

Mächte, Mythen, Moddermonster

Katakomben des Chaos

oder

Der Tanz des Moddermonsters





Herausgeber:

EDITION EINHORN (Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck und Gesamtherstellung:

abyssus

Grafik:

Thomas Rau

Layout, Gestaltung und Satz:

Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1991 bei der Edition Einhorn

*Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber*

Bisher bei der Edition Einhorn erschienen:

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM „Mächte, Mythen, Moddermonster“

Erster Band – „Charakterwerk“

Zweiter Band – „Regelwerk“

Dritter Band – „Hintergrundwerk“

Abenteuerband – „Der König soll sterben“

Abenteuerband – „Katakomben des Chaos“

Rollenspielzeitschrift – „em em em-Magazin“

Stadtbeschreibung – „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“

Stadtszenario – „Fest der Götter“

Ausbauband – „Neuigkeiten aus Meryllia I“

Ausbauband – „Kleines Begegnungs-Buch“

HORROR-ROLLENSPIELSYSTEM „Schattenspiele“

Erster Band – „Regelwerk“

Zweiter Band (Soloabenteuer) – „Das Auge des Abyssus“

Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspielsystem
von
Karl-Heinz Zapf

Katakomben des Chaos
von
Stefan Knauth, Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser

Moddermonster

(*Monstrum
pellitum
sordidum*)



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Zu diesem Band...

Im vorliegenden spielbereiten Abenteuerband für das Fantasy-Rollenspielsystem „Mächte, Mythen, Moddermonster“ findet sich diesmal kein Vorabenteuer, da allein die Hauptgeschichte um die finsternen Umtriebe derer von Rodloff mehr als genug Stoff gibt, um einige Spielabende auszufüllen.

In der Geschichte dreht es sich um einen uralten Vampir namens Dooldarkesh von Rodloff, der in einer finsternen Zwingburg sein Unwesen treibt und während der Anwesenheit der Charaktere aus einem nahegelegenen Dorf ein junges Mädchen entführt; diese Schönheit namens Serettin sollte gerade vermählt werden und ihr Vater setzt alles daran, seinen Augapfel wohlbehalten zurückzubekommen.

Der Vampir indes ist während des Eindringens der Charaktere in seine Burg gar nicht dort anwesend, sondern führt Übles im Schilde und begibt sich ins Dorf, um dort den aufmüpfigen Bewohnern eine Lehre zu erteilen und den zurückkehrenden Charakteren eine böse Überraschung zu bereiten (im zweiten Teil dieser Vampir-Trilogie namens „Dorf der Dämonen“).

Die Aufgabe der Charaktere in diesem Band beschränkt sich vorerst darauf, das entführte Mädchen Serettin in der Zwingburg zu finden und zu befreien; der Spielleiter jedoch sollte versuchen, die unheimlich-düstere und stets irgendwie bedrohliche Atmosphäre des gesamten Hintergrunds bis zum letzten auszuspielen und mit eigenen Worten auszus schmücken...

Das Abenteuer ist gedacht für vier bis fünf Charaktere in der zweiten bis vierten Stufe und birgt schon manche Gefahr in sich; denn obwohl in der Burg selbst kaum Bedrohungen auf die Spieler lauern, tun diese gut daran, sich nicht in Sicherheit lullen zu lassen – denn die verfluchten Katakomben unterhalb des alten Gemäuers haben es in sich..!

Die Angaben im Text sind unterteilt in Informationen für die Spieler, meist sofort für sie zugänglich, und jene für den Moddermaster (oder Spielleiter), die vorerst stets nur ihm bekannt sind.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

DIE GESCHICHTE BISHER...

Nicht ganz einen Mond ist es nun her, seit die Charaktere vor dem Zorn der Geweihten Roons aus Callander fliehen mußten. Ihre Flucht hat sie bis an die Grenzen des Reiches Carut-eshter verschlagen.

Hier, wo die Bevölkerung ein hartes Leben fristet, ständig den Angriffen von räuberischen Orks und anderem lichtscheuen Gesindel aus Kelebdin, dem Alten Königreich, ausgesetzt, hier erreichen die Charaktere auf ihrer mehr unfreiwilligen Wanderung ein kleines Wehrdorf am Rande eines finsternen Waldes, dessen Ausläufer sich wohl schon in das von Tod und Verderben überschattete Alte Königreich erstrecken.

Die Häuser des Dorfes sind mit bunten Girlanden und Tü-

chern verziert; auf dem Dorfplatz wurde eine Tribüne aus Holz errichtet, auf der ein kleiner Altar mit den Insignien Aljas, der Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit, aufgebaut wurde. Alles sieht nach einer Opferzeremonie oder einem Fest aus.

Die Blicke der Charaktere schweifen über den Platz, als plötzlich aus dem größten Haus des Dorfes ein wohlbeleibter Mann mittleren Alters mit weit geöffneten Armen auf sie zukommt und mit überschwenglicher Stimme zur Hochzeit seiner Tochter Serettin mit dem Bauernsohn Mighaad einlädt.

Der Mann stellt sich mit Merder Vallren vor und führt die Charaktere zum einzigen Gasthaus des Ortes, dem „Einhorn“, wo sie für die Dauer des Festes auf seine Kosten Unterkunft finden können; die Pferde haben im dazugehörigen Stall einen Platz für die Nacht.

KATAKOMBEN des CHAOS

Die Feier

Ausgelassen und fröhlich tummeln sich die Dörfler auf dem Festplatz. Eine Gauklertruppe, wohl speziell zu diesem Anlaß angeworben, führt ihre Kunststücke vor und fahrende Musikanten unterhalten die Anwesenden mit ihren Stücken; Braut und Bräutigam befinden sich, wie es in diesen Landstrichen üblich ist, im Kreis ihrer Jugendfreunde am jeweils gegenüberliegenden Ende des Platzes.

Ein großer Ochse brutzelt auf einem Spieß über einem mächtigen Feuer; der Duft nach Braten und Bier hängt in der Luft. Es verspricht ein gelungenes Fest zu werden.

Plötzlich erfüllt ein unheimliches Donnern den klaren Abendhimmel, die Sonne verschwindet hinter dunklen Wolken. Eine große, pechschwarze Wolke senkt sich über den Platz und eine magische Finsternis hält alle dort Anwesenden gefangen; ein weiblicher Schrei ist zu hören, dann hebt sich die Wolke wieder und rast mit unnatürlicher Geschwindigkeit auf den Wald zu und entschwindet in der Ferne – Serettin ist verschwunden!

Nachdem sich der erste Schreck gelegt hat bricht eine heillose Panik aus. Der verzweifelte Vater stürzt auf die Charaktere zu und fleht sie händeringend an, zu helfen.

„Bringt mir mein Kind zurück, ich zahle jeden Preis!“ Tatsächlich bietet er zunächst vielleicht zaudernden Charakteren seine Ländereien (weite Flächen Ackerlandes in der Nähe Kelebdins) und zudem noch jedem von ihnen 50 Goldmünzen an.

DER WALD

SPIELER

Tatsächlich haben die Charaktere dem Flehen des verzweifelten Vaters nachgegeben und bewegen sich nun in östlicher Richtung auf einem schmalen Trampelpfad durch den Wald.

Eile treibt sie voran, denn wer kann ahnen, was dem unschuldigen Geschöpf in diesem finsternen Forst bei ihrem ebenso finsternen Entführer drohen mag?

Doch da ertönt aus dem Unterholz neben ihnen plötzlich ein merkwürdiges Geräusch – dieser Wald ist bewohnt, und zwar von Kreaturen, denen man besser nicht begegnen sollte..!

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

SPIELLEITER

Es treiben sich hier wirklich allerhand Wesen herum, die bedingt durch die dräuende Nähe Kelebdins für nicht gerade angenehme Überraschungen sorgen können; nachfolgend eine Tabelle für diese „Wandernden Wesen“ (nähere Informationen hierzu finden sich im „MMM“-Hintergrundwerk).

Der Moddermaster würfelt versteckt mit dem W6 – bei einer 1 oder 2 kommt es zu einer der nachfolgenden Begegnungen, die wiederum mit dem W20 ermittelt werden (auch die Anzahl der Begegnungen sollte zufällig ermittelt werden: Anzahl der Charaktere +1W4)!

- 1 Ein müder Wanderer kommt den Charakteren entgegen und weiß Schauerliches zu berichten;
- 2 Mit lautem Geraschel stürmt eine Gruppe Kaninchen aus dem Unterholz und über den Weg;
- 3 Mehrere erschrockene Vögel fliegen aus dem Dunkel des Waldes hervor;
- 4 Es erschallt ein lautes Grunzen aus dem Waldesinneren, dann taucht ein verärgertes Wildschwein auf;
- 5 Ein anmutiger Hirsch betrachtet die Gruppe einige Zeit und eilt dann davon;
- 6 Es ertönen Stimmen und bald schon tauchen mehrere Goblins auf dem Pfad auf, mindestens ebenso überrascht wie die Charaktere;
- 7 Mit lautem Gejohle erscheint ein Hobgoblin auf der Bildfläche;
- 8 Ein fernes, lautes Stampfen ist zu hören;
- 9 Krachen und Bersten von Unterholz ertönt in einiger Entfernung;
- 10 Es scheint fast so, als würden die Bäume sich bewegen;
- 11 Ein vorwitziger Faun begleitet die Gruppe für einige Zeit;
- 12 Aus einem schön gewachsenen Baum am Wegesrand löst sich plötzlich eine wunderschöne Dryade;
- 13 Modriger Gestank hängt auf einmal in der Luft;
- 14 Eine große Kreatur bricht durch das Unterholz und auf den Pfad hinaus – es handelt sich um eine Chimäre;
- 15 Ein Mensch gesellt sich zu den Charakteren, in Wahrheit ein gefährlicher Gestaltwandler;
- 16 Kreischen und Krächzen ist zu hören, dann stürzt sich eine Harpye herab;
- 17 Quer über dem Weg hat sich ein Lindwurm sein Lager errichtet;
- 18 Eine Stimme ertönt aus dem Innern des Waldes und kurz darauf erscheint ein Mantikor;
- 19 Wolfsgeheul läßt die Charaktere erschauern und auf einmal taucht ein Werwolf auf;
- 20 Zweimal würfeln und die Ergebnisse miteinander verbinden.

Der Moddermaster sollte jede Begegnung möglichst bis zum letzten Moment atmosphärisch dicht ausspielen; die Menge der Kreaturen bleibt völlig seiner Einschätzung der Situation und der Stärke der Gruppe überlassen.

Die Werte dieser Wesen finden sich allesamt im „Hintergrundwerk“.

SPIELER

Nun reisen die Charaktere schon geraume Zeit durch den Wald, aber immer noch keine Spur von Serettin und ihrem unheimlichen Entführer; plötzlich fliegen aus einem nahegelegenen Gebüsch Pfeile auf die Gruppe zu!

SPIELLEITER

Es handelt sich um fünf verwegene aussehende Banditen, die ihrem regulären Tagwerk nachgehen...

Bandit: LP 20 AP 40 SW 2 MRW 2 BE 30

AGC 7 PGC 5 Waffen: Langbogen 1W8+1

Kurzschwert 1W8

Anführer: LP 35 AP 70 SW 3 MRW 3 BE 32

AGC 9 PGC 7 Waffen: Armbrust 1W12

Schwerer Dolch 1W6+1

Die Banditen suchen nach Verlust der Hälfte ihrer LP schleunigst das Weite und verschwinden im Wald, wo sie bald vom dort herrschenden Dämmerlicht verschluckt werden; falls einer von ihnen gefangen wird, so kann er nur sehr dürftige Auskünfte geben, im bezug auf die Entführung Serettins weiß er natürlich überhaupt nichts.

SPIELER

Langsam wird der Wald immer unheimlicher und ein bedrückendes Gefühl beschleicht die Charaktere; dies wird dadurch noch verstärkt, daß neben ihnen im Unterholz plötzlich ein lautstarkes Rascheln ertönt...

SPIELLEITER

Nach wenigen Augenblicken erscheint ein alter Mann und blickt sich ziemlich erstaunt um; bei ihm handelt es sich um einen Eremiten, der schon viele Sonnen in diesem Walde lebt und von großer Weisheit beseelt ist.

Sein äußerst heruntergekommenes Aussehen legt vielleicht die Vermutung nahe, ein durch und durch verkommenes Subjekt vor Augen zu haben, doch der Schein trügt.

Verhalten sich die Helden freundlich und geben den Grund ihrer Wanderung an, so erzählt er ihnen die Geschichte derer von Rodloff.

Die Geschichte der Grafen von Rodloff

Vor vielen hundert Sonnen lebten in diesem Walde die Grafen von Rodloff. Sie erwarben viel Ehre und Bewunderung im Kampf gegen die Mächte der Finsternis.

Doch als schließlich Urro Graf von Rodloff wurde, nahm das Böse schleichend von ihm Besitz und sein Gemüt verfaulte. Plündernd und brandschatzend zog er durch das Land und hinterließ eine breite Spur aus Tod und Verderben!

Sein Sohn, Graf Modder von Rodloff, beutete die aufs Grausamste gepeinigte Bevölkerung gnadenlos aus und führte ein Regiment des Schreckens.

Graf Ichtorr, der Sohn von Graf Modder, hingegen höhnte den Göttern und versuchte Zeit seines Lebens Menschen und Tiere zu paaren und somit widerwärtige Kreaturen zu erschaffen – dies war bis dahin das dunkelste Kapitel in diesem Teil des Reiches Carut-eshter.

Der Nachfolger Graf Ichtorrs, Morlock von Rodloff, erbaute dann in diesem Wald eine mächtige, finstere Zwingburg und legte unterirdische Katakomben an, in denen unzählige Menschen für immer verschwanden.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Der letzte Herrscher derer von Rodloff, Graf Dooldarkesh, schlug sich auf die Seite des Erzmagiers Monuhl-khtam und zog mit dessen Heerscharen in den Krieg, bis die Heere des Lichts seine Festung belagerten und ihm ein grauenvolles Ende bereiteten.

Ein Urgroßvater des unglücklichen Mädchens Serettin war daran maßgeblich beteiligt, indem er die Burg verriet und die Tore öffnete. Graf Dooldarkesh schwor damals blutige Rache...

Nach seiner Erzählung blickt der alte Eremit seine Zuhörer wissend an und meint, daß ein übler Zauber es unmöglich machen würde, die Burg bei Tageslicht zu finden; erst im Schein der untergehenden Sonne sei sie zu entdecken, aus Gründen, die auch er nicht kennt.

Er wünscht den Charakteren noch viel Glück und verschwindet dann brummelnd im Wald...

SPIELER

Obwohl die Geschichte des Eremiten doch recht unglaubwürdig klingt, müssen die Charaktere schon sehr bald feststellen, daß sie offensichtlich wirklich schon mehrmals an ein und derselben Stelle vorbeigekommen sind!

Selbst die erfahrensten Spurenleser können sich dies nicht erklären – ob wohl die Geschichte des Eremiten der Wahrheit entsprochen hat?

Im Schein der sinkenden Sonne entdeckt die Gruppe dann plötzlich links von sich eine Lichtung, auf der die Konturen einer Burg auszumachen sind...

SPIELLEITER

Es ist dies wahrhaftig die Zwingburg derer von Rodloff; die Magie des derzeit dort lebenden, aber in dieser Nacht nicht anwesenden, Vampirs Dooldarkesh bewirkt, daß das Bauwerk nur beim Einbruch der Nacht gefunden werden kann.

DIE BURG

SPIELER

Vor den Charakteren erstreckt sich ein vom Mondlicht beschienener stiller See, aus dessen Mitte sich die Ruinen einer Burg erheben. Vor der Burg ragt ein zerfallener Torturm aus dem Wasser, zu dem eine wenig vertrauensereckend aussehende Holzbrücke führt.

Die teilweise eingestürzten Mauern der Burg sind gut 5 Spannen (Meter) hoch und an den Stirnseiten von zwei wuchtigen, ehemals doppelt so hohen Türmen eingefast, die nun verfallen wie die Reißzähne eines Giganten gen Himmel ragen.

Im Hintergrund des Burggeländes erhebt sich ein teilweise zerstörter Burgfried, der wie ein drohender Finger hinauf in die Nacht weist.

Aus dem bis an den See heranreichenden Wald dringt das Heulen von Wölfen.

SPIELLEITER

Wider Erwarten ist die Holzbrücke zwar glitschig und von Moos bewachsen, aber dennoch stabil; jeder Charakter muß allerdings eine Geschicklichkeitsprobe ablegen: bei Mißlingen stürzt er ins Wasser, das an dieser Stelle aber

noch nicht sehr tief ist.

Falls die Charaktere auf die durchaus nicht abwegige Idee kommen sollten, am Ufer ihr Lager aufzuschlagen, so können sie getrost mit den Vorbereitungen für die Nacht beginnen; doch eigentlich sollten sie wegen der Bedenken um das ungewisse Schicksal Serettins sofort in die Burg eindringen.

Auch das bald schon anrückende, ungewöhnlich große Wolfsrudel, das von den gefürchteten Chaoswölfen angeführt wird, schrecklichen Kreaturen mit Fledermausflügeln, dürfte dafür sorgen, daß die Gruppe nicht mehr an eine friedliche Nachtruhe denkt...

Wolf: LP 20 AP 40 SW 0 MRW 0 BE 38

AGC 14 AS 12 Waffe: Gebiß 1W8

Chaoswolf: LP 30 AP 60 SW 4 MRW 8 BE 40 (44)

AGC 15 AS 15 Waffe: Gebiß 1W12 (+ Gift 1W4)

Die Chaoswölfe haben pro KR zwei Angriffe und Ausweichversuche zur Verfügung!

SPIELER

1) **Torturm:** Durch ein halbverfallenes Eichenportal betreten die Charaktere einen achteckigen Raum, der von einer Spanne dicken Wänden aus Berggestein umfaßt wird.

Mondlicht fällt durch das zerstörte Obergeschoß herein und hüllt den Torturm in fahles Licht, in dem die überall herumliegenden Trümmer gut zu erkennen sind.

In der Südseite des Torturms gähnt ein gigantisches Loch und gibt den Blick auf einen aus dem Wasser ragenden Brückenpfeiler frei, zu dem zwei Holzplanken führen – wohl klägliche Reste einer Zugbrücke.

SPIELLEITER

Wird in den Trümmerhaufen gewühlt, so kommen ein paar menschliche Skelette in verfallenen Rüstungen und mit verrosteten Waffen zum Vorschein, außerdem ein weißes Stück Stoff – ein Teil vom Hochzeitskleid des Mädchens Serettin!

Die Planken, ehemals Teile der Zugbrücke, sind ebenfalls rutschig und fast überall von Moos bewachsen, so daß nicht nur eine Geschicklichkeitsprobe über einen Sturz in das (an dieser Stelle bereits 3 bis 4 Spannen tiefe) kalte Wasser entscheidet, sondern pro Person auch noch eine jeweils 10%ige Chance des Zerbrechens der Planken besteht.

SPIELER

a) **Brückenbogen:** In der Mitte des Brückenbogens gähnt ein großes Loch, gerade als wäre hier der gewaltige Felsbrocken eines Katapultes eingeschlagen.

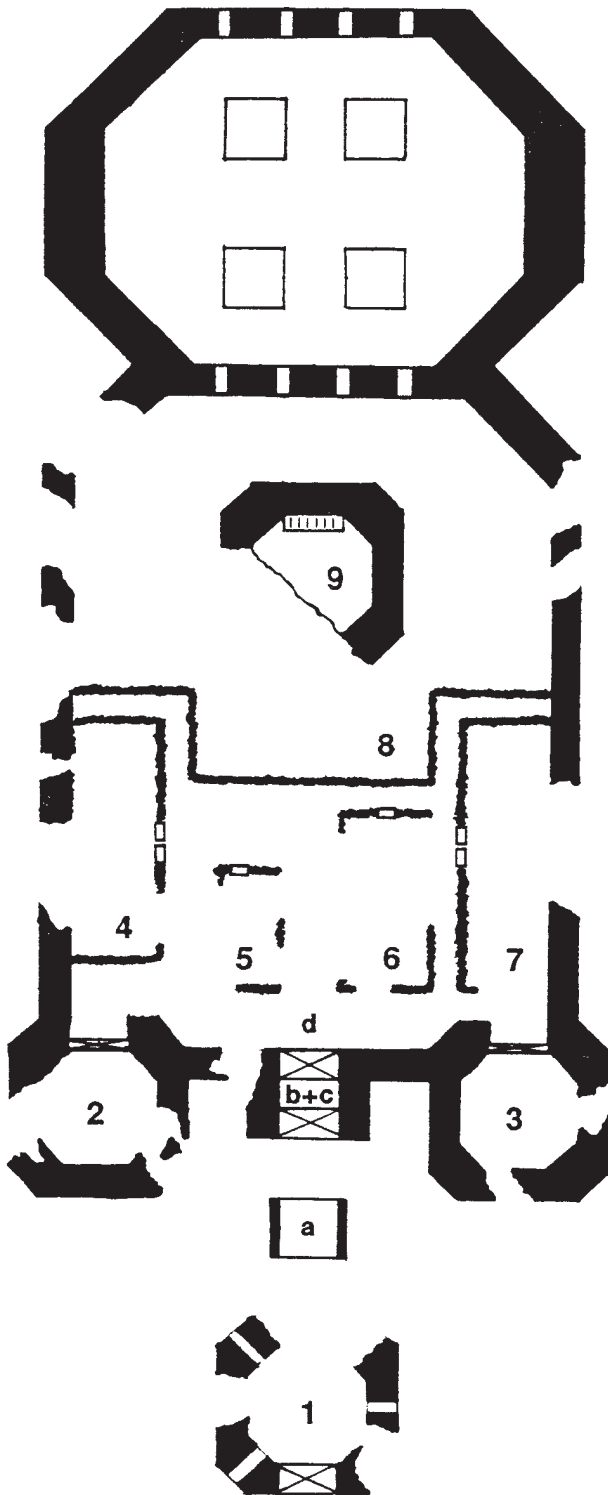
Am anderen Ende des Bogens sehen die Charaktere in einiger Entfernung die eigentlichen Burgmauern aufragen.

Keine Verbindung führt zu dem dort befindlichen Eingangstor, welches ehemals wohl durch schwere Eichenbalken verschlossen war, nun aber wie das aufgerissene Maul eines Raubtieres auf die Charaktere lauert.

SPIELLEITER

Es gibt in der Tat keine Verbindung zu dem Tor in der Burgmauer; es wäre aber zum Beispiel möglich, die Balken zu verwenden, welche vom Torturm aus zum Brückenbogen führen.

Die Burganlage



SPIELER

b) **Inneres Torhaus:** Die Charaktere befinden sich in einem 3 Spannen langen, von einer gewölbten Decke überspannten Torhaus, dessen südlicher Eingang durch ein schweres Eisengitter versperrt ist.

Um die Füße der Charaktere herum huschen Ratten und der schauerliche Schrei eines Nachtvogels hallt unheimlich in dem Gewölbe wider.

SPIELLEITER

Werden Fackeln oder ähnliche Lichtquellen in die Höhe gehalten, so können die Charaktere die ca. drei Spannen hohe Decke erkennen, in der sich mehrere annähernd runde Löcher sowie eine Falltüre befinden.

An der Falltür hängt ein schwerer eiserner Ring, sie wird anscheinend nach unten hin geöffnet; das Eisengitter ist stark angerostet und von zwei bis drei Charakteren mit einer Gesamtstärke von 28 leicht zu öffnen.

Die Falltür indes ist mit ineinander verkeiltem Geröll bedeckt, wird sie aufgezo-gen, so bricht dieses Gebilde zusammen und stürzt krachend nach unten und der betroffene Charakter nimmt 2W6 Punkte an Schaden hin (es ist eine Reaktionsprobe -5 möglich)!

Sobald sich der Staub verzogen hat, können die anderen Charaktere ihren Gefährten unter einem Berg Schutt entdecken, der von einem klappernden Skelett gekrönt wird...

SPIELER

c) **Obergeschoß:** Das Obergeschoß des Torhauses ist völlig verwüstet.

Die Nordwand ist durch ein riesiges Katapultgeschöß zerstört worden, das Dach ist eingestürzt.

Aus dem Schutt ragen noch einige Knochen sowie ein großer Kessel aus Metall hervor.

SPIELLEITER

Hier ist absolut nichts zu finden; der Kessel war früher einmal an einem hölzernen Gestell befestigt und diente dazu, kochendes Öl auf die Angreifer zu schütten.

SPIELER

d) **Hof:** Hinter dem Torhaus erstreckt sich der Hof der Burganlage.

Der Boden ist mit 1x1 Spanne großen Steinquadern gepflastert, die jedoch mit Trümmern übersät und mit Unkraut bewachsen sind. Kleine graue Schatten huschen durch die Trümmer – offenbar Ratten.

Links und rechts von den Charakteren befinden sich die Eingänge der gewaltigen Ecktürme; vor ihnen, inmitten der Trümmerlandschaft, befinden sich die Grundmauern einiger Steingebäude.

Dahinter ragt ein ungefähr 20 Spannen hoher Wehrturm aus einem Teich inmitten der Burganlage empor, dessen Begrenzung nach Süden hin der Burgfried, nach Osten und Westen die schwer beschädigte Außenmauer und nach Norden der Burghof ist.

SPIELLEITER

Die fliegenden Schatten sind tatsächlich Ratten – bei genauerer Betrachtung können die Charaktere feststellen, daß sich auch einige ausgesprochen große Exemplare darunter befinden...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

SPIELER

2) Ostturm: Hinter der Türöffnung liegt ein von einer Spanne dicken Wänden umgebener Raum; der Boden ist mit Schutt und großen Steinbrocken bedeckt.

In Ost- und Westwand des Turmes sind riesige Löcher; durch Öffnungen in der zehn Spannen über den Charakteren befindlichen Decke fällt fahles Mondlicht in den Raum und verleiht den Schutthügeln ein bizarres Aussehen. An der Westwand führt eine teilweise eingebrochene Stein-
treppe zum Dach.

Eingefallene Zinnen und Geröll bedecken dort den Boden; unter dem ganzen Schutt ragt der Oberkörper eines Skeletts hervor. In seinen Rippen hat sich ein kleiner Vogel sein Nest gebaut.

SPIELLEITER

Dieser Turm wurde offenbar schon vor langer Zeit durchsucht, denn auch bei intensiver Suche ist hier nichts zu entdecken; das Heulen der Wölfe aus dem Wald hört sich von hier oben noch wesentlich beunruhigender an und bisweilen vernehmen die Charaktere weit unten im Dunkel außerhalb der Burg huschende Schatten zu entdecken – es sind wirklich die Wölfe, ein riesiges Rudel, das systematisch die Mauern der Burg umkreist..!

SPIELER

3) Westturm: Geröll und Schutt versperren den Eingang zum Westturm, der offenbar vollständig damit angefüllt ist.

SPIELLEITER

Es würde sich nicht lohnen, wenn die Charaktere sich durch das Geröll arbeiten – außer wütend fiefenden Ratten ist nichts zu entdecken.

SPIELER

4) Ruine: Bis auf die Grundmauern ist dieses Gebäude heruntergebrannt, Ost- und Westwand sind teilweise zerstört.

Anstelle einer Tür blickt den Charakteren nur eine schwarze Öffnung entgegen. An der Südwand steht eine alte Esse, über ihr ragt ein verlassener Kamin in den Nachthimmel.

Ratten huschen durch den mit Trümmern übersäten Boden, der vom Mondlicht nur spärlich erhellt wird.

SPIELLEITER

Dieses Haus war früher die Schmiede der Burg; es sind noch einige Waffen zu finden, die allerdings in bedauerndem Zustand und zudem nie ganz fertiggestellt worden sind.

SPIELER

5) Ruine: Vor den Charakteren ragen schemenhaft noch andeutungsweise vorhandene Grundmauern einer mit Schutt und Unkraut bedeckten Ruine auf.

Die ehemalige Größe und der Zweck dieses Gebäudes sind nicht einmal mehr zu erahnen.

SPIELLEITER

Das Haus diente als Aufenthaltsraum der Burgwachen und Torwächter.

SPIELER

6) Ruine: Dieses völlig zerstörte Gemäuer besteht nur noch aus den Grundmauern der Nord- und Südwand.

Von Unkraut überwucherte Schuttberge füllen das Areal aus. Ganze Horden von Ratten tummeln sich hier.

SPIELLEITER

Bei einer 1 oder 2 auf dem W6 hören die Charaktere beim Betreten oder Durchsuchen der Ruine ein metallisch klingendes Geräusch.

Unter dem Unrat befindet sich ein eiserner Ring, der an einer Falltür befestigt ist; diese vom Schutt zu befreien nimmt einige Zeit in Anspruch und es ist eine Gesamtstärke von 24 Punkten erforderlich (wobei immer nur zwei Personen zur gleichen Zeit ziehen können), um sie zu öffnen.

Darunter führt eine steinerne Treppe in die Tiefe und zu einer dunklen Kammer unter der Erde; muffig riechende Luft dringt nach oben.

Am Fuße der Treppe liegt ein Skelett in einer schwarzen Plattenrüstung, neben ihm auf dem Boden findet sich ein prachtvoll gearbeitetes Zweihänderschwert.

An den Wänden der Kammer stehen hölzerne Regale in denen Säcke, Kisten und Fässer lagern.

In den Säcken ist verfaultes Getreide, die Kisten enthalten verdorbenes Fleisch und vertrocknetes Obst; in den Fässern befindet sich ausgezeichnete Weinbrand (303 Sonnen gelagert), der pro Faß (sieben Stück) 25 Goldmünzen einbringt.

Das Zweihänderschwert gehörte dem Hauptmann der Wache Dolroth, der hier vor den feindlichen Truppen Zuflucht gesucht und gefunden hat – für immer!

Das Schwert ist magisch und hat einen Bonus von +2 auf Schaden.

Nach ungefähr 5 KR in der Kammer hören die Charaktere über sich einen lauten Knall! Die Falltür ist mit einem dumpfen Schlag zugefallen und der Luftzug läßt alle Fackeln erlöschen.

Im Laufe der Sonnen sind die Scharniere der Tür völlig verrostet, so daß sie auf Dauer keinen Halt mehr bieten – ein kleiner Luftzug genügt und...

Einmal geöffnet läßt sich die Falltür leichter auf- und zubeugen; eine Stärke von 14 muß allerdings aufgebracht werden, um sie zu bewegen und auf der schmalen Treppe kann nur ein Charakter stehen.

SPIELER

7) Ruine: Nur die Nordwand dieses Bauwerks ist eingestürzt, der Rest des zweistöckigen Gebäudes ist zwar heruntergebrannt, sein ursprünglicher Zweck als Kaserne ist jedoch noch gut zu erkennen.

Hinter der zerborstenen Eingangstür führt ein schmaler Gang ins Innere der Ruine; rechts und links davon finden sich kleine Kammern.

Diese Räumlichkeiten sind vollständig verwüstet, die Einrichtung verfallen.

Ratten huschen durch die Gänge, große Insekten kriechen über den Boden.

Am anderen Ende des Ganges ist eine Metalltür zu sehen.

SPIELLEITER

In den Kammern ist außer Schutt und den üblichen Ratten

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

nichts zu finden.

Die Metalltür ist verzogen und nur mit einer Gesamtstärke von 30 Punkten zu öffnen, und selbst dann läßt sie sich nur mit großer Mühe aufziehen.

Dahinter liegt eine Kammer in der vermoderte Holzregale früher offenbar Waffen und Rüstungsteile beherbergten, jetzt aber sind sie gänzlich leer.

Eine Treppe führt aus diesem Raum nach oben, wo ebensolche Kammern wie unten zu entdecken sind; auch dort herrscht Chaos und nichts von Bedeutung kann dort gefunden werden.

SPIELER

8) See: Vor den Charakteren liegt ein offensichtlich künstlich geschaffener See, aus dessen Mitte ein gewaltiger Wehrturm gen Himmel ragt.

Dahinter erhebt sich, umso imposanter für den Betrachter, der wuchtige Burgfried mit seinen scheinbar unbezwingbaren Mauern.

In 20 Spannen Höhe sind beide Bauwerke mit einer steinernen Brücke verbunden; auf der den Charakteren zugewandten Seite des Wehrturms gähnt eine schwarze Öffnung, eine Brücke ist jedoch nicht zu sehen, aber Gesteinsbrocken, welche aus dem Wasser ragen und einen wahrscheinlich begehbaren Weg bilden.

SPIELLEITER

Auch diese Steine sind rutschig, eine Probe auf Geschicklichkeit ist angebracht; das Wasser ist an dieser Stelle sehr dunkel und immerhin vier Spannen tief.

Die Gesteinsbrocken sind die traurigen Reste der Brücke, die sich einst über das Wasser spannte.

SPIELER

9) Wehrturm: Der achteckige Wehrturm, ebenfalls aus einer Spanne dicken Außenmauern bestehend, weist nur noch seine West- und Südwand vor, so daß die Charaktere genau sechs Stockwerke einsehen können, die mit einer großen Steintreppe an der Südwand zu begehen sind.

Herabgestürzte Steine und Deckenbalken bedecken den Boden des untersten Geschosses.

SPIELLEITER

In der Südwestecke hat sich ein Rattennest gebildet, bestehend aus zwei Wolfsratten und zwanzig normalen Ratten; diese attackieren den ersten Charakter der den Turm betritt sofort mit wütendem Zischen und Fauchen, wobei jedoch die normalen Ratten ängstlich fliehen sollten ihre großen Artverwandten getötet werden.

Ratte: LP 2 AP 4 SW 0 MRW 0 BE 36

AGC 10 AS 10 Waffe: Gebiß

Wolfsratte: LP 6 AP 12 SW 1 MRW 0 BE 36

AGC 12 AS 10 Waffe: Gebiß

Ratten und Wolfsratten treffen bei einem gelungenen Angriff einen ungeschützten Körperteil; sie verursachen somit einen Schaden von 1 (Ratten) oder 2 (Wolfsratten) LP!

An der Südwand führt eine mit Schutt und Rattenkot übersäte Treppe zu einem viereckigen Loch in der Decke.

Es nimmt die Charaktere einige Zeit in Anspruch, um die Treppe einigermaßen gangbar zu machen; falls sie in dieser Zeit das Loch in der Decke untersuchen sollten, so ent-

decken sie zwei verrostete Scharniere – Überreste der hier vormals angebrachten Falltür.

SPIELER

10) Erster Stock: Durch die Lücken in Nord- und Ostwand heult der Wind herein und singt sein schauerliches Lied von Tod und Verfall.

Der Boden ist auch hier mit Geröll und Schutt der vergangenen Sonnen bedeckt, die Treppe an der Westwand jedoch gut gangbar.

SPIELLEITER

Unter Geröll und Schutt liegen zahlreiche menschliche Skelette begraben.

SPIELER

11) Zweiter Stock: Durch ein klaffendes Loch im Boden betreten die Charaktere das zweite Stockwerk dieses Wehrturms.

Der Boden ist, wie in den anderen Stockwerken, mit Steinen und Staub bedeckt; das Heulen des Windes wird klagender und schärfer, so als wolle er die Charaktere vor dem Weitergehen warnen.

Die an der Südwand liegende Treppe ist fast vollständig von Geröll begraben.

SPIELLEITER

Es dauert ziemlich lange, den Aufgang freizuräumen – in dieser Zeit ertönt plötzlich Flügelschlagen und drei dunkle Umrisse zeichnen sich vor dem Mond ab, die sich den Charakteren rasch nähern!

Es handelt sich hierbei um Vampirfledermäuse, drei Haustiere des Vampirs Dooldarkesh, die diesen Turm bewachen sollen und nun die Eindringlinge angreifen.

Vampirfledermaus: LP 5 AP 10 SW 1 MRW 0 BE 10 (42)

AGC 10 AS 10 Waffe: Gebiß

Die Fledermäuse treffen bei einem gelungenen Angriff einen ungeschützten Körperteil und verursachen somit 2 Punkte an Schaden; sie können pro KR zweimal angreifen!

SPIELER

12) Dritter Stock: Neben dem Loch im Boden liegt ein menschliches Gerippe und glotzt die Charaktere aus leeren Augenhöhlen kalt grinsend an.

Das Heulen des Windes hat sich noch verstärkt und wird vom traurigen Schrei eines Nachtvogels unterstützt; die Böen sind schneidend kalt geworden und zerran an den Kleidungsstücken und Haaren der Charaktere, als diese sich ihren Weg durch das Geröll zur Treppe an der Westwand bahnen, die offenbar hoffnungslos mit Schutt bedeckt ist und einen ohnehin eher auffälligen Eindruck macht.

SPIELLEITER

Auch hier nimmt es geraume Zeit in Anspruch, die Treppe soweit vom Unrat zu befreien, daß sie begehrbar wird; durch die Auffälligkeit dieser Treppe besteht pro Charakter, der sie betritt, eine jeweils 10%ige (die sich pro Person um 5% steigert) Chance, daß ein Teil unter ihm nachgibt und er zum tieferliegenden Stockwerk abstürzt (eine Reaktionsprobe ist allerdings erlaubt!)

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Durch einen Sturz aus dieser Höhe würde er 1W12 Punkte an Schaden hinnehmen, ohne den Schutzwert seiner Rüstung, die in diesem Falle eher hinderlich ist...

SPIELER

13) Vierter Stock: Dieses Stockwerk ist seines Fußbodens fast zur Gänze beraubt.

Nur ein schmaler Rest führt an der Wand entlang; der Wind peitscht den Charakteren ins Gesicht und macht somit den Weg zur Treppe an der Südwand zu einem wahren Balanceakt.

Von der Decke lösen sich plötzlich fünf Fledermäuse und verschwinden im Dunkel...

SPIELLEITER

Trotz des Windes und der unheimlichen Fledermäuse, die übrigens völlig harmlos sind, ist der Weg relativ sicher.

Jeder Charakter sollte aber dennoch eine normale Geschicklichkeitsprobe mit einer positiven Modifikation von +3 Punkten ablegen, um zu testen, ob er den Halt an der Wand verliert; ist dies der Fall und er ist nicht angesieilt, so stürzt er ab und nimmt 1W12 Punkte an Schaden hin!

SPIELER

14) Fünfter Stock: Über den Charakteren scheint der Mond vom mittlerweile von dahinrasenden Wolken bedeckten Himmel; ein starker Ostwind peitscht sie geradezu gen Westen.

Schon schlagen den Charakteren erste Regentropfen ins Gesicht und schmerzen wie Nadelstiche; vor ihnen führt eine schmale Steinbrücke ohne jegliche Art von Geländer zum obersten Teil des Burgfrieds.

SPIELLEITER

Die Brücke kann und sollte nur kriechend gefahrlos begangen werden; sollte ein Charakter sie aufrecht passieren wollen, müssen ihm jeweils eine Probe auf seine Geschicklichkeit und seine Stärke mit einem negativen Modifikator von -7 gelingen um nicht tief hinab ins hier sehr seichte Wasser und somit den sicheren Tod zu stürzen!

DER BURGFRIED

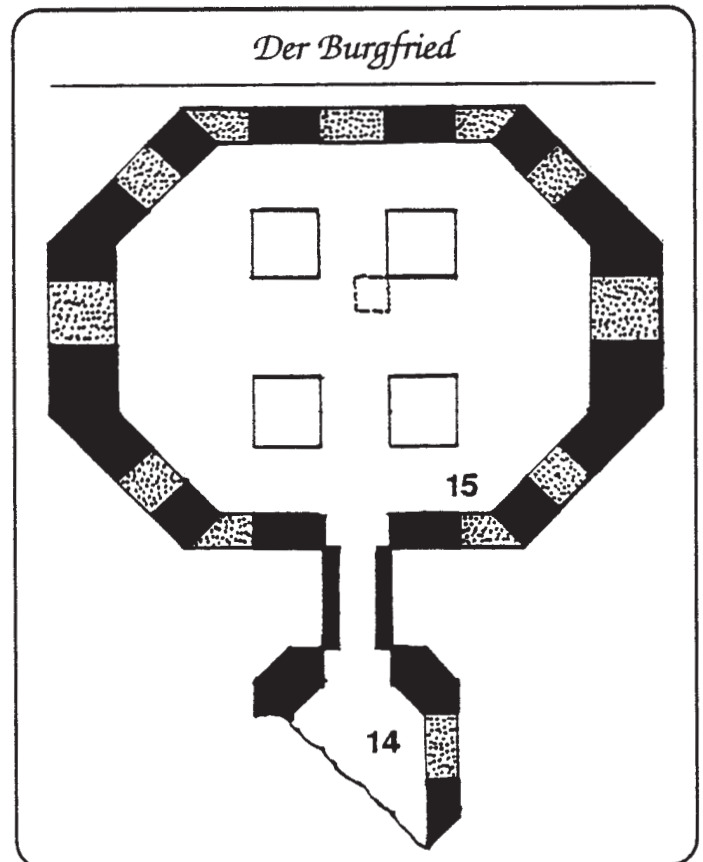
SPIELER

15) Burgfried: Regen und Wind beenden ihr übles Spiel just in dem Moment, als der letzte Charakter die oberste Plattform des mächtigen Burgfrieds erreicht.

Verfroren, bis auf die Haut durchnässt und mit klammen Fingern atmen sie erst einmal auf, erleichtert über das Ende dieses Spuks.

Vom plötzlich wolkenlosen Himmel strahlt das Mondlicht kalt herab und hüllt die Szenerie in ein gespenstisches Licht.

Vor den Charakteren liegt endlich die Plattform des Burgfrieds mit ihren gewaltigen Zinnen und vier merkwürdigen, von einer Spanne hohen Steinmauern eingefassten Schächten, die in der Tiefe verschwinden; auch hier ist der Boden stellenweise mit Geröll bedeckt.



SPIELLEITER

Zwischen den Schächten liegt unter dem Geröll verborgen eine eiserne Falltür, der Eingang ins Innere des massigen Gebäudes; früher oder später werden die Charaktere sie entdecken – es nimmt eine Gesamtstärke von 30 Punkten in Anspruch, die Falltür dann zu öffnen.

Die vier Schächte sind zur Belüftung des Burgfrieds und führen bis weit hinab in die Grundfesten des Gemäuers; nach etwa zwei Spannen findet sich im Dunkel ein äußerst stabiles eisernes Gitter in den Schächten.

In drei Schächten ist es kaum zu erkennen, da es nahezu vollständig mit Schutt bedeckt ist, im vierten jedoch liegt es frei und ist gut zu sehen.

Diese Belüftungsschächte waren letztendlich die Ursache für den Tod der Bewohner des Burgfrieds, da die anstürmenden Feinde, ermüdet vom langen Kampf, kurzerhand giftige Gase einleiteten.

Erstes Stockwerk

SPIELER

16) Flur: Die Charaktere betreten über die Treppe einen großen Flur in T-Form, aus dem sechs Türen führen.

Die Wände sind schmucklos aus grauem Felsgestein gearbeitet; auf dem Boden liegen mehrere Skelette von menschlichen und menschenähnlichen Kreaturen.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

In einer Ecke des Flurs ist eine metallene Falltür zu sehen.

SPIELLEITER

Die Gerippe tragen vermoderte Waffenröcke und, krampfhaft noch im Tode umklammert, ihre jetzt nutzlosen Waffen, vorwiegend Beile.

Sollten die Charaktere sie genauer untersuchen, so können sie feststellen, daß die Skelette keinerlei sichtbare Verletzungen aufweisen...

Die Falltür führt zu einer Treppe ins nächste Stockwerk.

SPIELER

17) Waffenkammer: An dieser Kammer scheint der Zahn der Zeit nahezu spurlos vorbeigegangen zu sein.

Auf hölzernen Regalen liegen blitzende Waffen, als wären sie erst gestern dort plaziert worden.

SPIELLEITER

Insgesamt liegen hier 60 Schwerter, 30 Langbogen mit Köchern und Pfeilen, 110 Speere, 10 Armbrüste, 25 Doppelblattäxte und eine Kiste mit Bolzen.

Es besteht zudem für jede weitere Waffe, nach der ein Charakter hier sucht, eine 25%ige Chance, daß sie in diesem Raum zu finden ist.

SPIELER

18) Schlafsaal: 20 Feldbetten mit Strohsäcken, hölzerne Truhen und vier Tische mit je fünf Stühlen füllen diesen

Raum, der offenbar als Schlafsaal für die Wachen in diesem Teil des Burgfrieds gedient hat.

SPIELLEITER

In den Truhen befindet sich Kleidung und einige Münzen (insgesamt 10 Gold-, 32 Silber- und 185 Kupfermünzen), sowie persönliche Habe der hier einst lebenden Soldaten.

SPIELER

19) Abort: Die Charaktere blicken in einen kleinen Raum, der aus der Außenwand der Burgfrieds herausragt; eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte stellt seine einzige Einrichtung dar.

SPIELLEITER

Der Zweck dieser Räumlichkeit sollte selbst weniger intelligenten Charakteren kein Rätsel sein...

SPIELER

20) Schlafsaal: Hier bietet sich den Charakteren das gleiche Bild wie im zweiten Schlafgemach auf dieser Ebene lediglich einige Skelette von Soldaten, die offensichtlich in Schlaf von den giftigen Dämpfen überrascht wurden, stellen einen Unterschied dar.

SPIELLEITER

In den diversen Truhen finden sich hier 1 Gold-, 82 Silber und 170 Kupfermünzen.

Falls die Charaktere sich genauer umsehen, so entdecken sie im hinteren Teil des Raumes zwei ineinander verschlungene Skelette auf einem Bett, eins davon ist als weiblich zu erkennen; um den Hals dieses Gerippes hängt ein Medaillon mit dem eingravierten Bildnis eines hübschen junger Mädchens mit langem Haar (der jetzt etwas leblosen Besitzerin).

Das Medaillon birgt einen Schutzzauber, der dem Träger Glück bringt; da das Schmückstück (Wert 25 Goldmünzen), jedoch auf das Mädchen abgestimmt war, zieht es bei eventuellen Leichenfledderern das Unglück nahezu magisch an (der Moddermaster kann hier seiner Phantasie freien Lauf lassen)...

SPIELER

21) Offiziersgemach: Ein einfaches Feldbett und eine schwere eisenbeschlagene Truhe sind das einzige Mobilia dieser Kammer.

SPIELLEITER

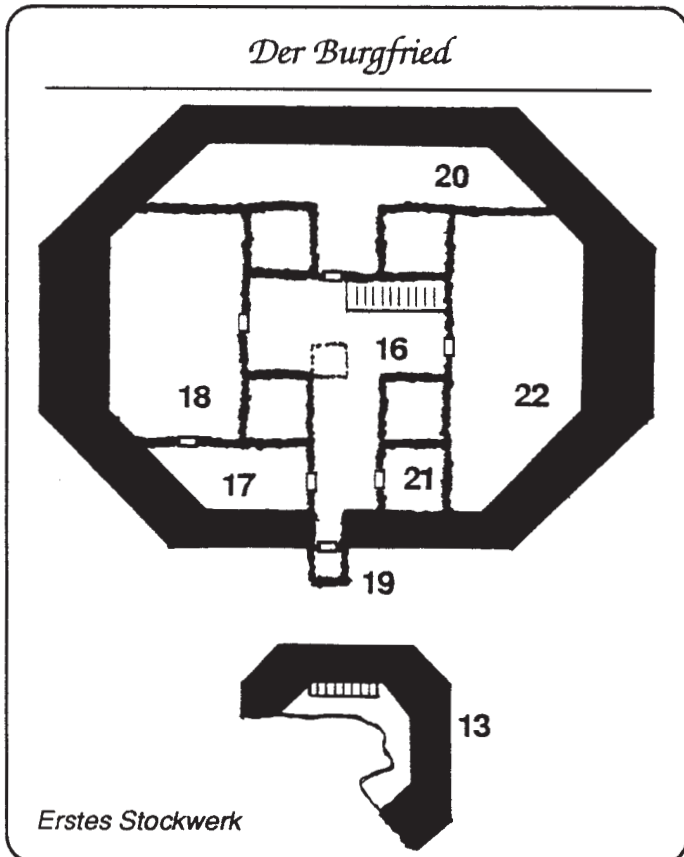
Die Truhe enthält Kleidung, einen Waffenrock, einen magischen Dolch (+1 auf Schaden) sowie einen Edelstein in einem Lederbeutel (Wert 50 Goldmünzen) und einen verschlossenen Tonkrug mit Branntwein.

SPIELER

22) Schlafsaal: Auch hier ein Schlafgemach für die Soldaten; überall liegen Gerippe wild verstreut im Raum herum - anscheinend sind diese Soldaten noch erwacht und versuchten verzweifelt, ihrem grauenhaften Schicksal zu entkommen.

SPIELLEITER

Allzuviel gibt es hier nicht zu entdecken, lediglich die übli-



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

chen Beutel mit Münzen (wahrscheinlich der Sold der Toten, die allerdings nicht mehr dazu kamen, ihn auszugeben); insgesamt sind es 9 Goldmünzen, 82 Silbermünzen und 510 Kupfermünzen.

Zweites Stockwerk

SPIELER

23) Flur: Die Charaktere betreten wieder einen Korridor, ebenso wie der vorherige schmucklos und grau und mit menschlichen Skeletten übersät.

Gegenüber dem Fuß der Treppe befindet sich im Boden wieder eine eiserne Falltür; mehrere schwere hölzerne Türen zweigen vom Korridor ab.

SPIELLEITER

Selbst bei angestrenzter Suche ist hier nichts von Interesse zu finden; lediglich eine kleine Schriftrolle, welche eines der Gerippe umklammert hält, könnte das Interesse der Gruppe wecken.

Auf dem brüchigen Pergament steht in zittriger Schrift in Gemeinsprache geschrieben: „Liebste Mely, ich fürchte wir werden uns nie mehr wiedersehen! Niemals wieder werde ich deinen warmen Körper spüren, deine Lippen küssen, dein weiches Haar berühren können – das Ende ist nahe... Die Feinde stehen vor den Toren und bald schon werde ich nicht mehr unter den Lebenden weilen; du hattest recht, als du damals zu mir sagtest, ich solle mich nicht von Graf Dooldarkesh anwerben lassen – doch nun ist es für Reue zu spät! Ich werde versuchen, diese letzte Nachricht mit einer Briefftaube abzusenden und hoffe, daß du sie erhältst. Ich werde dich immer lieben – dein Atheldyn...“

Nach dem Lesen zerbröckelt das Pergament zu Staub. Unter der Falltür befindet sich die Treppe ins nächstgelegene Stockwerk des Burgfrieds.

SPIELER

24) Folterkammer: Dieser große rechteckige Raum ist auf den ersten Blick als Folterkammer zu erkennen.

In der Mitte des Raums steht eine riesige Streckbank auf der noch ein männliches Skelett liegt; neben der Tür steht eine eiserne Jungfrau.

An den übrigen Wänden befinden sich mit Nägeln versehene Stühle und Stiefel, mehrere Kohlebecken, Sägen, Zangen, Eisenstäbe und ein Wasserrad.

Vor einem umgekippten Kohlebecken liegt ein Gerippe von der Größe eines Trolls mit einer schwarzen Kapuze auf dem Schädel.

SPIELLEITER

Das gewaltige Gerippe war tatsächlich Grobal der Halbtroll, der hier seiner unheiligen Arbeit nachging bis die anrückenden Heerscharen auch ihm sein Grab bereiteten.

SPIELER

25) Kerker: Der Geruch von fauligem Stroh hängt noch immer penetrant in der Luft als die Charaktere die Türe zu dieser Kammer öffnen, die sich sofort als Kerkerzelle entpuppt.

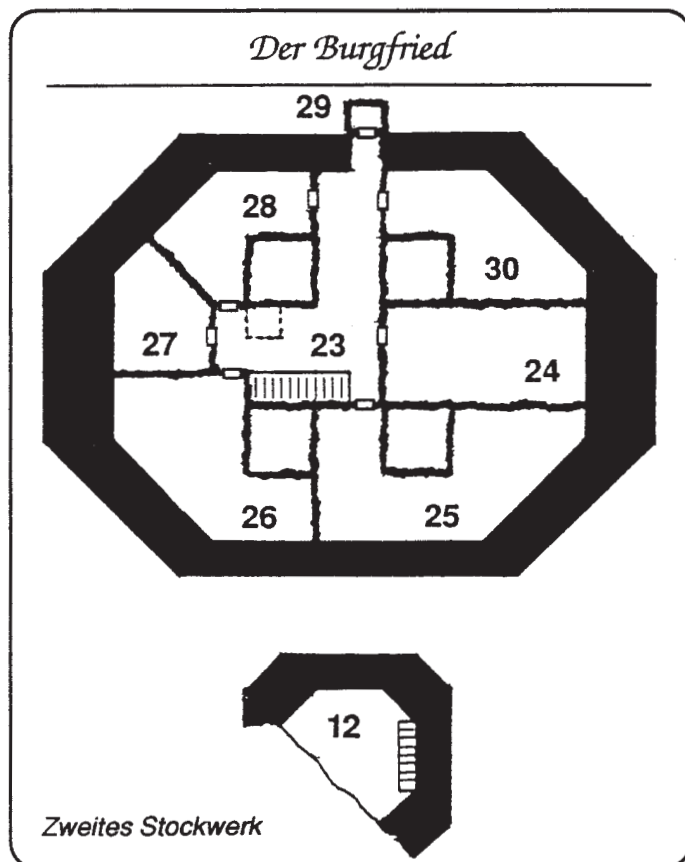
Hunderte von Menschen und Halbmenschen scheinen hier

ihr Ende gefunden zu haben, wenn man die unzähligen Knochen und Skelette sieht!

SPIELLEITER

Hier ist absolut nichts zu finden, aber wenn die Charaktere ganz genau hinhören, vermeinen sie das Klagen und Wimmern der verstorbenen Kreaturen zu hören.

Merkwürdig ist ferner, daß bei fast allen Gerippen gewisse Knochen fehlen, vor allem Schädel sind kaum zu entdecken...



SPIELER

26) Kerker: Auch dies ist ein mit Gerippen nur so überfüllter Raum; die Präsenz des Todes scheint fast greifbar zu sein.

SPIELLEITER

Falls die Charaktere wirklich durch die Knochen waten sollten, werden sie recht bald feststellen, daß sich die Mühe nicht lohnt; aber auch hier fehlen den Skeletten viele Körperknochen...

SPIELER

27) Grobals Kammer: Nur ein Strohlager als Einrichtung zeigt auf, daß das Leben des Halbtrolls Grobal auch nicht sehr viel komfortabler war als das seiner Gefangenen.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

SPIELLEITER

Wie schon erwähnt ist diese Kammer spartanisch leer – lediglich zwischen dem Stroh liegen 7 Silber- und 15 Kupfermünzen sowie ein Edelstein (Wert 25 Goldmünzen), den Grobal einem seiner Opfer abnehmen und verstecken konnte.

SPIELER

28) Kerker: Wieder bietet sich den Charakteren ein grauenhaftes Bild – tote Körper reihen sich Glied an Glied, schon lange ihres Fleisches beraubt; jedoch ist diese Kammer besonders entsetzlich, denn hier finden sich nur weibliche Leichname – ein weiterer Beweis für die abscheuerregende Grausamkeit derer von Rodloff.

SPIELLEITER

Diese Leichname wurden, wie auch alle übrigen in den Kerkerzellen, gründlich durchsucht und beraubt; es war nur eine perfide Grausamkeit mehr, Frauen und Männer getrennt einzusperren und so sogar ganze Familien und Liebespaare auseinanderzureißen...

SPIELER

29) Abort: Eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte, wobei dieser Raum offensichtlich ein Anbau ist.

SPIELLEITER

Natürlich ist im Abort dieses Stockwerks ebenfalls nichts von Interesse zu entdecken.

SPIELER

30) Kerker: In dieser Zelle sind nur wenige Leichen zu finden – diese scheinen sich jedoch in einem Anfall von Wahnsinn gegenseitig umgebracht zu haben, denn alle Körper liegen ineinander verschlungen und seltsam verrenkt umher!

SPIELLEITER

Diese Gefangenen wurden einem Experiment des letzten Grafen von Rodloff geopfert – ihnen wurde eine Droge ins Essen gemischt die starke Halluzinationen erzeugte, das Ergebnis war eine Art Irrsinn, in dem die Gefangenen übereinander herfielen und sich bis zum Tode bekämpften..!

Diese Droge wurde als giftiges Gas auch bei der Belagerung der Zwingburg mit teilweise sehr großem Erfolg eingesetzt, konnte den Zorn und Siegeswillen der Belagerer jedoch nicht brechen, sondern nur noch steigern.

Drittes Stockwerk

SPIELER

31) Flur: Auch dieser Flur ist grau und schmucklos. Der einzige Unterschied zu den beiden höhergelegenen Korridoren besteht darin, daß hier keine Skelette herumliegen und nur eine Tür abgeht.

SPIELLEITER

Selbst bei angestrenzter Suche ist hier nichts zu finden, was die Charaktere interessieren könnte...

SPIELER

32) Vorkammer: Vier Skelette im Plattenpanzer und mit jeweils einer Doppelblattaxt gewappnet liegen auf dem Boden dieser Kammer, aus der zwei Türen führen.

Einige wenige Möbelstücke, schmuck- und lieblos aus Holz geschnitzt, sind die gesamte Einrichtung; plötzlich ertönt ein leises Knacken und Schaben...

SPIELLEITER

Tatsächlich stellen die Gerippe die traurigen Überreste der Leibwache dar, die selbst im Tode noch ihrem Herrn dienen wollen – das unheimliche Schaben stammt von ihnen, als sie müde ihre morschen Glieder strecken und dann mit zunehmender Behendigkeit angreifen!

Diese Untoten kämpfen so lange, bis ihr unseliges Leben sie zum zweiten Male verlassen hat, allerdings werden sie diesen Raum auf keinen Fall verlassen...

Skelett: LP 20 AP 0 SW 7 MRW 5 BE 28

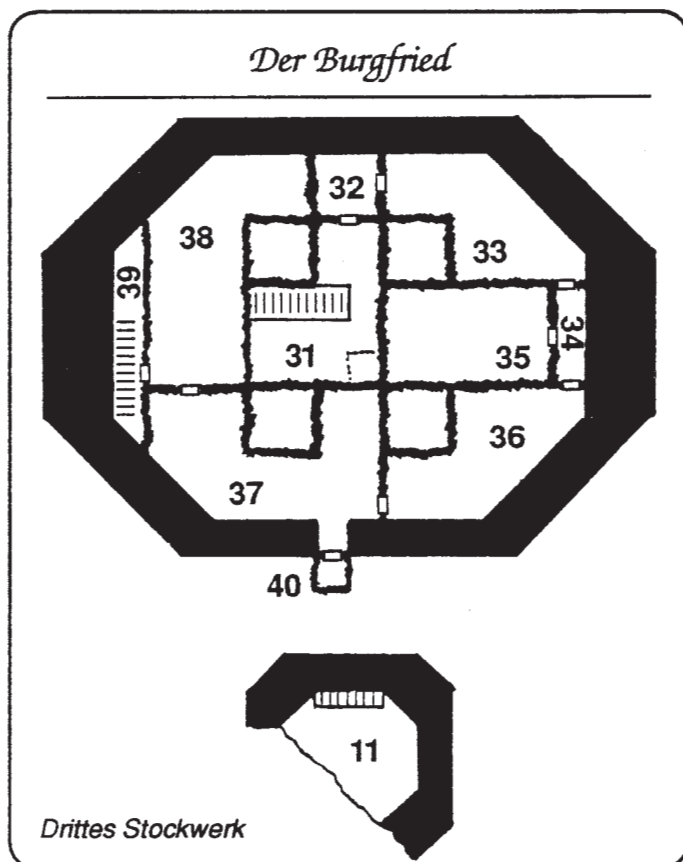
AGC 9 PGC 9 Waffe: Doppelblattaxt 1W10

Die Skelette haben nur jeweils einen Angriff und eine Parade pro KRI!

Ansonsten ist hier, abgesehen von dem ohnehin überall stinkenden Ungeziefer, nichts zu entdecken.

SPIELER

33) Bibliothek: Regale mit Hunderten von Schriftrollen säumen die Wände bis hin zur Decke.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

In der Mitte des Raumes steht ein schwerer eicherner Tisch, der förmlich mit Pergamenten überladen ist; an seinem Kopfende steht ein hochlehniiger Armsessel, der über und über mit geschnitzten Totenschädeln und Dämonenfratzen verziert ist.

SPIELLEITER

Die Schriftrollen sind alle in der Sprache der Finsternis abgefaßt; einige davon sind magisch und enthalten die Sprüche: „**Unsichtbares Auge**“ (Mentalistenzauber), „**Sirenengesang**“ (Mystikerzauber), „**Belebung von Stein**“ (Gestaltwandlerzauber), „**Feuerkugel**“ (Priesterzauber), „**Suchender Schrecken**“ (Söldnerspruch) und eine Rolle, die durch einen Fluch geschützt und ansonsten leer ist – der Runenzauber „**Verwundung**“ (Nekromantenzauber) wird auf den Öffner des Pergaments aktiviert!

Die übrigen Pergamente enthalten Geschichten über das Land und die Herrschaft derer von Rodloff – wenig anregend und extrem abschreckend; der Stuhl hat, außer seiner Bequemlichkeit, keine weitere Bedeutung...

SPIELER

34) Flur: Vor den Charakteren erstreckt sich ein kurzer, schmuckloser Gang.

SPIELLEITER

In diesem Gang ist absolut nichts zu entdecken, dummerweise auch keine Falltür, die weiter nach unten führt; der Größe des Burgfrieds nach zu urteilen, müßte noch zumindest ein Stockwerk folgen...

SPIELER

35) Schlafzimmer: Die Wände dieses Raums sind mit schwarzen, schweren Teppichen verhangen; in der Mitte des Zimmers steht ein wuchtiges Bett, das allerdings kaum zu erkennen ist, da weinrote Vorhänge es vor den Blicken der Charaktere verbergen.

Neben dem Bett steht ein kleiner Schrank.

SPIELLEITER

Das Bett ist, wie zu erwarten war, leer.

Der Schrank enthält lediglich einige Kleidungsstücke, Hosen, Hemden und eine Robe, dem Schnitt nach zu urteilen für einen Mann gedacht.

SPIELER

36) Bestiarium: Ein schauerlicher Anblick bietet sich den Charakteren – in einem weiten Raum stehen in an den Wänden befindlichen Regalen unzählige Gläser in verschiedenen Formen und Größen; in denselben schwimmen in einer durchsichtigen Flüssigkeit die deformierten Leichen von Kindern.

Es handelt sich vor allem um menschliche Kinder, aber auch andere Völker sind hier vertreten; es ist in der Tat abscheuerregend!

SPIELLEITER

Hierbei handelt es sich anscheinend um Experimente eines der Herrn dieser Festung.

Die Grausamkeit und Abartigkeit derer von Rodloff zeigt sich hier ganz besonders deutlich; es ist allerdings nicht festzustellen, ob die Kinder durch den Einsatz von Zauberei oder ähnlichem bewußt deformiert wurden, obwohl dies bei der überwältigenden Anzahl als wahrscheinlich erscheint.

SPIELER

37) Laboratorium: Auch die Einrichtung dieses Zimmers deutet auf den letztendlichen Verwendungszweck hin: überall stehen Tische mit Reagenzgläsern, Kolben, Tiegeln und anderem alchimistischen Gerät herum.

Es handelt sich offensichtlich um ein Laboratorium.

In zwei kleinen Vitrinen an den Wänden stehen Phiolen mit verschiedenfarbigen Flüssigkeiten.

SPIELLEITER

Die Phiolen enthalten magische Tränke:

Rote Flüssigkeit: Heiltrank (1W6 LP)

Gelbe Flüssigkeit: Heiltrank (1W12 LP)

Blaue Flüssigkeit: Heiltrank (1W10 LP)

Grüne Flüssigkeit: Gift (1W6 LP)

Schwarze Flüssigkeit: Magietrank (1W10 ZTP)

Braune Flüssigkeit: Flugtrank (1W6 SR)

Silberne Flüssigkeit: Unsichtbarkeitstrank (1W6 SR)

Goldene Flüssigkeit: Unverwundbarkeit gegen Waffengewalt (1W4 SR)

Alle Tränke können zweimal angewandt werden; ansonsten ist hier für die Charaktere nichts von Interesse zu finden...

SPIELER

38) Schatzkammer: Acht schwere eisenbeschlagene Truhen füllen diesen ansonsten leeren Raum.

SPIELLEITER

Die Truhen sind allesamt unverschlossen.

Truhe 1: Falle (nach dem Öffnen entströmt Giftgas, welches allen Anwesenden 1W10, der betroffenen Person 1W20 Punkte an Schaden zufügt); sonstiger Inhalt – 1000 Goldmünzen.

Truhe 2: Falle (Runenzauber „Wirbelwind“, ein Kampfmagierzauber, wird aktiviert); sonstiger Inhalt – 1000 Goldmünzen.

Truhe 3: Falle (Runenzauber „Blitzlanze“, ein Magierzauber, wird aktiviert); sonstiger Inhalt – nichts.

Truhe 4: Falle (Runenzauber „Verwundung“, ein Nekromantenzauber, wird aktiviert); sonstiger Inhalt – Gläser mit toten Säuglingen.

Truhe 5: Falle (Runenzauber „Blitzlanze“, erneut der Magierzauber, wird aktiviert); sonstiger Inhalt – nichts.

Truhe 6: Inhalt 1000 Silbermünzen.

Truhe 7: Inhalt – nichts.

Truhe 8: Inhalt – nichts.

Dieser Raum war von Anfang an als einzige große Falle für unvorsichtige und gierige Eindringlinge gedacht..!

Wird die achte Truhe bewegt, so wird ein kleiner Hebel darunter sichtbar; falls dieser bedient wird, klappt ein Stück Wand beiseite und offenbart einen Geheimgang...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

SPIELER

39) Geheimgang: Eine feuchte, steinerne Treppe führt in eine scheinbar bodenlose Tiefe...

SPIELLEITER

Dieser Gang führt hinab in die grimmigen Katakomben der Festung, welche von Graf Morlock errichtet wurden!

SPIELER

40) Abort: Eine steinerne Sitzbank mit einem Loch in der Mitte, ebenso wie in den darüberliegenden Stockwerken.

SPIELLEITER

Auch hier, im Abort dieser Ebene, ist absolut nichts zu entdecken – aber wen wundert das schon..?

Viertes Stockwerk

SPIELER

41) Flur: Die Charaktere betreten einen großen, rechteckigen Flur, der mit Skeletten übersät zu sein scheint. Vier Türen zweigen von diesem Raum ab.

SPIELLEITER

Die letzten Getreuen des Grafen fanden hier ihr wenig ruhmreiches Ende; alle Gerippe trugen wohl ursprünglich normale Kleidung, die im Laufe der Zeit jedoch schwer mitgenommen wurde.

SPIELER

42) Küche: Gleich beim Betreten dieses Raumes fällt den Charakteren die riesige Feuerstelle mit den vier großen Rauchabzügen an der Westwand auf. Davor liegen sechs Gerippe von kleingewachsenen Menschen; der Rest des Zimmers ist mit Tischen, Schränken und Ablagen gefüllt.

SPIELLEITER

Es handelt sich keinesfalls um Menschen, sondern um die Halbblingsköche der Festung. Die Schränke beinhalten Geschirr, Töpfe, Bestecke und andere Kochutensilien.

SPIELER

43) Schlafsaal: Sechs Feldbetten mit Strohsäcken sowie ebenso viele hölzerne Truhen, zwei Tische und sechs Stühle stellen die Einrichtung dieses Raumes dar. In der Nordwand befindet sich eine Tür.

SPIELLEITER

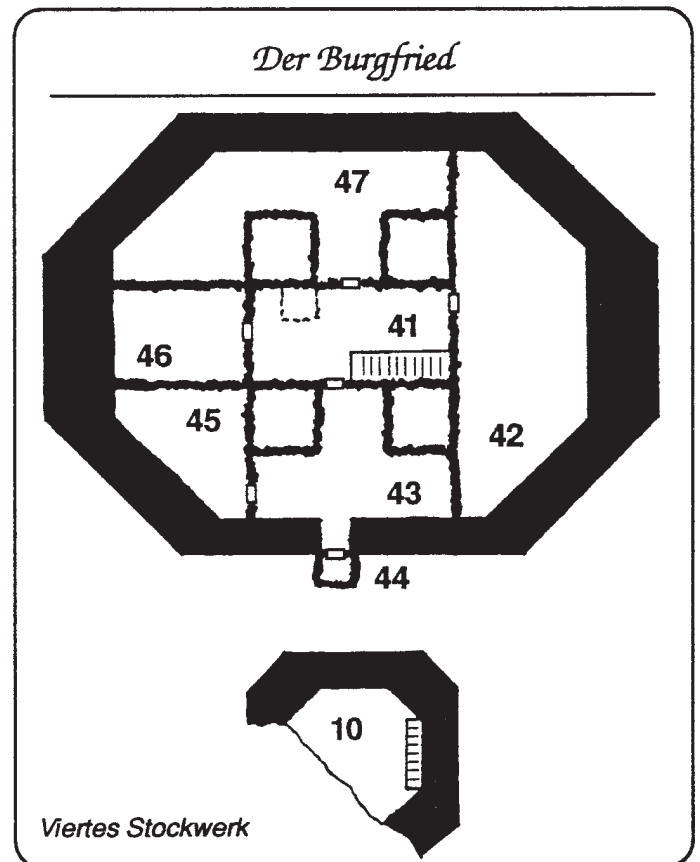
Die Truhen beinhalten die persönliche Habe der hier einst lebenden Köche; ansonsten ist nichts zu finden...

SPIELER

44) Abort: Auch auf diesem Stockwerk bietet sich den Charakteren das gewohnte Bild, nur ist der hier befindliche Abort wesentlich luxuriöser eingerichtet (Polster auf dem Stein, Wandbehänge usw).

SPIELLEITER

Eine fette Ratte huscht plötzlich fliehend durch das Dunkel und verschwindet in einem Loch in einer der Ecken des



kleinen Zimmers.

SPIELER

45) Weinelager: Schwere Fässer und einige Tonkrüge füllen diesen Raum.

SPIELLEITER

In den Fässern ist ausgezeichnete Weinbrand (Wert 100 Goldmünzen pro Faß, es sind neun Fässer vorhanden); die Krüge enthalten das gleiche Getränk (10 Goldmünzen pro Krug, es finden sich hier 31 intakte Krüge).

SPIELER

46) Belindas Gemach: Eine hölzerne Pritsche, auf der das Skelett einer Frau in einem unglaublich prächtigen Gewand liegt, stellt das gesamte Mobiliar dieser Kammer dar. Der Rest der Einrichtung wurde anscheinend schon vor langer Zeit entfernt.

SPIELLEITER

Hier lebte einst Belinda, die ewig nörgelnde Gemahlin des letzten Herrschers derer von Rodloff, Graf Dooldarkesh. Ihr einziger Wunsch war mehr Besitz, Macht und Einfluß zu erlangen; eines Morgens jedoch trat sie an ihren Mann heran und verlangte ein prachtvolleres Kleid als all jene, die sie bereits besaß – dies sei ihr letzter Wunsch, erklärte sie ihrem zornbebenden Gatten.

Dooldarkesh antwortete ihr, daß er dies nicht glauben kön-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

ne, und herausfordernd säuseite die schöne Belinda, daß er sie dann doch auf die Probe stellen solle.

Der Graf beschaffte ihr das prunkvollste Kleidungsstück, dessen er habhaft werden konnte, und kettete sie an das Bett dieser Kammer – ohne Nahrung, ohne Wasser..!

Regelmäßig kam er und fragte sie, ob sie einen Wunsch habe, aber stets antwortete sie mit „nein“!

Sieben Sonnenaufgänge erlebte sie noch, dann schwieg sie für immer, denn ihr Stolz hatte gesiegt..

Das Kleid zerfällt bei der leisesten Berührung zu Staub, lediglich eingewebte Juwelen und Goldfäden im Gesamtwert von 1500 Goldmünzen bleiben zurück.

SPIELER

47) Vorratslager: Säcke, Kästen, Fässer und Truhen stapeln sich in diesem Raum bis zur Decke.

SPIELLEITER

Es handelt sich um die Vorratskammer des Burgfrieds; in den Säcken lagert Getreide, in den Kisten Obst.

Die Truhen beinhalten verschiedene Gemüsesorten, in den Fässern lagert haltbar gemachtes Fleisch.

Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß kaum noch etwas von den hier liegenden Gütern genießbar ist – mit Mühe und Not können die Charaktere erkennen, um was es sich in den verschiedenen Fällen überhaupt handelt...

DIE KATAKOMBEN

SPIELER

Die endlos scheinende Treppenflucht des Geheimgangs endet schließlich doch noch – vor einer wuchtigen, zweiflügeligen Metalltür, auf der ein riesiger eingravierter Totenschädel den Charakteren entgegengrinst!

Wenn sie diese öffnen, so bietet sich ihnen ein grauenerregender Anblick...

SPIELLEITER

Alle Gänge in den Katakomben sind mit aufgestapelten Schädeln, Körperknochen und sonstigem Gebein, welches an den Wänden angeordnet ist, angefüllt so daß von den steinernen Mauern nichts mehr zu sehen ist.

Weißer Maden kriechen durch glotzende Augenhöhlen und die Gerippe der Unglücklichen, die in diesen Katakomben ihre letzte Ruhestätte gefunden haben.

Die Maden entpuppen sich in ihrem späteren Leben zu Totenkopffaltern; diese erreichen eine beachtliche Größe von etwa einem Handteller und sind von milchig weißer Färbung mit einer totenkopffähnlichen schwarzen Maserung auf dem Rücken.

Sie schwirren zu Hunderten durch die Gänge und ernähren sich von den Gebeinen; bisweilen erhaschen die Charaktere auch einen Blick auf ungewöhnliche weiße Blumen, die sich wie von selbst aus dem Lichtschein der Fackeln heraushalten.

Sie besitzen einen weißen Blütenkelch, der leicht im Dunkel leuchtet und eine gewisse Ähnlichkeit mit einem menschlichen Schädel aufweist; der Kelch ist umgeben von ebenfalls weißen Blütenblättern. Stengel und Blätter der Blume sind von einer mausgrauen Farbe und mit spit-

zen Dornen besetzt...

Bei den mit einem „x“ gekennzeichneten Gangsegmenten kommt es zu einer der nachfolgend aufgeführten Zufallsbegegnungen (ermittelt mit dem W12):

- 1 Vor den Charakteren rollt ein Schädel über den Boden;
- 2 Eine Skelettpatrouille (bestehend aus zwei Wachskeletten) taucht auf;
- 3 Zehn Skeletthände greifen aus den Wänden heraus und attackieren einen Charakter;
- 4 Zwei skelettierte Hunde greifen die Charaktere an;
- 5 Ein Teil der Wand stürzt ein und ein Charakter wird durch Schädel, weiße Maden, Knochen und Schädelblumen begraben;
- 6 Ein entsetzlicher Verwesungsgeruch erfüllt auf einmal dieses Gangsegment;
- 7 Eine Skelettpatrouille (bestehend aus einem Skelett auf Knochenroß, einem Skelett mit Hund und zwei Wachskeletten) greift an;
- 8 Ein unnatürliches Stöhnen und Wehklagen ist zu vernehmen;
- 9 Eine skelettierte Hand schleppt sich durch den Gangabschnitt;
- 10 Eine Horde Falter flattert erschrocken auf und läßt sich auf einem Charakter nieder;
- 11 Eine lose Steinplatte klickt laut und vernehmlich;
- 12 Ein Totenschädel löst sich von der Decke und fällt auf den Kopf eines Charakters.

Wachskelett: LP 15 AP 0 SW 4 MRW 4 BE 30

AGC 7 PGC 7 Waffe: Schwert 1W8+1

Skeletthund: LP 10 AP 0 SW 2 MRW 5 BE 36

AGC 12 AS 12 Waffe: Gebiß 1W12

Skeletthand: LP 5 AP 0 SW 3 MRW 1 BE 0

AGC 8 PGC 2 Waffe: Hand 1W8

Skelettreiter: LP 25 AP 0 SW 5 MRW 5 BE 38

AGC 10 PGC 10 Waffe: Armbrust 1W12
Kriegshammer 1W12

SPIELER

48) Schädelhalle: Die Wände dieses Raumes sind mit großen Knochen bedeckt.

Vor dem Durchgang in der gegenüberliegenden Wand steht ein Holzpfeiler, auf dem ein Totenschädel aufgespießt ist; aus den Augenhöhlen des Schädels fließt Blut und bildet auf dem Boden eine schaurige Lache...

SPIELLEITER

Je weiter die Charaktere die Kammer betreten, desto steter wird der Blutstrom und steigert sich bis zur wahren Fontäne!

Plötzlich klappt der Kiefer des Schädels nach unten und ein irres, unmenschliches Gelächter ertönt, das weit in den Gängen widerhallt; sollten die Charaktere den Totenschädel zerstören, so wird es still – totenstill!

SPIELER

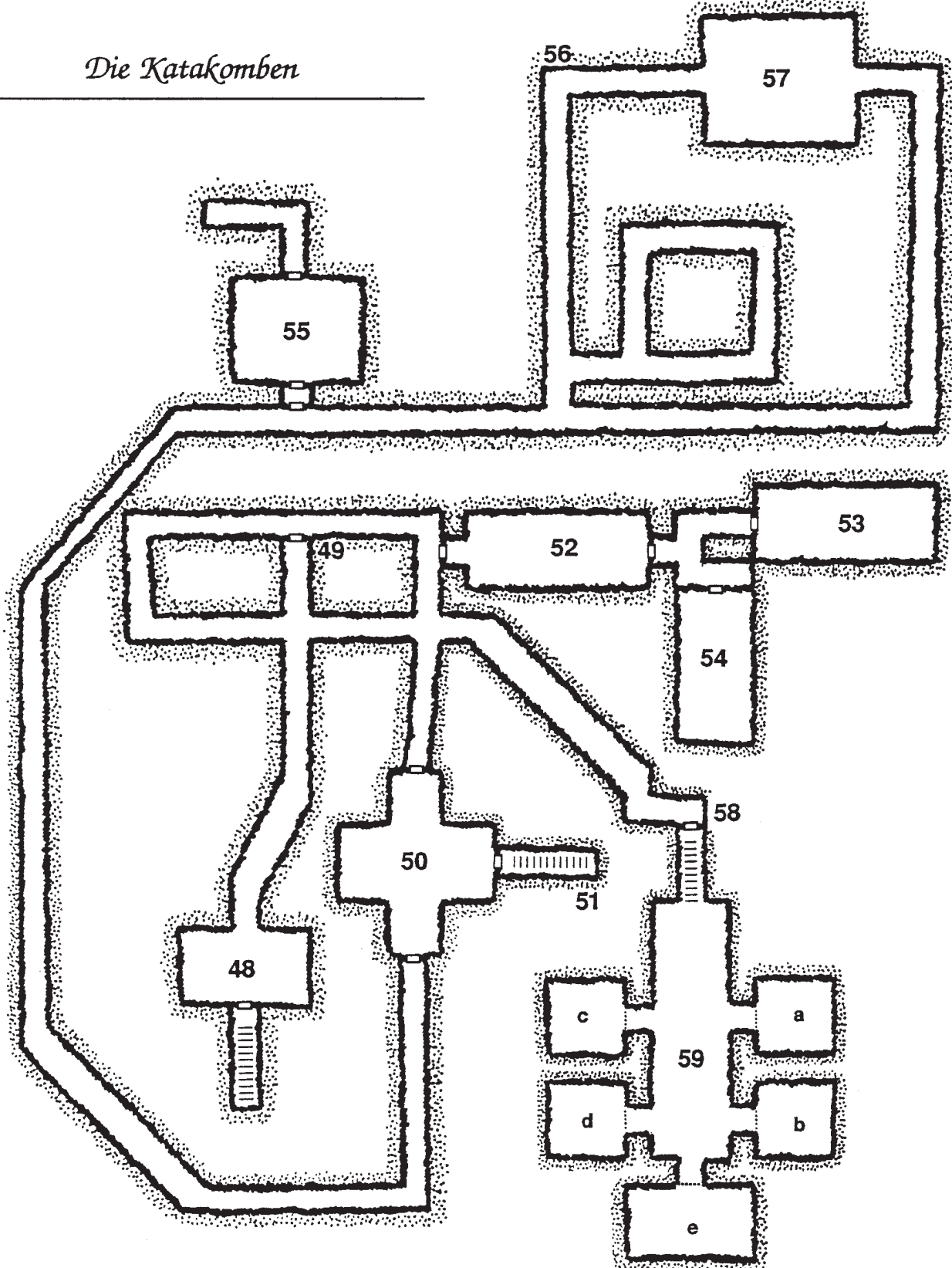
49) Dämonentür: Der Gang endet vor einer wuchtigen Holztür, die mit Schnitzereien verziert ist, welche auf ihren Gräbern tanzende Skelette darstellen.

Der Türknauf ist in Form eines Totenschädels gehalten und wurde offensichtlich aus einem großen Knochen ge-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Die Katakomben



Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

schnitzt.

SPIELLEITER

Jener Charakter, der den Knauf berührt, sieht wie sich der Schädel in eine furchtbare Skelettklaue verwandelt, seine Hand unbarmherzig packt und mit unmenschlicher Stärke zusammendrückt!

Für die übrigen Charaktere verbleibt der Schädel unverändert in seinem alten Zustand; die Klaue indes entzieht dem Opfer pro KR einen LP permanent!

Dieses ist vor lauter Schmerz und dem Schock völlig handlungsunfähig und kann bestenfalls noch wüste Schreie von sich geben.

Nur ein anderer Charakter kann den Schädel/die Klaue (SW 3 / LP 10) abschlagen; für jeden Fehlschlag besteht wegen dem sich wie rasend windenden Opfer eine jeweils 50%ige Chance, dessen Hand zu treffen und eventuell abzutrennen!

SPIELER

50) Fratzenkammer: Hinter einer mit Dämonenfratzen verzierten Steintür erwartet die Charaktere eine kreuzförmige Kammer, deren Anblick das Blut in den Adern gefrieren läßt; an den acht in den Raum hineinragenden Wänden ist jeweils eine große, verzerrt wirkende Dämonenfratze mit weit aufgerissenen Augen und einem schreienden Mund ins nackte Gestein gemeißelt worden!

An den übrigen vier Wänden sind Reliefs zu entdecken, welche die Heere der Finsternis in ihrem unseligen Blut- rausch darstellen.

Die Türen, welche aus der Kammer führen, sind wie aufgerissene Mäuler von Kreaturen dargestellt, von denen noch nie ein lebendes Wesen berichten konnte; in der Mitte dieser Mäuler befindet sich der Türknauf in Form einer Dämonenkralle.

Die Augen der beiden nordöstlichen Fratzen leuchten blutrot und aus den Mäulern dringt ein grauerregendes Stöhnen..!

SPIELLEITER

In den Luftschächten sind Spiegel angebracht, die das von oben einfallende Licht (in diesem Falle Mondlicht) auf die roten Glasaugen werfen und sie somit zum leuchten bringt. Der hereinfahrende Wind erzeugt das unheimliche Wehklagen, da er durch die geöffneten Mäuler in dieser Kammer wieder austreten kann; die Türen indes sehen zwar furchterregend aus, stellen aber absolut keine Gefahr für die Charaktere dar...

SPIELER

51) Treppenfalle: Eine Steintreppe führt in die Tiefe, auf der eine wabernde Feuerlohe brennt, die aber merkwürdigerweise keine Hitze abgibt.

SPIELLEITER

Das Feuer ist natürlich eine Illusion, soll aber auch nur von der eigentlichen Falle ablenken...

Wenn die Charaktere die Flammenwand durchschreiten, so geschieht ihnen nichts; sobald aber einer von ihnen den Fuß auf den Boden am Ende der Treppe stellt, muß er unsanft feststellen, daß auch dieser nur eine Illusion ist und er

stürzt in eine Fallgrube (1W12 SP)!

Dort gesellt er sich zu einigen klappernden Skeletten, die ihn knochentrocken begrüßen...

Der dunkle Gang am Fuße der Treppe endet in einer Sackgasse.

SPIELER

52) Knochenkammer: Dieser schauerliche Saal ist fast bis zur Decke angefüllt mit wirr durcheinander liegenden Skeletten und allerlei Knochen.

Ab und zu geht ein Schaben durch die Knochenhaufen, sie verschieben sich und scheinen eine unheimliche Aktivität zu entwickeln.

SPIELLEITER

Das Geräusch stammt von Ratten, die unter den Knochen hausen und diese durch ihre Bewegungen verschieben...

SPIELER

53) Leerer Raum: Dieser Raum scheint bis auf die obligatorischen Knochen völlig leer zu sein...

SPIELLEITER

Tatsächlich hält dieser Raum im Gegensatz zu fast allen übrigen in den Katakomben das, was er verspricht – er ist leer...

SPIELER

54) Grabkammer: In diesem Raum steht ein wuchtiger, steinerner Sarkophag auf dem von kunstvoller Hand Reliefs von Untoten dargestellt wurden.

SPIELLEITER

Die steinerne Platte des Sarkophags ist sehr schwer und kann nur mit einiger Mühe abgenommen werden.

In ihm liegt der sehr gut erhaltene Leichnam einer hübschen jungen Frau, nämlich einer sterblichen Gespielin des Vampirs, die nach einem bedauerlichen Zwischenfall mit einer unfähigen Skelettwa- che verschied.

Der einzige Schmuck den sie trägt, ist die grauenhafte Wunde, die ihren edel geschwungenen Hals fürchterlich entstellt!

Wird der Leichnam berührt, so zerfällt er in wenigen Augenblicken mit einem letzten Seufzer zu Staub...

SPIELER

55) Fallenraum: Hinter einer Holztür führt eine steinerne Treppe unter einem Torbogen aus Schädeln hinab zu einer zweiten Tür in der Tiefe.

Dahinter wiederum liegt eine Kammer, angefüllt mit Skeletten; eine Tür in der gegenüberliegenden Wand führt wieder hinaus.

SPIELLEITER

Der Gang hinter dieser Tür führt zu einem toten Ende...

Als die Charaktere wieder den Raum betreten erwarten sie dort bereits zehn Skelette, angeführt von einem Gerippe mit einem schwarzen Stirnreif, auf dem unzählige kleine silberne Totenschädel abgebildet sind; das erstarrte Grinsen dieser Gesellen verheißt nichts Gutes und sie greifen bis zur völligen Vernichtung an, lassen dabei keinen der Charaktere mehr aus dieser Kammer!

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

Skelett: LP 15 AP 0 SW 3 MRW 3 BE 30

AGC 7 PGC 7 Waffe: Faust 1W8+1

Falls das Skelett mit dem Stirnreif vernichtet wird, so zerfallen die übrigen wieder zu leblosen Knochenhaufen; wird der Reif von einem lebenden Wesen aufgesetzt, so läßt er sich nicht mehr abnehmen und drückt den Kopf des Trägers so lange zusammen, bis dieser einen grauenhaften Tod stirbt!

SPIELER

56) Gang des Todesboten: Als die Charaktere dieses Gangsegment passieren, löst sich hinter ihnen aus der Wand in einiger Entfernung eine dick verummte Gestalt im Kapuzenmantel und mit Laterne und Sense, deren Scheide in einem unheimlichen blauen Feuer leuchtet.

SPIELLEITER

Dieser Bote des Todes und Wächter des Vampirs ist immateriell und deshalb auch leicht durchsichtig; er wird den Charakteren immer im gleichen Abstand folgen und dabei mit grabesdüsterer Stimme von sich geben: „Gedenket der Toten, gedenket der Toten!“

Sobald der Bote des Todes jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt den Boden der Gruf betritt, wird er fast unmerklich materiell und greift die Charaktere wutentbrannt an!

Bote des Todes: LP 40 AP 0 SW 5 MRW 4 BE 36

AGC 15 PGC 13 Waffe: Sense 1W12

Der Bote des Todes kann nur mit magischen Waffen getroffen werden und hat zwei Angriffe und eine Parade pro KR! Bei jedem verursachten Schaden über 5 Punkten, besteht eine 25%ige Chance, daß der betroffene Körperteil abgetrennt oder nutzlos wird (Tabelle siehe „Geflügelter Tod“)

SPIELER

57) Thronsaal: Eine große Kammer tut sich vor den Charakteren auf, mit wirren Knochenhaufen in allen vier Ecken. An der Nordwand steht ein Thron, dessen Lehne sich bis zur Decke des Saals erstreckt; er wurde errichtet aus den Gebeinen unzähliger Skelette und auf ihm sitzt ein Gerippe, dessen Augenhöhlen in einem roten Feuer leuchten! Knirschend rückt der Schädel nach oben und eine hohle Stimme erfüllt den Raum: „Seid mir gegrüßt, oh Wanderer in den Katakomben des Todes. Ihr werdet mir mein ödes Dasein ein wenig kurzweilig gestalten! Wenn ihr mir dieses Rätsel beantworten könnt, werde ich euch reich belohnen – wenn nicht, werden sich eure Gebeine zu den Knochen in dieser Kammer gesellen! Nun denn, hier das Rätsel – Was trägt der Wesen schwere Bürde, selbst ins Grab hinein mit Würde?“

SPIELLEITER

Wird das Rätsel gelöst (die Antwort lautet „Knochen“), so überreicht der Knochenmann den Charakteren eine kleine Flöte, die anscheinend aus einem Knochen geschnitzt worden ist.

„Habt Dank für die Unterhaltung und nehmt dieses Geschenk mit – es hat die Macht, euch zu schützen!“

Danach weicht jegliches Leben aus dem Gerippe, das einst ein Feind des Vampirs war, der mit seinem makabren Humor diesem nach seinem Tode neues, untotes Leben eingehaucht hat...

Die Flöte besitzt vier Löcher: wird auf dem ersten Loch geblasen, so erschallt ein Ton der jedes Skelett im Umkreis mit einer 25%igen Chance zerstört; das zweite Loch ruft zwei Gerippe herbei, die unter dem permanenten Befehl des Benutzers stehen. Die Magie des dritten Flötenlochs aktiviert den Zauberspruch „Fluch der Toten“ (Einhornreiterzauber); beim vierten Loch erscheint ein Wall aus reinem Sonnenlicht um den Anwender, der so lange Bestand hat, wie dieser einen Ton hervorzubringen imstande ist. Dieses Licht hat die Macht, alle untoten Kreaturen fernzuhalten!

Alle Eigenschaften der Flöte (bis auf die zweite) können einmal pro Licht/Dunkel (Tag) angewandt werden; wird auf mehreren Löchern gleichzeitig gespielt, geschieht nichts – falls jedoch ein Charakter so tolldreist sein sollte, alle auf einmal zu benutzen, so löst sich augenblicklich sein Fleisch von den Knochen und ein Skelett mit einer Flöte in der Hand fällt klappernd zu Boden!

Die Magie dieses Artefakts ist in diesem Falle auch dahin... Wird das Gerippe auf dem Thron zerstört oder sein Rätsel nicht gelöst, so erhalten die Gebeine der Sitzgelegenheit ein unheimliches Eigenleben und in wenigen Momenten stehen nicht weniger als einhundert Skelette bereit, die Frevler zu vernichten!

Skelett: LP 20 AP 0 SW 4 MRW 5 BE 32

AGC 9 PGC 7 Waffe: Knochenkeule 1W10

SPIELER

58) Geheimtür: Der Gang endet plötzlich vor einer Wand, an der Hunderte von Schädeln aufgestapelt sind...

Bei einer genaueren Untersuchung fällt den Charakteren ein Schädel an der Nordwand auf, in dessen Augenhöhlen zwei Rubine funkeln.

SPIELLEITER

Werden die Rubine entfernt, so können die Charaktere durch die leeren Augenhöhlen eine Treppe entdecken, die hinter der Wand liegt und in die Tiefe führt!

Wird der Schädel selbst gedreht, so klappt die Wand beiseite und gibt den dunklen Weg nach unten frei.

Dummerweise ruft schon das Entfernen der Rubine einen weiteren Wächter des Vampirs auf den Plan, nämlich einen Geflügelten Tod; auf einmal ertönt Flügelschlagen, das sehr rasch näherkommt!

Ein von ledernen Fledermausflügeln, die an den Schläfen aus dem Kopf ragen, getragener schwarzer Totenschädel mit rotglühenden Augen kommt um die Gangecke geflogen und greift blitzschnell an!

Geflügelter Tod: LP 30 AP 0 SW 3 MRW 8 BE 45

AGC 12 AS 12 Waffe: Biß 1W12

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (3)

ZTW 14 ZTP 30 Zauber: alle Nekromantenzauber

Der Geflügelte Tod regeneriert pro KR 1W8 LP; falls sein Biß die Rüstung o.ä. des Gegners durchdringt, so kann er dreimal pro Licht/Dunkel (Tag) einen Verwesungszauber anwenden, der bewirkt, daß der betroffene Körperteil in einem gewissen Umkreis zu verfaulen beginnt (zusätzlicher Schaden 1W10 Punkte)!

Der Körperteil wird mit dem W20 ermittelt:

01 Linker Arm

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband

- 02 Rechter Arm
- 03 Linke Hand
- 04 Rechte Hand
- 05 Linker Oberschenkel
- 06 Linker Unterschenkel
- 07 Rechter Oberschenkel
- 08 Rechter Unterschenkel
- 09 Linker Fuß
- 10 Rechter Fuß
- 11 Bauch
- 12 Brust
- 13 Gesicht
- 14 Rücken
- 15 Linke Schulter
- 16 Rechte Schulter
- 17 Gesäß
- 18 Geschlecht
- 19 Kopf
- 20 Hals (Tod)!

SPIELER

59) Gruft: Eine blutrote marmorne Treppe führt in eine ebenfalls mit Marmor ausgekleidete Gruft hinab.

Ringsum an den Wänden stehen in einer den Charakteren völlig unbekanntem Sprache Worte in Runenschrift, die besser nie gesprochen worden wären.

Fünf eiserne Fallgitter versperrten die Zugänge zu den separaten Grabstätten derer von Rodloff.

SPIELLEITER

Die Gitter können von den Charakteren mit einer Gesamtstärke von 30 Punkten angehoben werden; dahinter liegt jeweils eine Grabkammer und in jeder Kammer steht ein reich mit Gold und Edelsteinen verzierter Sarkophag.

Die Wände dieser Räume sind aus weißem Marmor, mit zahlreichen Reliefs verziert, auf denen die (Un)taten des hier ruhenden Grafen gewürdigt werden.

Kammer a) Im Sarkophag liegt Graf Morlock von Rodloff; von ihm ist nur noch das Skelett erhalten, bekleidet mit zerfallenen Gewändern.

Kammer b) Hier liegt Graf Ichtorr von Rodloff – sein Schädel fehlt.

Kammer c) Hier ruht Graf Modder von Rodloff; nach dem Öffnen des Sarkophags entsteht ein Schreckensalb.

Schreckensalb: LP 25 AP 0 SW 0 MRW 8 BE 40

AGC 14 PGC 12 Waffe: **Berührung 1W4 (permanent)**

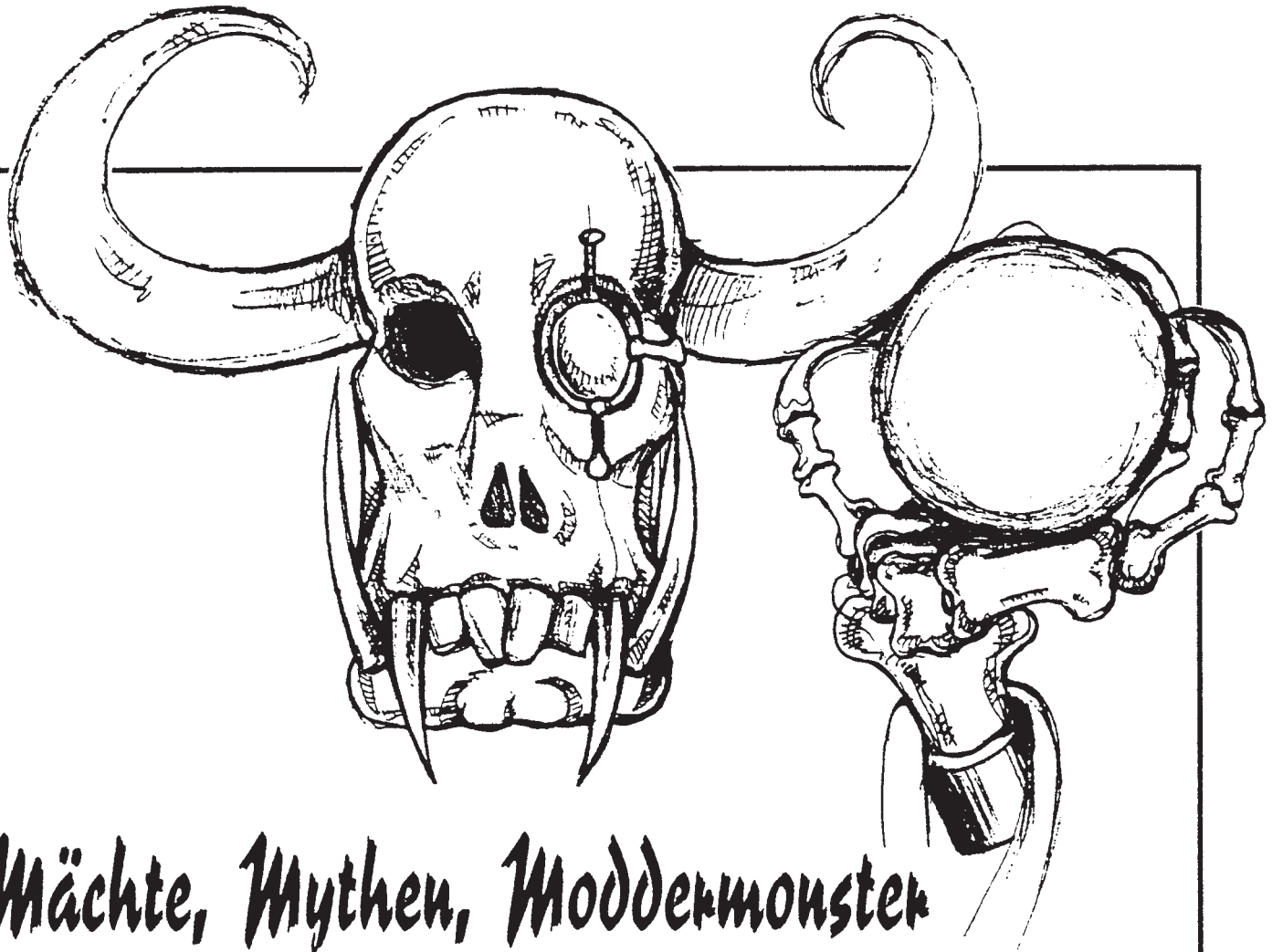
ZTW 14 ZTP 25 Zauber: **alle Magiersprüche**

Der Schreckensalb kann nur von magischen Waffen verletzt werden!

Kammer d) Dies ist Graf Urro; sein gut erhaltener Körper zerfällt vor den Augen der Charaktere zu Staub.

Kammer e) Hierbei handelt es sich um den Sarkophag des derzeitigen Herrschers der Zwingburg, Graf Dooldarkesh; die Steinplatte des Sarkophags liegt nicht ganz auf.

In diesem grausigen Behältnis liegt, in einem Zauberschlaf gefangen, die entführte Serettin; nur ein machtvoller Gegenzauber oder der Tod des Vampirs kann sie erwecken..!



Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspielsystem von Fans für Fans bietet eine anspruchsvolle, kostengünstige und ausbaufähige Alternative zu althergebrachten Rollenspielen!

In drei übersichtlich gestalteten Bänden auf insgesamt 380 reich illustrierten Seiten bieten sich dem Leser:

- 30 Charakterklassen, 10 Halbmenschenarten
- über 200 Zaubersprüche
- durchdachte Regelmechanismen
- komplett beschriebene Hintergrundwelt
- Grafiken bekannter Fandom-Zeichner
- und und und...

Aber natürlich wird dieses Spielsystem auch in Zukunft mit ansprechendem Material versorgt, so zum Beispiel:

- Abenteuerbände (wie „Der König soll sterben“, „Katakomben des Chaos“)
- Hintergrundmaterial (wie die Stadtbeschreibung „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“)
- Ausbaubände (wie „Neuigkeiten aus Meryllia“, „ememem-Magazin“)
- und und und...

Warum also noch zaudern? **Mächte, Mythen, Moddermonster** ist zu beziehen bei:

EDITION EINHORN
c/o Andreas Trageser
Ellerstraße 28
6000 Frankfurt am Main 60

oder

EDITION EINHORN
c/o Karl-Heinz Zapf
Karlsbader Straße 14
8902 Neusäß



Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspiel
von
Karl-Heinz Zapf

Mächte, Mythen, Moddermonster – diese drei Worte stehen für fantastische Fährnisse, atemberaubende Abenteuer, faszinierende Fabulierkunst und unbeschreibliche Ungeheuer!

Mächte, Mythen, Moddermonster, das neue Fantasy-Rollenspielsystem von Fans für Fans speziell für dieses aufstrebende Spielgenre entwickelt. Die drei Regelbände enthalten alles, was für einen unterhaltsam gestalteten Spieleabend vonnöten ist; der Spielergruppe bieten sie eine Fülle an Informationen, ohne daß beständig weiteres Material erworben werden muß.

Mächte, Mythen, Moddermonster ist ein Rollenspielsystem für all jene, die einmal eine kleine Abwechslung erleben wollen ohne dabei ihren Geldbeutel überzustrapazieren; alle Produkte der Rollenspiel-Arbeitsgemeinschaft „Edition Einhorn“, bei der auch der vorliegende Band erschienen ist, zeichnen sich durch hohe Qualität und ein extrem niedriges Preisniveau aus.

Mächte, Mythen, Moddermonster – vielleicht nicht das beste aller Rollenspielsysteme, aber sicherlich eines der enthusiastischsten Projekte der letzten Zeit in diesem Genre...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Abenteuerband II

Katakomben des Chaos

Auf den Seiten dieses Bandes verbirgt sich ein packendes Abenteuer für eine Spielgruppe des neuen Fandom-Rollenspielsystems; nachfolgend ein kurzer Überblick über das, was die Spieler unter der Leitung ihres Moddermasters erwartet:

Wieder einmal wandern die Charaktere durch verbotene und verlassene Landstriche, diesmal ganz in der Nähe Kelebdins, des Alten Königreichs von Meryllia.

Dort liegen die Gebeine unzähliger Kreaturen und bleichen in der unbarmherzigen Sonne neben zerborstenen Mauern einst prachtvoller Städte; unirdische Zauberei liegt in der Luft und grauen-

hafte Kreaturen, die nur hier lebensfähig sind, beherrschen die Überreste des einst so stolzen Reiches.

Am Rande Kelebdins entdecken die Charaktere ein kleines Wehrdorf, in dem sie freundlich aufgenommen werden.

Dies scheint eine willkommene Ruhepause für ihre erschöpften Glieder und erlahmten Schwertarme zu bedeuten, doch das Schicksal spielt den Charakteren wieder einmal übel mit...

Dieses Abenteuer stellt den Beginn der „Doidarkesh“-Trilogie dar, die mit „Dorf der Dämonen“ fortgesetzt und mit „Grüfte des Grauens“ beendet wird; natürlich ist es auch als Einzelabenteuer spielbar und kann mit nur wenig Aufwand für andere Spielsysteme umgearbeitet werden...