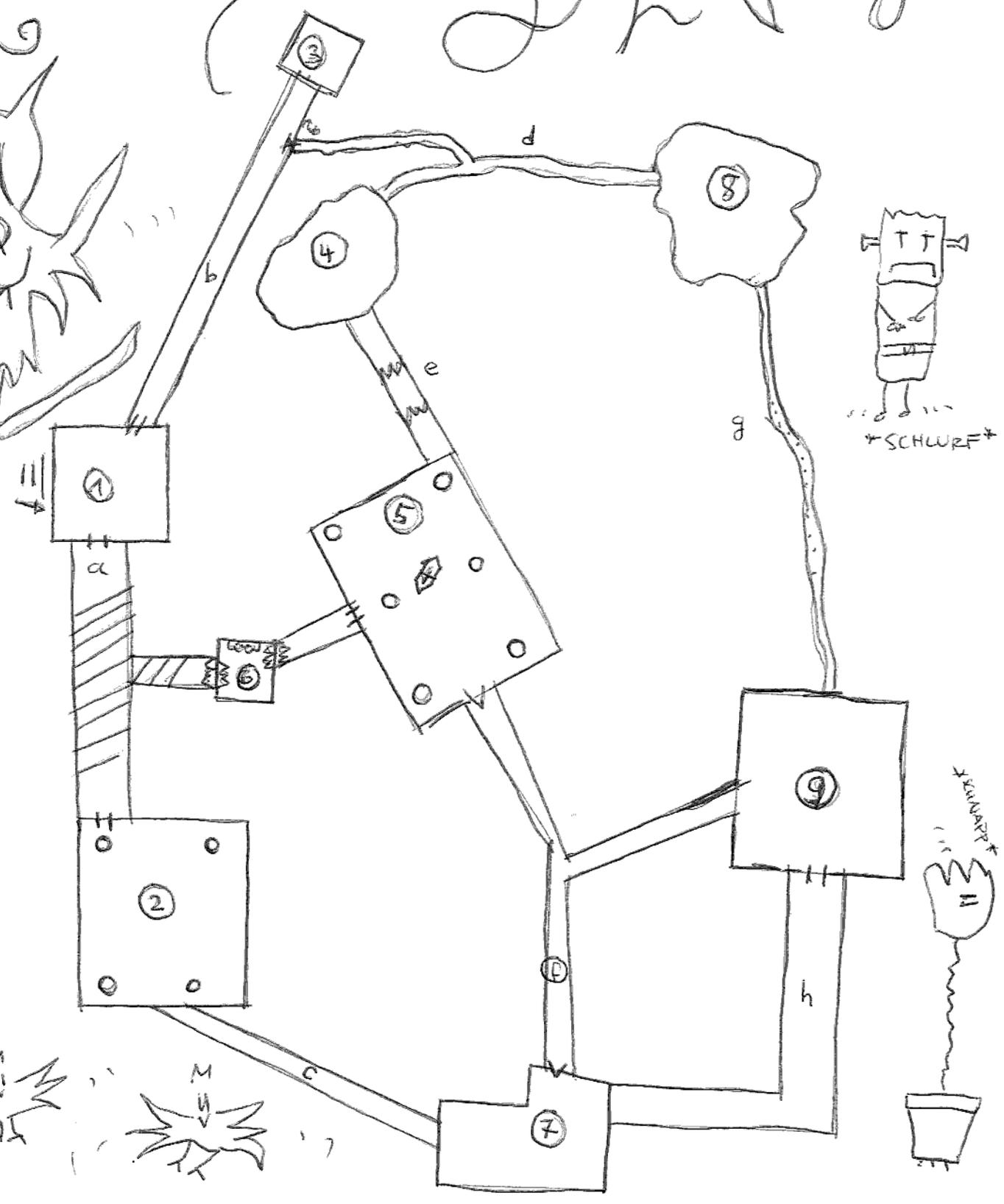


der Bastard ist der Herr



In den Pestgrüften der Vampirbrut

Ein Abenteuer für Shadowdark und andere oldschoolige Rollenspiele

Von Jasper Nicolaisen

nisjasper@proton.me

In diesem Abenteuer...

... steigen die SC auf einem Friedhof in die Gruft des Vampirs **Mortus Sangiophagus Nux** hinab, um ihm seine Schätze zu rauben. Während er sich auf der nächtlichen Jagd befindet, läuft ein **Timer** gegen sie, vor dessen Ablauf sie möglichst viel zusammengerafft und die Gruft wieder verlassen haben sollten. Unterwegs bekommen sie es mit Skeletten, Untoten, Fledermäusen und allerhand anderem Gruftinventar zu tun – nicht zuletzt mit der **Brut des Obervampirs**, zwei schwächeren, aber immer noch sehr gefährlichen Blutsaugern. Als Belohnung winken neben Gold auch einige magische Schätze und kuriose Gegenstände, die zum Ausgangspunkt weiterer Abenteuer werden können.

Der Dungeon richtet sich an neuerschaffene oder niedrigstufige Charaktere. Er belohnt überlegtes Vorgehen, Kundschaften und Ausnutzen der Architektur unter Zeitdruck.

Das Abenteuer sollte in einer Sitzung spielbar sein. Es kann völlig für sich stehen, aber auch (zB durch Ausgestaltung des Vampirs und seiner Brut als den SC bekannten Personen oder Platzieren eines für die SC wichtigen Gegenstandes im Dungeon) Teil einer längeren Kampagne sein.

Bereit? Der Obervampir Mortus hat soeben in Gestalt einer Nebelwolke den Ausgang bei **1** verlassen. Die SC dürfen sich also aus ihrem Versteck hinter einem schiefen Grabstein hervortrauen.

Und warum machen wir das nicht tagsüber? Und warum haben wir uns nicht mit Vampirjägersausrüstung eingedeckt?

Tagsüber wird der Friedhof vom **Orden des Heiligen Garl** bewacht. Nachts nur vom alten **Bernhard**, und den habt ihr mit einer Flasche Schnaps bestochen. Geld und Gut erringt ihr erst durch den tollkühnen Abstieg in die Grüfte.

Weichherzige SL können die Gruppe würfeln lassen: Bei 1 auf w6 bekommen sie ein heiliges Symbol (schreckt Vampirbrut, nicht aber Obervampire: -1 auf alle deren Würfe), bei 2 eine Phiole mit Weihwasser (w6 Schaden gegen Untote).

Die SC sind mit **Holzpflocken** ausgerüstet.

Zum Zeitablauf

Die SC haben zunächst **3 Runden Zeit**, sich ungestört in den Grüften zu bewegen.

Eine Runde bezeichnet zu diesem Zweck den Zeitraum vom Betreten eines Raumes oder Ganges bis zu dessen Verlassen, ohne das ein Kampf oder eine längere Aktion stattfindet. Kommt es zu einem Kampf oder bleiben die SC sehr lange an einem Ort, vergeht damit eine zweite Runde.

Ab Runde 4 würfelt die SL einmal pro Runde mit W20. Beim ersten Mal macht sich der Obervampir bei einer 1 auf den Rückweg, beim zweiten mal bei 1-2 usw.

Kehrt er zurück, haben die SC wiederum 3 Runden Zeit, bis er sich ihnen gegenüberstellt. Mehr dazu am **Ende des Abenteuers**.

Bedingungen des Dungeons

Der gesamte Dungeon ist **dunkel und feucht**. Die Wände bestehen aus **grobem Mauerwerk**, sofern nicht anders beschrieben. Die Monster verhalten sich **intelligent**, d.h. sie reagieren auf Lärm, verfolgen flüchtende SC, arbeiten zusammen, nutzen die Umgebung aus und legen Moralwürfe ab, es sei denn Text oder Monsterbeschreibung sagen etwas anderes.

Zufallsbegegnungen im Dungeon

(In leeren Räumen und Gängen oder bei einer Rast der Gruppe bei 1-2 auf w6)

1 w2 Skelette (S. 251), **2** w2 Zombies (S.265), **3** Rattenschwarm (S.245), **4** Centipede (S. 201)
5 – 8 Elfenmagier Commodus, 1 HP, halb wahnsinnig, dem Vampir entkommen. Totenblass, blutverschmierter Mund, da er eine Ratte gegessen hat. Stinkt. Wankt stöhnend auf die SC zu. Weiß von Priscilla und „zwei weiteren Gefangenen, Geschwister glaube ich“. Kennt den Namensbestandteil „Nux“.

Beherrscht in seinem Zustand nur noch den Zauber *Floating Disc* (S. 61).

Zufällige Schätze

1 Medaillon mit Halbling (20 GP), **2** 10 GP in aufgequollenem Kästchen, **3-4** blutige Axt (9 GP), **5** Goldene Schüssel (15 GP), **6** Goldener Stirnreif (6 GP), **7** Potion of Flying (200 GP), **8** Schild mit Bild einer Medusa (10 GP), **9** Mahagonipfeife mit Elfenbeinkopf (20 GP), **10** Scroll of Hold Monster (360 GP)

1 Vorraum

Auf der Treppe hinunter in diesen Raum hören die SC die **Geräusche der Gargylen** aus der Grube bei **8**. Dort befindet sich ein **weiterer Eingang** zu den Grüften.

Im Inneren rollen die **Teile von zwei Skeletten** (S. 251) auf dem Boden herum, die der Vampir beim Verlassen aus den Wandnischen geweht hat. Sie benötigen 1 Runde, um sich zusammensetzen und anzugreifen. Haben die SC den Raum bereits verlassen, halten sie hier Wache.

Gang a

Abschüssig in Richtung **2**, ansteigend kurz vor der Tür von **2**. Deckenhöhe 1,8 m. Im schraffierten Bereich vollständig **mit eisigem, brackigem Wasser** geflutet. Durchgang zu **6** darin verborgen und nur zu ertasten.

Gang b

Geheimtür zwei Meter vor **3** in der Wand (Druckplatte im Gemäuer, WIS oder DEX vs 12).

2 Halle der Zombies

Deckenhöhe 6 m. Decke von **vier Säulen mit Skelett- Intarsien** getragen.

2 Zombies (S. 265)

Einsturzgefährdet. Decke bricht ein bei a) längerem Kampf (Check pro Kampfrunde ab Runde 2: 1-2 auf w6) oder b) Manipulation der Säulen (STR vs 13). Durchgang nach Gang c ist dann versperrt. Check w6; bei 5 stirbt ein Zombie, bei 6 beide. DEX vs 12 für die SC, um w8 Schaden zu vermeiden.

Gang c

Deckenhöhe 1,8 m. Leer.

An den Wänden **verblasste Fresken**, die die Folterung des halbgöttlichen Diebes **Garl** durch den Erzteufel **Asphyxior** zeigen. Im Hintergrund die Idole aus **5**. Die Augen der Idole sind Diamantsplitter (6x 5 GP).

Der Mund des Garl auf dem Bild besteht aus lebendem Fleisch und erzählt den SC 3x mal das genaue Gegenteil der Wahrheit. DEX vs 16 oder ein inniger Kuss zum Entfernen, sonst Zerstörung des Mundes (100 GP bei einer Diebesgilde, zu ekelhaft für alle anderen).

3 Gemach der Vampirbrut

Vergittertes Guckloch mit Schiebeverschluss an der Tür, der sich von außen öffnen lässt. Die Brut ist in ein leicht missverständliches lautstarkes Gespräch über „Fallen“ und „Fluchtwege“ vertieft (tatsächlich geht es um das Schachspiel). Sie sind gegenüber hereinstürmenden SC *suprised*.

Zwei Vampire Spawn, Bruder **Egidius** und Schwester **Eglund** (S. 261, **aber** *Blood Drain* verursacht keinen Attributsschaden.).

An der Decke zwei leuchtende **Yellow Ooze** als Lampen (S.239).

Himmelbett, Kleiderschrank, Tisch mit „Wein“ (Blut) und Schachbrett. Särge unauffällig unter das Bett geschoben.

Gemälde des Obervampirs, das als Tür zum Gegenstück in 5 fungiert. Gemälde und Gegenstück sind portabel, sodass die Verbindung durch den Dungeon neu gelegt werden kann bzw auch außerhalb des Dungeons verbracht werden kann.

Die Brut **gibt sich zunächst als Gefangene aus**. Sie planen, sich von den SC „retten“ zu lassen, um ihnen bei passender Gelegenheit in den Rücken zu fallen.

Werden die SC misstrauisch, greifen sie direkt an. **Nach Verlust von 1/3 der HP flieht Egidius** durch das Gemälde und wartet am Zielort auf seinen Meister. **Eglund bedient die Geheimtür in Gang b**, benutzt die Quelle in **Gang d** zur Heilung und ruft mit der Vorrichtung am Brunnen in Monster für einen neuen Angriff zur Hilfe.

Egidius kennt den Namensteil „Nyx“, Eglund „Sangiophagus“.

Die Ooze haben Appetit auf Licht und greifen bei einem Kampf bevorzugt SC mit Lichtquellen an.

Besondere Schätze: 50 GP, Schachspiel aus Jade (5 GP), Waved Blade Greatsword (12GP), 2 silberne Dolche (je 10 GP), Kamm und Spiegel aus Silber (blutige Haarsträhnen und Fleischfetzen daran verraten, dass die Geschwister sie nicht mehr benutzen können und als Erinnerung an ein vergangenes Leben aufbewahren), Gemälde (240 GP).

Gang d

Natürliche Höhle. Deckenhöhe 1,60 m. **Leises Plätschern und hohles Wimmern.** An der Kreuzung eine **Dämonenfratze mit Rubin in der Stirn** (20 GP) an der Wand, aus der ein rötliches, nach Eisen stinkendes Rinnsal sprudelt. Wasser **heilt chaotische Kreaturen:** w6 HP. Wird der Rubin entfernt, klärt sich das Wasser und heilt neutrale und gute Kreaturen.

Das Wimmern stammt von einem Luftstrom, der neben dem Brunnen durch einige **Löcher in der Wand** pfeift. Werden Löcher zugehalten oder verstopft, lockt der Klang innerhalb einer Runde ein wanderndes Monster an (Wurf auf Tabelle, INT vs 14, um ein bestimmtes Monster zu rufen), das von dem Geräusch hypnotisiert ist und einfachen Befehlen des Rufers folgt, bis ein Moralwurf misslingt. Solche Monster folgen dem Rufer auch in den Kampf.

4 Beinhaus

Natürliche Höhle. Deckenhöhe 4 m. Boden 3 m tief mit **durcheinandergeworfenen Knochen** bedeckt.

„Schwimmen“ nötig (CON vs 12, sonst „Untergehen“ und zusätzlicher Wurf auf der Begegnungstabelle. Opfer w4 Runden orientierungslos, alle Würfe mit Nachteil). In den Tiefen der Gebeine verbirgt sich ein Gegenstand (Wurf auf Schatztablelle).

Hand des Garl: Ein mit Runen versehener Arm von 1,5 m Länge, der auf Befehl zugreift (5 GP, 15 GP bei einer Diebesgilde). Würgt Personen, die ihn mitnehmen wollen; DEX vs 14 zum Niederringen und Zähmen, sonst w6 Schaden und Zerstörung des Arms.

Gang e

Abschüssig Richtung 5. **Glatt, rutschig. Loch** über ganze Breite des Ganges. 2,5 m lang. DEX vs 12 zum Überwinden. W6 Schaden durch spitze Felsen am Grund.

5 Halle des Obervampirs Mortus

Deckenhöhe 8 m. **Sechs Säulen. Sarg** in der Mitte.

4 Riesenfledermäuse an der Decke. (S.198).

Priscilla de la Motte, mit Eisenketten **gefesselt** an eine Säule neben dem Sarg. Leergetrunken. Sie **stirbt innerhalb einer Runde**, nachdem die SC den Raum betreten, wenn sie nicht versorgt wird, und verwandelt sich in einen **Vampire Spawn**, der vor Blutdurst brüllt. Wird sie gerettet, entpuppt sie sich als **Tochter eines Adligen**, die vor einer arrangierten Ehe mit einem gewissen **Egidius** geflüchtet ist. Weiß von **Asphyxior**.

Schätze im Sarg: Sarg selbst (goldene Einlegearbeiten mit Dämonenfratzen etc. 250 GP), Silberner Schädel mit Kristallzunge, ermöglicht 1h jede Sprache zu sprechen und zu verstehen (300 GP), 2 Heiltränke (300 GP), Einhornhorn (Ziel erhält bei Berührung 1x für 3 Runden magische Hellsicht 150 GP).

Auf den Säulen: Sechs **Idole aus Meteorgestein** mit Augen aus funkelnden Diamantsplittern, je ca. 1 kg schwer (je 85 GP bei Zauberkundigen, sonst 50 GP für alle zusammen). Alle sechs zusammen können für ein Ritual eingesetzt werden, das Sphärenreisen ermöglicht. DEX vs 14 zum Emporklettern, STR vs 12 zum Entfernen. Fehlschlag beim Entfernen führt dazu, dass das Idol ein Summen ausstößt.

Überlagern sich mindestens **zwei Töne, kommt es zu sphärischen Manifestationen** (w4: 1-2 **Farben aus dem All**, alle Betrachtenden erleiden optische Halluzinationen und würfeln w4 Runden mit Nachteil, **3** der Erzteufel **Asphyxior** (S. 206) erscheint, der mit dem Vampirherren dieser Gruft eine Rechnung offen hat und die SC verschont, wenn sie ihm Mortus bis zum Morgengrauen (un-)lebendig ausliefern. **Verrät dann den vollständigen wahren Namen 4 ein Tor in die**

versunkene Stadt Druur öffnet sich und bleibt w6 Runden bestehen. Nichts lebt mehr in Druur, wo unter einem fahlen, grünen Mond die Tempel schweigen und die silberne Opfersichel Shiv-at-Elkur auf einen Träger wartet, der reinen Herzens ist.)

Das Mitnehmen des Sarges verlangsamt die Bewegungsrate. +1 Wurf für den Overvampir pro Runde.

Raum 6 und kurzer Gang

Deckenhöhe 1,2 m. Leer. Wände voller **Schnecken und Würmer**, deren Spuren den **Namensbestandteil „Sangiophagus“** bilden.

Gang f

Deckenhöhe 1 m. Staubig und stickig. **Falle an Durchgang zu 7** (DEX vs 14, slicing blade, w8 Schaden)

7 Licht im Dunkel

Leer. Deckenhöhe 6 m. **Pfützen am Boden**, von denen ein silbriges Licht ausgeht. Licht lähmt Untote (Wurf mit Nachteil). Als Wurfgeschoss zB in Flaschen w4 Schaden gegen Untote, Ziel ist stunned.

8 Statuen-Schrott

Grubentrichter. Vom Friedhof aus zu erreichen. Tiefe 4 m. Gefüllt mit **zerbrochenen Statuen**. Durchgänge nach **g** und **d** verborgen.

2 Gargylen (S. 216) streiten sich hier lautstark und bemerken SC zunächst nicht.

Burstkorb des Garl: Ein mit Runen versehener Rippenkäfig aus versteinerten Knochen, der als Rüstung getragen werden kann (AC +1, halbiertes Sturzschaden). 25 GP, 50 GP bei einer Diebesgilde.

Gang g

Erdreich. Deckenhöhe 1,5 m. **Einsturzgefährdet:** DEX vs 10 zum Durchschreiten. Bei Misslingen verschüttet; Zugang zum Raum in Marschrichtung versperrt. STR vs 12 durch andere SC, um Verschüttete zu befreien. W4 Schaden pro Runden unterdessen.

Gang ist mit **Leichengas** gefüllt. INT vs 12, um dies zu erkennen. Feuchte Tücher o.ä. als Gegenmittel. Sonst CON vs 14, Misserfolg führt zu Vergiftung (d4 Schaden pro Runde bis zu einem Maximum von 8).

9 Versunkenes Gewächshaus.

Deckenhöhe 3, 5 m. Vom Friedhof aus erreichbar (DEX vs 12, um nicht durch die **Glasdecke** zu brechen. Schaden durch Splitter und Sturz w6).

Überwuchert von **Ranken und dornigen Büschen**. DEX oder INT vs 12 zum Durchkämpfen, sonst w6 Schaden.

2 Shambling Mounds (S.251). Hungrig. Greifen bevorzugt SC an, die Grün tragen.

Hoden des Garl: Zwei grünpelzige Fruchtkörper, aus denen durch Kneten je eine Ranke von 4 m Höhe wächst, die das Gewicht einer Person trägt. Nach einer Anwendung verbraucht.

Gang h

Leer. Deckenhöhe 2 m.

Am Knick tropft Wasser von der Decke in einen 0,3 m breiten Schacht, von dessen Wände sich immer wieder kleine Steinchen lösen. **Die Geräusche** sind weithin hörbar.

0,8 m tief im Schacht *Augen des Garl*: Zwei Gallertbälle, die sich durch Anhauchen in schneckenartige Geschöpfe verwandeln, die durch enge Öffnung kriechen können und ein Bild des Gesehenen in sich aufbewahren. Je eine Anwendung. (25 GP, 50 GP bei einer Diebesgilde).

Zu guter Letzt: Die Begegnung mit dem Vampir Mortus Sangiophagus Nux

Alle Eigenschaften der Beschreibung auf S. 260.

Aussprechen des vollständigen wahren Namens macht ihn gegen gewöhnliche Waffen verwundbar und beraubt ihn seines *Blood Drain* und seines *Charm*.

Mortus lebt in Angst vor dem Erzteufel Asphyxior und verdächtigt die SC sofort, mit diesem im Bunde zu sein. Er ist bereit, mit SC ein **Bündnis** einzugehen, die ihm einen schlüssigen Plan zu dessen Abwehr präsentieren oder zumindest gut lügen können (CHA vs 14).

SC, die dem Tode nahe sind, stellt er stets vor die Wahl zu seiner Brut zu werden.