

Die Katakomben des Alchimisten (Die Räuber vom Lyrkenfenn) (Dungeonslayers Konvertierung -> Die Verbotenen Lande)

Übersicht

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer Dungeonslayers „Dungeon2Go“ Karte, welche du unter diesem Link herunter laden kannst: <http://dungeonslayers.net/download/Dungeon2Go.pdf>

Eine Räuberbande macht die Gegend unsicher. Die Spieler können in einem Dorf (bspw. in Hohlheim vom Zwerg Yawim) gebeten werden, sich um das Räuber-Problem zu kümmern.

Die Gruppe kann die Räuber direkt angreifen, sich an das Versteck anschleichen und die Räuber einzeln ausschalten oder sie locken die Räuber in eine Falle: Ein Abenteurer setzt sich alleine an ein Feuer, der Rest der Gruppe wartet versteckt im Unterholz und überrascht die Räuber, die sich an den einsamen Wanderer anschleichen.

Wenn die Gruppe das Versteck gründlich durchsucht, so kann sie einen Geheimraum entdecken. Hier haust der Geist eines Alchimisten, der bereits vor vielen Jahren bei einem Unfall seinen Körper verloren hat. Helfen die Abenteurer dem Geist, seinen Körper wieder zu erlangen oder beenden sie den Spuk für immer?

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

Zusatz-Material

Aus der „Verbotene Lande“ Discord-Community (<https://discord.gg/wUYcHMAAcF>) hat KarstenW eine tolle Karte des Dungeons in „Dungeon Alchemist“ erstellt. Du kannst die Karte in folgenden Formaten nutzen:

- Direkt in „Dungeon Alchemist“ per Workshop Modul:
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3224888591>
- Als WEBP Bild (liegt diesem Paket bei)
- Als FoundryVTT Karte in einer animierten WEBM Videoversion (liegt diesem Paket im „FoundryVTT Ordner“ bei).

Abweichende Dungeon2Go Raumbeschreibungen

Allgemeine Anpassungen zum Dungeon2Go Szenario:

- Waffenpaste erhöht Schaden +1 für eine Waffe (Wirkungsdauer: Ein Kampf)
- Heiltränke geben W6 Stärkepunkte zurück
- Gefundene Ausrüstung stark zusammenstreichen, Anzahl auf 1-2 pro Fund begrenzen

5. Hundekammer:

- Können mit Proviant (Ausrüstungsbonus 1) und erfolgreichem Wurf auf Tierkunde-1 beruhigt werden und geben keinen Alarm
- ST3 / Nahkampf 2, GE3, Auskundschaften 5, Schaden 1 (Schnittwunde)

6. Räuber beim Kartenspiel

- Bei einem Kampf wird der Hauptmann Belgort in Kammer 10 wach und beginnt damit seine betrunkenen Kameraden in Kammer 12 zu wecken. Danach schleichen sie sich in Richtung der Abenteurer.
- ST3 / Nahkampf 2, GE3 / Bewegen 1, Kurzschwert +2 : Schaden 1, Scharf, Stich, Parade

8. Vernagelte Tür

- Hier befindet sich ein Schrein von Rost, in dem drei Flaschen der dämonischen Substanz Mog aufbewahrt werden.
- Der Schrein wird von einem Gargyl bewacht.
 - Er greift jeden an, der nicht die Losung nennt: „Stein ruht, Rost hält wacht!“
 - ST12, GE2, Rüstung 8 (+4 bei Angriffen mit Stichwaffen oder Unbewaffnet), Bewegung: 1
 - Der Gargyl erstarrt nach jeweils W6 Kampfrunden für eine Runde zu Stein. Seine Werte bleiben unverändert. In dieser Runde regeneriert er 1 Stärkepunkt, er kann keine Angriffe abwehren.

W6	Angriff
1	FLÜGELANGRIFF! Der Gargyl greift mit seinen steinernen Flügeln zwei Abenteurer in NAHER Reichweite an. Würfle für den Angriff mit 7 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stumpf).
2	KLAUENANGRIFF! Der Gargyl greift mit seinen Klauen einen Abenteurer in NAHER Reichweite an, indem er die Strecke mit einem Flügelschlag überwindet. Würfle für den Angriff mit 7 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
3	BEBEN! Der Gargyl stampft mit seinen Füßen auf den Boden, wobei der Fels in NAHER Entfernung so stark erbebt, dass jeder Abenteurer auf BEWEGEN +0/+1 in Armeslänge/naher Entfernung würfeln muss, um nicht hinzufallen (Zustand LIEGEND) und 1 SCHADEN (Stumpf) zu erleiden.
4	BISSANGRIFF! Das Monster beißt die nächste Abenteurerin mit ihren spitzen Zähnen. Würfle für den Angriff mit 10 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde).
5	FLÜGELSCHLAG! Mit einem mächtigen Schlag seiner beiden Flügel kann der Gargyl bis zu zwei Abenteurer in ARMESLÄNGE auf W6+2 Meter fortstoßen, wo sie auf den Boden fallen (Zustand LIEGEND). Würfle mit 5 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Stumpf). Es ist ein AUSWEICHEN mit zwei Erfolgen notwendig, um den Angriff zu abzuwehren.
6	KLAUENSTURM! Die beiden Klauen des Gargyls sausen gleichzeitig auf eine Abenteurerin hinab. Würfle zwei Angriffe mit jeweils 5 Basiswürfeln und Waffenschaden 1 (Schnittwunde). Beide Angriffe können jeweils nur mittels AUSWEICHEN abgewehrt werden.

10. Belgors Kammer

- Hier schläft der Hauptmann Belgor, bis er von Kampflärm geweckt wird.
- ST5 / Nahkampf 2, GE3 / Bewegen 1, Schwertkämpfer II (+1/2 Angriffe/Aktion)
Langschwert +2 : Schaden 2, Scharf, Stich, Parade
- Das Kriegshorn ist ein magisches Horn, das einmal einen Furchtangriff der Stärke 8 auslösen kann, wenn eine magische Rune aktiviert wird.

11. Gefangene

- Hier können zwei Jungfern in Not aus dem nächsten Dorf gefangen gehalten werden. Eventuell auch ein NSC, der für die Räuber etwas herstellen/reparieren sollte.
- Die Gefangenen können die Gruppe im Kampf unterstützen, auch wenn sie ausgemergelt sind:
ST2 / Nahkampf 1, GE3 / Bewegen 1, Waffenloser Angriff (Schaden 1)

12. Schlafraum

- Die Räuber schlafen ihren Rausch aus, bis sie vom Hauptmann geweckt werden. Da sie betrunken sind, sind sie in ihren Fertigkeiten geschwächt.
- ST3 / Nahkampf 1, GE3 / Bewegen 0, Kurzschwert +2 : Schaden 1, Scharf, Stich, Parade

13. Fallgrube

- Grube ist 5m tief (Fallschaden)

14. Altes Labor:

- Hier geht der Geist des Alchimisten Zarlog um, der in dieser Anlage für den Zauberer Zygofer die dämonische Substanz Mog untersuchte. Bei seinen Forschungen geschah ein Unfall und sein Körper wurde durch ein Dämonentor aus dieser Welt gerissen.
- Durch das Pentagramm besteht immer noch eine winzige Verbindung in das Dämonenreich. Über diesen Spalt kann der Geist des Alchimisten zurück an den Ort des Unglücks gelangen. Verzweifelt sucht er nach einem Weg, seinen Körper ebenfalls zurück in diese Welt zu schicken. Dafür müsste das Tor vergrößert werden. Die dämonische Flüssigkeit Mog kann dies bewerkstelligen.
- Der Geist des Alchimisten versucht die Abenteurer dazu zu überreden, ihm zu helfen und verspricht ihnen großen Reichtum und Wissen. Der Alchimist könnte auch eine Legende der "Verbotenen Lande" offenbaren.
- Sollten die Abenteurer ihm helfen und eine Flasche Mog auf das Pentagramm schütten, so öffnet sich das Dämonentor und eine widerwärtige Gestalt vereint sich mit dem Geist des Alchimisten: Würfle im SL-Buch S. 80 einen Dämonen aus (der Körper des Alchimisten ist in all den Jahren zu etwas Anderem geworden). Der Alchimist hält sein Versprechen und vermag einem Zauberer eine Stufe des Talents "Weg des Blutes" oder "Weg des Todes" lehren (zu normalen Talent-Kosten). Leider nutzen in den nächsten Stunden aber auch noch weitere Dämonen das offene Tor, bevor es nach W6 Tagen von selbst kollabiert.
- Sollten die Abenteurer das Pentagramm zerstören wollen, so greift der Geist des Alchimisten sie an (Werte Siehe „Geist“ im SL-Handbuch). Das Pentagramm hat einen Stärke-Wert von 10, Angriffe sind um +3 modifiziert. Bei jedem erfolgreichen Angriff entsteht ein Blitz im Zentrum des Pentagramms, der einen zufälligen Charakter im Raum mit einem Angriff der Stärke 6 (1 Schaden, Stichverletzung) trifft. Wenn das Portal zerstört wird, so wird der Geist des Alchimisten in das Pentagramm gesogen und das Tor ist für immer geschlossen.

15. Schatzkammer

- Der Geist des Alchimisten vermag die Tür jederzeit zu öffnen und die Abenteurer mit einem der Schätze aus der Kammer belohnen.
- Die Eisentür ist mit einem mächtigen Zauber gesichert. Ein Zauber „Magie bannen“ der Machtstufe 5 kann den Zauber aufheben und die Tür öffnen.
- Nadelfalle: Todes-Gift Stufe 6 (kann mittels Aufmerksamkeit -1 entdeckt werden).
- Die Kammer enthält:
 - Ein Kästchen mit 4W6 Silberstücken
 - Ein Beutel mit Edelsteinen (3W6 Goldstücke wert)
 - Einen Dolch mit dem Zauber Blutband (Machtstufe 2 / einmal täglich verwendbar, 2 WP benötigt)
 - Todes-Gift Stufe 6