eine schlanke/kleine Frau zugeschnittene Beschwörungsgewänder (Bustier und Lendenschurz) für Chaos, Finsternis und Tod, die Laryssa wie angegossen passen.
  - Tage- und Spruchbuch des Henry MacEinnsean (Albisch - mit detaillierten Schilderungen und Zeichnungen von Laryssa und Beschreibung ihres Trainings als Beschwörerin)
- Schatztruhe: Verschlussene Schatztruhe. Gefüllt mit
  - je einem Beschwörungsgewand für Chaos, Tod und Finsternis (mittelgroß/mittelbreit)
  - 20GS, 50SS und 50KS
  - Schmuckstücke für Truscanenbeschwörung im Wert von 30GS
  - ein abgebrochenes Stück Polygonkreide und mehrere Beschwörungskerzenstummel

- Schreibtisch:
  - Auf dem Schreibtisch liegen ein Eisenamulett in Form eines Schädels und eine Spruchrolle „Vertieren“ (die für Laryssa zu kompliziert war und die sie deshalb zurückgelegt hat).
  - Unter dem Schreibtisch ist ein Stufenregler (Zeitschaltung zwischen sofort und 1h) und ein Schalter, mit dem man die Schließung der Gitter in Raum 20 entweder aufheben oder erzwingen kann.

## 22: Beschwörungskammer

Die Statuen sind in Wahrheit Ankorale für drei Truscane II mit folgenden Aufträgen:

- „Töte jeden, der eine Waffe in der Beschwörungskammer zieht.“
- „Töte jeden, der mit einer gezückten Waffe die Beschwörungskammer betritt.“
- „Töte jeden außer der Meisterin und ihren Dienern, der sich dem Altar auf einen Schritt nähert.“

## Dramatis Personae

### Coluscar I

Gr1  
LP 7 AP 3 OR  
St 20 Gw 70 In t50 B 24  
Abwehr+11 Resistenz+12/12  
Angriff: Biss +7 (1W6-2) - Raufen+4 (1W6-4)  
Schleichen +15, Tarnen +15

### Coluscar III

Gr1  
LP 7 AP 4 OR  
St 20 Gw 80 In 50 B 24  
Abwehr+11 Resistenz+12/12  
Angriff: Biss +7 (1W6-2) - Raufen+5 (1W6-4)  
Schleichen +15, Tarnen +15

### Corwyn (menschlich)

Gr3  
LP 15 AP 21 TR  
St 60 Gw 60 In 30 B 23  
Abwehr+12(16) Resistenz+12/13  
Angriff: Schwerer Kerzenhalter (wie Keule) +8 (1W6), Waffenlos +8 (1W6-2) - Raufen+6 (1W6-3)  
Athletik +8, Gassenwissen +8, Überleben: Wald +12 – Nachtsicht +2  
„Berserkerang“ +14  
Besondere Ausrüstung: Schädelamulett

Corwyn ist ein vorzeitig gealtert aussehender Landstreicher mit schmutzbraun-gräulichem, verfilztem Vollbart und Wuschelhaar, Lumpen, schlecht vernährter Fellweste. Er murmelt sich ständig geistesabwesend in den Bart und vollführt abstoßende Handlungen wie sich Kellerasseln in den Mund zu stecken und auf ihnen laut knackend herumzukauen.

Corwyn ist ein Bastardkind einer Magd und eines schürzenjagenden MacBeorn-Adeligen, der den Werbärenfluch des Clans geerbt hat. Seine erste Verwandlung traf ihn unvorbereitet und stürzte ihn in den Wahnsinn. Seither streift er als Landstreicher und Wurzelsepp durchs Land. Ihn interessiert ihn erster Linie ein warmer Platz, wo es was zu essen gibt. Wenn Abenteurer die Habe seiner Herrin – und seine Herrin – angreifen, ist ihm das eigentlich reichlich egal. Er schlägt nur in Selbstverteidigung (und Verteidigung seiner Habe) zurück, flieht aber nicht solange er nicht alle AP oder die Hälfte seiner LP verloren hat.

### Corwyn (Werbärenform)

Gr7 In 20  
LP 23 AP 61 LR  
St 110 Gw 50 B30  
Abwehr +14 Res. +16/18  
Angriff: 2x Tatze +10 (1W6+2), im Handgemenge Biss+10 (1W6+3) – Raufen+8 (1W6+2)  
Bes. Berserkerang +14, Robustheit+9, Sechster Sinn+6, nur mit magischen oder versilberten Waffen zu verletzen

### Dunebrast I

Gr1  
LP 7 AP 7 LR  
St 30 Gw 60 B24  
Abwehr +11 Res. +12/12  
Angriff: Klaue +11 (1W6+1) – Raufen+4 (1W6-4)  
Bes.: Raserei (PW:In nach schwerem Treffer)

### Dunebrast II

Gr2 In 20  
LP 13 AP 13 LR  
St 30 Gw 60 B30  
Abwehr +12 Res. +13/13  
Angriff: Klaue +11 (1W6+3) – Raufen+6 (1W6-2)  
Bes.: Raserei (PW:In nach schwerem Treffer)

### Fledermausschwarm (klein)

Grad 4  
LP 14 AP= LP OR Gf 5  
St \* Gw 60 In t10 B 30  
Abwehr+0 Resistenz+10/10  
Angriff:Schwarmangriff+10 (1W6 AP & Verwirren)  
Bes.:feuerempfindlich  
Waffen mit Spitzen oder Schneiden richten bei Treffern gegen einen Schwarm nur 1 Schadenspunkt an (ohne SchB). Andere Waffen richten 2 Schadenspunkte an (+SchB). Flächenangriffe richten vollen Schaden an.

### Giftspinne

Gr0  
LP1 AP1 OR  
St 5 Gw 80 In t20 B 6  
Abwehr+10 Resistenz+10/10  
Angriff:Stich+6 (2W6-Gift, 2W3min) - Raufen+4 (1W6-5)  
Es braucht einen EW:Sehen vom Hintermann oder einen EW:Tasten (-RK), um die abgeseilte Spinne rechtzeitig zu bemerken.

### **Halblingghoul**

Gr 2

LP 8 AP ∞ TR

St 50 Gw 70 In 10 B 24

Abwehr+12 Resistenz+11/13

Angriff: 2×Klaue+7 (1W6–2 & Lähmgift) oder Biss+7 (1W6 und Verbeissen (jede Runde automatisch 1LP&AP bis wie Vampirfledermaus losgerissen)) - Raufen+5 (1W6–4)

Bes.: –2 auf alle EW und WW in hellem Sonnenlicht

Der Halblingghoul war ein Versuch, durch die Kreuzung der Menschenfresserei der Ghoule und der Gefräßigkeit der Halblinge einen besonders gefährlichen Untoten zu erschaffen. Leider sind die kleinen Halblingklauen nicht sehr effektiv darin, Rüstung zu durchdringen, und im Handgemenge glänzen sie auch nicht gerade. Wenn sie sich aber erst mal verbeißen, ist ihr Biss durch ihre Fressgier gefährlicher.

### **Indruwal III**

Grad 4

LP \* AP \* \*R

St \* Gw \* In 50 B 150

Abwehr+\* Resistenz+14/14

Angriff: \*

Bes.: Kann Menschen (Grad 0) übernehmen (EW: Geistesmagie des Opfers)

### **Kobold**

Tierrensch

Grad 1

LP 7 AP 3 LR

St 30 Gw 60 In 30 B 12

Abwehr+13 Resistenz+10/12

Angriff: Keule +5 (1W6-1) oder Klaue+6 (1W6–2) - Raufen+4 (1W6–4)

### **Kobold, Ehrengardist**

Tierrensch

Grad 2

LP 8 AP 6 KR

St 40 Gw 60 In 30 B 8

Abwehr+14 Resistenz+11/13

Angriff: Streitkolben +6 (1W6+1) oder Klaue+6 (1W6–2) - Raufen+5 (1W6–3)

Etwas größere und gemeinere Kobolde, die mehrere Schuppenpanzerstreifen über ihrem Rumpf tragen und einen Streitkolben wie eine Stabkeule führen (und entsprechend ein volles Feld einnehmen). Beide haben je einen Sack mit 2W6 SS unter ihrer Rüstung versteckt (abgenommener Anteil von anderen Kobolden, bevor sie beim Häuptling abgeliefert haben).

### **Kobold, Häuptling**

Tierrensch

Grad 4

LP 8 AP 12 LR

St 40 Gw 60 In 40 B 12

Abwehr+15 Resistenz+15/15

Angriff: Kurzsword +6 (1W6+1), Schleuder +6 (1W6), Klaue+6 (1W6–2) - Raufen+5 (1W6–3)

Zaubern +13: Bannen von Gift, Handauflegen, Macht über die Sinne, Mutlosigkeit

Der Häuptling beherrscht ein paar schamanistische Zaubertricks und hat sich damit zum Führer aufgeschwungen. Das Kurzsword führt er wie einen Bidenhänder und nimmt entsprechend ein ganzes Feld im Nahkampf ein. Er trägt einen Sack mit 50GS auf dem Rücken, den er für die Flucht abwirft.

## Koboldmumie

Untoter

Gr 8

LP 26 AP ∞ TR

St 90 Gw 40 In 10 B 12

Abwehr+13 Resistenz+12/14

Angriff:Hieb+8 (2W6) - Raufen+6 (1W6+1)

Bes.:feuerempfindlich; EW:Resistenz gegen Angst (bis Grad 5), nach Tötung 20% Gefahr von Koboldfluch für alle Beteiligten (1W6):

1. „Das Pech soll an dir kleben“: Jeden Morgen EW:Geistesmagie -4, ansonsten zufälliger Feenfluch.
2. „Mein Volk soll dich stets als den Feind erkennen, der du bist“: Kobolde bekommen einen EW:Geistesmagie, um die Gegenwart des Charakters zu bemerken wenn er sich bis auf 30m nähert. Sie spüren ihn als grob bestimmte feindliche Präsenz bis auf 5 Meter genau.
3. „Du wirst für meine Leute tanzen, Beltanekönigin“: Anblick und Berührung von Kobolden verwandelt den Charakter für 1W6 Stunden in die Gestalt eines zwölfjährigen Mädchens mit weißem Kleid und Blumenkranz (St und AP halbiert, Größe und Gewicht \*2/3). Die am Leib getragene Habe verschwindet während der Verwandlungsdauer in einen extradimensionalen Raum. In dieser Gestalt muss er einen EW:Geistesmagie -4 bestehen, ansonsten unterliegt der Charakter Wirkung von Lied der Tanzlust (mit neuem EW:Geistesmagie-4 nach jeder Minute).  
Jede weitere Minute Anblick oder Berührung fügt 1W6 Stunden zur Dauer hinzu.  
Kobolde sind ihrer „Königin“ gegenüber freundlich eingestellt und greifen sie nicht von sich aus an, neigen aber auch dazu sie während ihrer Bewußtlosigkeit zu tätscheln und ihr überall hin zu folgen...
4. „Nur noch Kupfer und Koboldgold sollen deinen Säckel füllen“: Gold- und Silbermünzen und Edelsteine verwandeln sich bei Berührung des Charakters in wertlose Glasscherben. Nur Kupfermünzen (und Naturalien) stehen noch als Zahlungsmittel zur Verfügung.

5. „Du sollst mein Volk sehen – nimmermehr!“: Kobolde sind ab sofort unsichtbar für den Charakter. Die Kobolde unterdessen sehen den Charakter immer noch gut...
6. „Für jeden Blutstropfen, den du meinem Volk raubst, sollst du seinen Schmerz teilen.“ - Für jeden LP, den der Charakter einem Kobold raubt, verliert er umgehend die gleiche Menge an AP.

Alle Koboldflüche lassen sich durch Bannen von Zauberwerk oder Bannen von Finsterwerk (gegen Zaubern +14) aufheben.

Die Koboldmumie war ein Versuch einer Schocktruppe, die wenig kostbaren Leichenbalsam verbraucht und mitten in die Gegner hineingetrieben wird, um sie durch namenloses Grauen und massenweise Mumienflüche zu zerstreuen und zu demoralisieren. Leider hat sich mit der Körpergröße auch die Furchterregung und die Schwere des Fluches reduziert.

## Laryssa

Beschwörerin/Händlerin

Mentor: Eurynomos

Gr 7

Volk, gleichgültig - klein (161 cm), schlank (53 kg) - 23 Jahre  
St 36, Gs 62, Gw 63, Ko 73, In 84, Zt 82  
Au 87, pA 98, Wk 75  
17 LP, 30 AP - OR - B 25 - AbB 0, AnB 0, SchB 0,  
AusB +6, ZauB +1

Waffenlos+8 (1W6-3) - Raufen+4 (1W6-4)

Abwehr+13 (14) - Resistenz+15(16)/15

### Fertigkeiten:

Beredsamkeit +10(12), Erste Hilfe +8,  
Gassenwissen +8(9), Geschäftssinn +12(13),  
Seilkunst +13, Tarnen +9, Verführen +10(12),  
Verstellen +14(16), Zauberkunde +10(11) -  
Albisch +12(13)/12(13), Altoqua +8(9)/8(9),  
Comentang +12(13)/-, Zauberschrift +-/9(10) -  
Wachgabe +6

Zaubern +13 (14): Angst, Anziehen, Be-  
sänftigen, Macht über die Sinne, Person  
wiederfinden - Bannen von Dunebargen,  
Bannen von Kaobargen, Dunebrast be-  
schwören I-II, Coluscar beschwören i-III,  
Indruwal beschwören III, Schutzkreis gegen  
Dunebargen, Schutzkreis gegen Kaobargen,  
Truscan beschwören II

### Ausrüstung:

Knechtschaftsringe (s.u., unter  
Stoffhandschuhen verborgen), Schädelamulett  
an langer Halskette (im Ausschnitt versteckt),  
Magdkleid - absichtlich keine Waffen

Laryssa trägt ein geflicktes (aber figur-  
betonendes) Magdkleid, blonde Rauschgold-  
locken, hat treudoofe blaue Augen und eine  
weiche Engelsstimme. Kurz gesagt, sie ist das  
Idealbild der hilflosen Maid in Nöten - und  
nach innen hin bössartig und berechnend.

Laryssa gibt sich als Gwenny aus, eine Magd  
aus einem weiter entfernten Dorf, und spielt die  
Rolle des verängstigten Dienstmädchens, das  
nur noch nach Hause will und tapferen Rettern  
alles verrät, was sie über die böse Zauberin im  
Süden der Krypta weiß...

Sie vermeidet Kampf. Solange sie Hoffnung  
darauf hat, ihren Bluff noch einmal aufbauen zu  
können, lässt sie sich bei einem Angriff sogar  
auf die Knie fallen, beteuert theatralisch  
heulend ihre Unschuld und fleht um Schonung.  
Wenn sie unwiederbringlich enttarnt wird, lässt  
sie lieber ihre Knechte für sich arbeiten und  
versucht sich davonzustehlen.

Ihre Knechtschaftsringe sind wie folgt  
konfiguriert:

- Coluscar I - sechsbeiniger, grauer  
Nacktmull mit „Stachelpelz“ aus feinen  
Tasthaaren
- Dunebrast I (Chaosmerkmal Eisenfraß)  
- aufrechtgehender, rostbrauner  
Ameisenbär mit scharfen Krallen
- Dunebrast II (Chaosmerkmal Finsternis)  
- völlig schwarze Menschin (amt Augen,  
Zähnen und Zunge) mit aus dem Hand-  
gelenk kommenden Spornen
- Indruwal III - großflächiges Hitzeflirren,  
das sich bei Berührung einlullend warm  
anföhlt und das Opfers zu umschließen  
versucht

## Leichengolem, zweiköpfig

Konstrukt

Gr 6 In m25

LP 22 AP --

St 105 Gw 40 B18 LR

Abwehr +14 Res. +13/17

Angriff: 2x Faust +10 (1W6+1) - Raufen +8  
(1W6+1) - Erwürgen

Bes.: Instabil, jede Runde zufällige Kampftaktik  
(1W10):

1-2. Volle Handlungsfähigkeit

3-4. Ein Kopf streitet, anderer kann einfach mit  
Faust angreifen

5-6. Beide Köpfe von Situation gereizt -  
berserkerhafter Rundumschlag (normaler  
EW:Angriff, Schaden 1W6+3) gegen alle Ziele  
um Leichengolem herum

7-8. Beide Köpfe widerstreiten, Leichengolem  
zuckt eine Runde lang wehrlos auf der Stelle

9. Überfordert - zieht sich zurück

0. Völlig überfordert - flieht kopflos in die  
Wälder wie unter Namenloses Grauen

Der Leichengolem war ein gescheiterter  
Versuch, einen schlaueren Leichengolem zu  
erschaffen. Mit den beiden widerstrebenden  
Köpfen ist er noch instabiler und  
unberechenbarer als der normale  
Leichengolem.

## **Maddie**

Gr 0 – mittelgroß, mittelbreit

LP 7/11 AP 5 OR

St 15 (50 aufgepöppelt) Gw 60 In 40 B 20 (24 unverletzt)

Abwehr+10 Resistenz+10/10

Angriff: Taststock+4 (1W6-4, zerbricht automatisch bei schwerem Treffer), Hand+4 (1W6-5) - Raufen+3 (1W6-5)

Maddie war ursprünglich eine fröhliche sechzehnjährige Magd, aber das scheint lange her zu sein. Seit sie vor zwei Monaten von Laryssa mit ihrem Indruwal eingefangen wurde, ist ihr Leben eine Hölle aus Dämonenbesuchen, Aderlassen, Lebenskraftentzug und langen, einsamen Stunden im Dunkeln. Ihr Geist ist gebrochen, und sie leidet unter schwerer Phobie vor Dunkelheit, engen Räumen und Blut. Sie will nur noch raus kommen, in den Arm genommen werden und diesen Ort vergessen.

Sie ist vom ständigen Kerkerarrest und Blutverlust bleich geworden. Anstatt ihrer gewohnten Kleider legt ihr Laryssa nur schwarze Roben raus. Ihre von Natur aus blonden Haare werden regelmäßig knallrot gefärbt und bekommen auf böse getrimmten Haarschmuck in Form von Totenschädeln, Fledermäusen, Spinnen u.ä. hineingeflochten. An ihrem Hals ist mit fester Eisenkette und kleinem Schloss ein Schädelamulett für sie unlösbar angebracht.

Laryssa hat ihr außerdem einen dünnen Taststock überlassen, der mit billigem Eisendraht umwickelt ist und krude Runen in Zauberschrift mit Slogans wie „Böses herrscht“ oder „Licht zerstören jetzt“ aufweist. Als Waffe ist er untauglich (er zerbricht automatisch bei einem schweren Treffer damit), aber im Halbdunkeln ist er leicht mit einem Magierstecken zu verwechseln.

Wenn sie aus ihrer Zelle entkommt, stolpert sie blindwütig zu einem zufälligen Ausgang, auch gegen verschlossene Türen und herabgelassene Fallgitter (gegen die sie hysterisch trommelt). Sie flieht panisch aus allen Kontrollbereichen und kämpft nur, wenn ihr der Weg vollständig versperrt oder sie ins Handgemenge gezogen wird. Wenn sie nicht zurückgehalten wird, findet sie wahrscheinlich spätestens an der Fallgrube in Raum #17 den Tod.

Laryssa wird bei Gefahr ihren Indruwal III entsenden, um Maddie zu übernehmen sobald sie auf die Abenteurer trifft. Wenn der Indruwal Erfolg hat (EW:Geistesmagie von Maddie mißlungen), bleibt Maddie stehen, schwingt ihren Taststock ominös herum (EW:Zauberkunde um die Gesten als Bogus zu erkennen) und brüllt Blasphemien heraus. Der Indruwal verschwindet auf jeden Fall

## **Riesenratte**

Gr 1

LP 3 AP 2 OR

St 10 Gw 60 In t50 B 18

Abwehr+10 Resistenz+10/10

Angriff:Biss+6 (1W6-2) - Raufen+3 (1W3-2)

Robustheit+12

Bes.: Bei LP-Verlust 20% Gefahr von Wundbrand (KOD5 S.66)

## **Säureschleim**

Gr 4

LP 29 AP \* LR

St 110 Gw 05 In t05 B 4

Abwehr+10 Resistenz+12/14

Angriff: Umhüllen +12 (1W6AP, danach Säure (1W6) und Ersticken) - Raufen+6 (1W6)

Für Ersticken s. KOD5 S.130.

## **Truscan II**

Gr2 In 20

LP 13 AP 13 KR

St 30 Gw 60 B24

Abwehr +12 Res. +13/13

Angriff: Hellebarde+10 (1W6+3; 2W6+2 schlagend) – Raufen+6 (1W6-2)

Bes.: Raserei (PW:In nach schwerem Treffer)

## **Wandelhand**

Untoter

Grad 0 In t20

LP 6 AP - TR

Gw 80 St 50 B12

Abwehr +11, Resistenz +10/12

Angriff: Hand +8 (1W6-1 und Erwürgen) – Raufen +6 (1W6-3)

Bes.: Gegner erhalten WM-4 auf EW:Angriff

Für Ersticken s. KOD5 S.130.

## **Besondere Gegenstände**

### **Schädelamulett**

Ein eisernes Amulett in Schädelform. Untote in der Krypta greifen niemanden an, der offensichtlich ein Schädelamulett mit sich trägt. Corwyn, Laryssa und Maddie sind alle damit ausgestattet. Auf den Schreibtisch in #21 liegt ein viertes.

# Karte des Dungeons

