

Die Zwergenkatakomben von Begrand

Übersicht:

Die Zwerge der Feste Begrand wurden durch eine Krankheit dahingerafft. Die Legende besagt, dass sich der schwer kranke Zwergherrscher Woldar Goldkamm mit seiner Leibwache in den Katakomben von Begrand selbst einsperrte, damit niemand von der furchbaren Krankheit befallen werden konnte. Seitdem wartet der Schatz von Begrand darauf, geborgen zu werden. Doch es heißt auch, dass jeder der es bislang versuchte, vom Fluch von Begrand dahin gerafft wurde und nie mehr gesehen wurde.

Woldar Goldkamm soll Gardkain, den Feldherrn der Eisengarde in den Erenkriegen getötet haben. Gardkain war der letzte Träger von Feroxas Klauen.

Das in diesem Szenario verwendete Rätsel basiert auf diesem Foreneintrag:

<http://sr76520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=8917.msg135129#msg135129>

Die dem Szenario beiliegende Karte wurde mit einem Dungeon Generator erstellt: <https://watabou.it.ch.io/one-page-dungeon>

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

1 - Lagerraum der Räuber

Hier lagerten einmal Räuber ihr Diebesgut: Proviant, Werkzeuge, Wolle, bevor sie den Katakomben zum Opfer fielen. Alles Essbare wurde inzwischen von einem Rudel Ratten vertilgt, die in dem Unrat zwischen morschen Kisten und vergammelter Ware gierig nach Essen Ausschau halten...

2 Ratten-Schwärme: ST 4, GE3 / Bewegen 3, Auskundschaften 4, Waffen: Biss S1, Schwarm (nur 1 Schaden pro Angriff)

Ein Rattenbiss überträgt eine Krankheit der Stufe 3 (der Fluch von Begrand).

Im Raum lassen sich noch 1 Seil, 2 Ressourcen-Einheiten Fackeln und 2 Ressourcen-Einheiten Pfeile finden. Es findet sich viel vertrocknetes Blut auf dem Boden, dessen Spuren in Raum 2 deuten.

2 - Die Waffenkammer

Die schwere mit Eisen verstärkte Türe wurde bereits vor langer Zeit aufgebrochen und steht einen Fuß breit offen. Dahinter ist nicht als Schwärze zu sehen.

In diesem Raum wurden einst mächtige Schilde, Äxte Armbrüste und weitere Waffen der Zwerge verwahrt. Die Wände sind vollgestellt mit Regalen und Truhen, und mehrere Regalreihen ziehen sich mitten durch den Raum. Doch Regale, Truhen und Wandhaken an den Wänden sind allesamt leer, auf dem Boden liegen die vermoderten Überreste von zerbrochenen Speeren und Schilden und umgestürzten oder zusammengebrochenen Regalen.

Es knackt und splittert unter den Füßen der Abenteurer, wenn sie durch den Raum gehen: Unter dem Schutt kommen die Knochen von mehreren Zwergen zum Vorschein. Doch nicht nur das: Zwischen den Regalreihen wanken düstere Gestalten umher: Untote Goblin-Abenteurer, die in Begrand den Tod fanden und nun den Ort gegen Eindringlinge verteidigen...

4 Verwesende Goblins:

ST3 / Nahkampf 2, GE2, Auskundschaften 2, Handaxt (B2,S2)

3 - Raum der Feuerschalen

Die eiserne Tür ist verschlossen. Ein Schlossknacker vermag das schwere Schloss zu knacken, das eindeutig Zwergenarbeit ist (-2), oder den Schlüsselbund des Wächters aus Raum 6 benutzen. Bei nur einem Erfolg wird das Schloss zwar geöffnet, allerdings eine Bolzenfalle übersehen, die mit einem Angriffswurf von 7 zuschlägt (S2, Stich)

Eine kleine Steintreppe führt 3 Stufen in den tiefer gelegenen Raum. Auf 2x6 Podesten sind große Feuerschalen angeordnet.

Zwischen den Feuerschalen stehen ein Dutzend Sarkophage aus Stein, welche durch filigrane Steinmetzarbeiten verschönert wurden.

Alle Deckel haben eine kleine viereckige Vertiefung. An jeder Feuerschale ist eine kleine Rune angebracht, die sich lösen und in die Vertiefung des Steinsarges einbringen lässt. Wer dies tut, der „respektiert“ die Ruhe der Toten und kann sich gefahrlos am Steinsarg zu schaffen machen.

Wenn die Särge ohne die Rune geöffnet werden beginnt daraufhin eine lavaähnliche Holzkohleglut aus der Feuerschale mit der passenden Rune zu sprudeln (und tut dies, solange keine passende Rune in die Vertiefung des offenen Sargdeckels gelegt wurde).

- Kraftakt, um einen Steinsarg binnen drei Runden zu schließen (zusätzliche Erfolge reduzieren auf bis zu eine Runde)
- Bewegen (+1 (+0/-1) um den Raum nach 2/3/4 Runden wieder zu verlassen ohne in die Glut zu treten (1 Schaden)
- Die Sarkophage beinhalten seltene Edelsteine im Wert von jeweils 2W6 Goldstücken, ein altes Buch (in Zwergen-Glyphen, kann nur von Zwergen entziffert werden) mit dem STEINGESANG-Ritual „Die Stimme des Berges“ (kann mit Hilfe des Buches gewirkt werden ohne das Talent „Steingesang“ zu besitzen), ein Goldhelm (2W6 Goldstücke wert, Rüstung und bei passender Gelegenheit Manipulieren +1), ein großer Schild
- Wenn mehr als ein Sarg gleichzeitig geöffnet ist, beginnt ebenfalls glühende Kohle auf den Boden zu laufen: Aus allen Feuerschalen gleichzeitig! Danach kann man den Raum nur noch betreten, indem man von Sarg zu Sarg hüpf: Bewegen+2, sonst 1 Schaden

4 - Gang

Durch die 3 Meter breiten Gittertüren im Gang kann man sehen, wie in den Räumen 5 und 6 jeweils ein Skelett in rostigem Kettenhemd und Helm mit einem Speer bewaffnet schlurfend einen Rundgang durch den Raum macht. An einem alten zerschissenen Ledergürtel klimpert jeweils ein Schlüsselbund mit Eisenschlüsseln, der zu den Schlössern der Eisengittern passt.

Wer sich geschickt am Gitter platziert, so dass die Wache ihn nicht bemerkt (Wurf auf Heimlichkeit) kann der Wache, wenn sie am Gitter vorbeikommt, mit einer schnellen geschickten Handbewegung den Schlüsselbund entreißen (Fingerfertigkeit-1). Ansonsten greift die Wache an, bleibt aber mit dem Speer soweit auf Abstand, dass der Schlüsselbund nicht ergriffen werden kann. Eine weitere Wache aus dem Nebenraum kommt ebenfalls zu Hilfe.

Wer sich laut verhält oder sogar auf die Wachen schießt, der versetzt die Wachen in Alarm-Zustand:

- Eine Wache läuft in Raum 5 zur nördlichen Wand und löst einen Bolzen an einem Rad, an dem eine rostige Kette aufgewickelt wurde. Mit einem lauten Rasseln wickelt sich die Kette ab und verschwindet oben in der Decke. Gleichzeitig saust das Fallgitter im Süd-Osten von Gang 4 hinunter: Der Rückweg ist versperrt.
- Danach bewegt sich jede Runde die Decke über dem Gang in Boden-Nähe (beginnend mit dem Quader an der östlichen Wand). Jede Runde wird ein Quader unter einem massigen Stein-Brocken begraben. Es kann nicht lange dauern, bis Abenteurer im Gang zerquetscht werden...
- Die Schlösser können auch ohne Schlüssel geöffnet werden (solange kein Wächter vor dem Gittertor steht): Es ist ein Wurf auf Fingerfertigkeit -1 notwendig (Dietriche als Ausrüstungsbonus helfen). Dies benötigt 3 Runden. Jeder zusätzliche Erfolg verkürzt die Zeit um eine Runde. Währenddessen greifen Skelett-Wächter jedem am Gitter-Tor an.

5 / 6 - Wächter-Räume

Im Raum 5 befindet sich in der Nord-Wand ein großes Holzrad, auf dem eine rostige Kette aufgewickelt wurde die in der oberen Decke verschwindet.

4 Wächter-Skelette:

ST4 / Nahkampf 3, GE2, Auskundschaften 4, Speer (+2, St, Nah, Stich)

altes Kettenhemd+Helm (Rüstung 6/3 gegen Pfeile+Stiche), Pfeile+ Stichwaffen nur 1 Schaden

Jeder Wächter trägt eine Stein-Runen in seiner Stirn, welche den Wachen wohl noch zu Lebzeiten dort eingebrannt wurde. Diese Zeichen wurde nur hohen Würdenträgern und den tapfersten Krieger nach ihrem Tod verliehen. Dadurch, dass sie es sich bei lebendigem Leib einbrennen ließen, zeigten sie, dass ihr Leben bereits ihrem Herrn geopfert hatten und diesen über den Tod hinaus verteidigen würden.

Es ist möglich die Wächter zu täuschen, indem man einen der Runensteine aus Raum 3 an seine Stirn hält: Die Wächter erkennen solcherart getarnte Abenteurer als ihres gleichen und greifen nicht an.

7 - Alter Schutzraum

Ein großer Raum voller schimmlicher Decken, einer Latrinenecke, vermoderten Tischen und Stühlen. Die Wände sind mit filigranen Gravuren versehen und zeigen, wie sich mutige Zwerge-Krieger heldenhaft in den Kampf gegen gewaltige Drachenbestien stürzen. In jeder der gezeigten Szenen obsiegen die Zwerge gegen die Drachenmonstren, die am Ende tot am Boden liegen. Offenbar war dies ein Schutzraum, in dem sich die Bewohner der Burg flüchteten, wenn ein Drachenangriff bevor stand. Dies muss lange her gewesen sein, denn Drachen werden heutzutage nicht mehr gesichtet – und denjenigen, die davon berichten ist schwer zu glauben. Die letzten Gravuren zeigen Schlachtszenen, in denen Zwerge gegen merkwürdig deformierte Kreaturen kämpfen. Selbst die menschenähnlich wirkenden Gegner sehen merkwürdig aus: Manche haben Flügel, einige haben drei oder mehr Arme und sogar Menschen mit Spinnenbeinen sind zu sehen. Manche Gestalten haben sogar überhaupt nichts menschliches an sich, haben Tentakelarme und Insektenbeine.

In der letzten Szene sieht man, wie ein Zwerg in prächtiger Rüstung mit einem mächtigen Hieb einem ebenfalls in Platte gerüsteten Krieger und geschlossenem Visier zwei klauenartige Metallhandschuhe abschlägt, die er offenbar als Waffe genutzt hat. Ein Wurf auf Wissen kann die Legende von „Feroxas Klauen“ enthüllen.

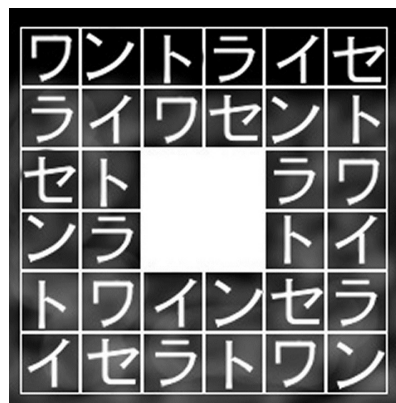
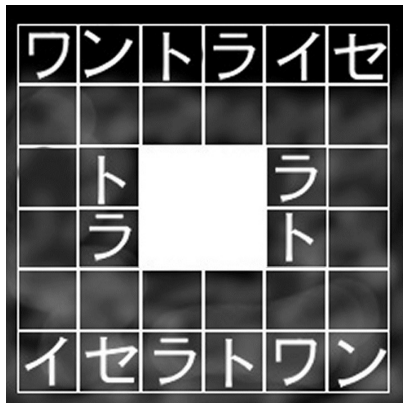
Auf den Bildern sind immer wieder außergewöhnliche Krieger mit besonderen Runenzeichen verziert – so wie sie auch auf den Feuerschalen im Raum mit den Steinsärgen zu sehen waren.

8 - Raum der Lava-Statuen

In diesem Raum stehen 2x6 Säulen, dessen Steine vor Hitze rot aufglühen. Die Hitze ist auch in mehreren Metern Entfernung noch zu spüren.

Wer sich in diesem Raum länger aufhalten möchte, muss einen erfolgreichen Wurf auf AUSDAUER ablegen, um nicht 1 Schaden durch Hitze zu erleiden. Der Wurf muss jeden Zug (~ 5 Minuten) wiederholt werden.

In der Nord-Wand befindet sich ein großes Stein-Tor, auf dem ein Muster aus Runen eingelassen wurde. Teile des Runen-Musters scheinen zu fehlen. Die Runen gleichen den Runen-Steinen in den Säulen:



Die Runen stehen für besonders herausragende Heldentaten und symbolisieren Stärke, Weisheit, Mut, Beharrlichkeit, Opferbereitschaft, Liebe. Dennoch haben die Runenmuster noch eine vollkommen andere Bedeutung, wenn sie korrekt zusammen gelegt werden. Dann ist dort für einen Zwergen zu lesen: „Hier ruht Woldar Goldkamm mit seiner Familie, der allem Übel der Harga trotzte, bis er dem Fluch Håmas erlag. Strebst du nach Gerechtigkeit, so trete ein. Doch gierst du nach Reichtum und Macht, so findest du hier nur den Tod.“

9 - Schatzkammer

In diesem Raum flankieren 4 Steinsarkophage einen steinernen Thron, auf dem das Skelett des Zwergenherrschers Woldar Goldkamm sitzt. Hinter dem Thron steht eine Truhe aus Stein. Sie enthält 5W12 Goldstücke und Feroxas Klauen.

Der tote Zwergenherrscher wacht als Todesritter über seinen Schatz und will verhindern, dass „Theramalda und ihre Schergen“ die Klauen an sich reißen. Wenn es gelingt, den schon lange verstorbenen Woldar Goldkamm davon zu überzeugen, dass man ein rechtmäßiger Anwärter auf die Klauen ist, um sie gegen die Rostbrüder einzusetzen, so sieht er sein Werk als getan an und überlässt die Klauen den Abenteurern. Daraufhin zerfällt er zu Staub.

Ansonsten bekämpft er die Gruppe.

Monster: Todesritter (siehe SL-Buch)

Stärke: 12

Rüstung: 6/3 gegen Pfeile+Stiche (alte Kettenrüstung und Helm)

Waffe: Streitaxt (+2/S2, Arm, Schwer, Haken, Scharf)

Kleiner Schild (+1 Parade)

„Feroxas Klauen“ sind mit einem magischen Fluch belegt, der einmal pro Tag ausgelöst wird: Jeder der sie trägt muss gegen eine Krankheit der Stufe 3 würfeln. Der Erkrankte kann auch andere anstecken. Der Fluch kann mit dem Zauber „Magie bannen“ der Machtstufe 6 gebrochen werden.

Begrand

In der legendären Festung Begrand herrschte einst der Zwergherrscher Woldar Goldkamm, der in den Erlenkriegen Gardkain, den Feldherren der Eisengarde niedergestreckt haben soll. Doch als der berühmte Krieger schließlich in seine Festung heimkehrte, da befiel ihn eine furchtbare Krankheit. Und jeder, den Wolda berührte, wurde ebenfalls krank und starb. Nachdem er seine Frau und all seine Kinder in der Krypta beigesetzt hatte, beschloss er sie nie wieder zu verlassen, auf dass die furchtbare Krankheit mit ihm zu Grunde gehen möge. Mit seiner persönlichen Leibwache sperrte er sich und die Schätze der Festung tief in den Gemäuern von Begrand ein. Und es heißt, dass sie bis heute darauf warten, geborgen zu werden.