

Die Kammer des Wissens.

Ein D20 Abenteuer für 4-6 Charaktere der 1-3 Stufe und einen erfahrenen SL.

*eingereicht zum
D20 Abenteuerwettbewerb 2004 von*

www.dnd-gate.de

Hintergrund des Abenteuers:

An der Stelle, wo heute der Rotwald steht, befand sich vor 2000 Jahren eine blühende Stadt. Im Zentrum der Stadt war eine Magierakademie beheimatet. Viele junge und talentierte Magier arbeiteten dort unter der Aufsicht alter, ehrwürdiger Meister. Das Ziel dieser Arbeit war ein mächtiges Artefakt, genannt das Buch des Wissens. In diesem Buch sollte jeder, der hineinblickt das gesamte Wissen der Welt finden. Doch durch eine heimtückische Seuche wurde die Stadt ausgelöscht bevor die Arbeit fertiggestellt war. Die gesamte Anlage wurde vernichtet und mit Ausnahme einiger armer Seelen alle Personen dort getötet. Von der Akademie blieb nur noch der Keller über. Neben ein paar Schlafräumen befindet sich auch die Kammer des Wissens dort. In ihr liegt das, wenn auch noch unvollständige, Buch des Wissens. Im Laufe von einigen hundert Jahren ist über den Resten der Akademie ein Wald gewachsen, der Rotwald. Gepflegt und geschützt durch eine Gruppe elfischer Druiden gedieh der Wald und überdeckte alle Hinweise. In jüngster Zeit hat jedoch der Magier Fasegart aus Flussbrüggen von dem Buch Kenntnis erlangt. Mit Hilfe der verschiedensten Erkenntniszauber fand er den genauen Ort dieser Kammer. Vorsichtig betrieb er weitere Nachforschungen.

Einstieg ins Abenteuer

Die Charaktere sollen eine Gruppe Holzfäller in den Rotwald begleiten und sie dort vor Angriffen durch Wölfe und Bären schützen. Der Geschäftsführer des Handelskontor Tarum Kartor hat mit den ansässigen Druiden Verträge ausgehandelt, die ihm das Schlagen von 200 Bäumen erlauben.

Ihr bekommt 25 Gold pro Nase. Dafür müßt ihr zwei Monate auf die Jungs aufpassen. Ich möchte nicht, das auch nur einem einzigen ein Haar gekrümmt wird.

Prolog:

Die Holzfällere Expedition stellt eine Gefahr für Fasegart's Pläne dar. Denn der Eingang in die Keller liegt unter einem der Bäume, die im Zuge der Expedition gefällt werden sollen. In seiner Verzweiflung mietet Fasegart bei den Mondklingen, einem Assassinenbund, einen Meuchelmörder, der die Holzfäller töten soll um dies zu verhindern. Leider nimmt dieser Killer seinen Auftrag zu genau und tötet nur die Holzfäller. Wird er von den Helden erwischt und überwältigt erfahren sie durch ihn nichts. Den einzigen Hinweis den die Charaktere erhalten ist eine unfertige Tätowierung. Die Tätowierung zeigt das Heft eines Dolches und einen Teil der Klinge. Unter dem Dolch stehen in Abyssisch die Worte „Das Leben“. Dieses Tattoo zeigt an, das der Mörder noch in der Ausbildung ist. Erst danach wird die Tätowierung vervollständigt und der Satz lautet dann: Das Leben ist ohne Wert für mich. Dies allerdings nur am Rande, die Helden werden den ganzen Text nicht zu Gesicht bekommen.

Mit drei offenen Wagen und einem dutzend kräftig gebauter Waldarbeiter verlaßt ihr am frühen Morgen die Stadt. Euer Weg führt euch ein Tagesreise von Flussbrüggen weg. Am Rande des Rotwaldes erwartet euch eine in Felle gehüllte Gestalt, die sich als Thyvion Sternensilber vorstellt.

Da die Wagen den dichten Wald nicht passieren können werden sich an einer geschützten Stelle abgestellt. Die kräftigen Zugpferde werden ausgespannt und mit den Werkzeugen beladen. Später sollen die Pferde die gefällten Baumstämme zu den Wagen ziehen. Thyvion ermahnt den Anführer der Holzfäller Hen Borek nocheinmal daran die Abmachungen wortgetreu einzuhalten und verschwindet dann im Wald.

Hen teilt Führer für die Pferde ein und geht dann ebenfalls in den Wald.

Nach zwei Stunden erreicht die Gruppe eine alte Hütte mit einem kleinen Vorplatz.

Die Hütte hat keine Tür, nur eine große Öffnung und mehrere Fenster ohne Läden. Ein Unterstand für die Pferde ist neben der Hütte angebracht. Es gibt eine mit Steinen umgebene Quelle in der genug frisches Wasser zu finden ist.

Ihr erreicht eine kleine Hütte im Wald und steht vor eurem ersten Problem. Ein Bär hat sich in der offenen Hütte zum Schlafen hingelegt. Hen deutet in die Hütte und sieht euch fragend an:
Worauf wartet ihr noch, erledigt eure Aufgabe und jagt das Vieh davon. Aber tötet ihn nicht, sonst bekommen wir noch Ärger mit den Druiden.

Der Bär ist nicht begeistert davon seinen Schlafplatz zu räumen. Aber mit Lärm oder etwas zu essen läßt er sich vertreiben. Nur wenn er in die Enge getrieben wird oder man ihn verletzt greift er an.

Nachdem der Bär sich getrollt hat, geht es mit ein paar kleineren Schwierigkeiten weiter. In der Hütte ist gerade genug Platz für ein Dutzend Holzfäller und das Werkzeug. Also müssen die Charakter draussen schlafen, entweder bei den Pferden oder in Zelten. Bis auf ein paar leichte Verletzungen läuft die Arbeit für die Holzfäller gut und bereits nach einer Woche haben sie gut 50 Bäume gefällt und für den Transport bereitgemacht.

Zu Beginn der zweiten Woche passiert dann das große Unglück. In der Nacht schleicht sich der Killer an die Hütte heran. Wenn die Wache ihn nicht bemerkt, was fast unmöglich ist, dringt er in das Gebäude ein und tötet alle Holzfäller im Schlaf. Beim Hinausschleichen stolpert er allerdings im Dunkeln über einen Stiefel. Dies ist die erste und einzige Chance für die Charaktere, den Überfall zu bemerken. Lauschen SG 15. Ansonsten finden sie am nächsten Morgen 12 Leichen mit sauberen Kehlschnitten. Neben einem Stiefel, der im Weg steht, liegt ein merkwürdig aussehender Dolch.

Assasinendolch: Werte wie Dolch aber Schaden wie ein Kurzschwert.

Wird der Mörder gestellt, so wird er alles daran setzen zu fliehen. Unter keinen Umständen läßt er sich lebend fangen. Eher stößt er sich selbst ein Stilett in den Hals, das in seinem Ärmel versteckt ist. Bis auf die Tätowierung und den Dolch gibt es keine Hinweise auf die Identität des Killers. Er trägt auch außer zwei weiteren Dolchen keine Gegenstände bei sich.

Rückkehr in die Stadt:

Wenn die Charaktere sich nicht zu ihrem Auftraggeber zurücktrauen ist das Abenteuer an dieser Stelle zu Ende.

Sonst:

Bereits am Stadttor bekommen die Charakter unangenehme Fragen gestellt:

Ihr seid schon zurück, und wo ist das Holz? Und die Holzfäller? Na ihr nehmt euern Job wohl nicht ernst.

Tarum ist natürlich ausser sich. Er beschimpft unsere Mächtighelden und verweigert ihnen ihren Lohn.

Er schickt nach seinem Schreiber und diktiert ihm folgenden Aushang:

Belohnung!!!

Derjenige, der herausfindet wer für die Morde im Rotwald verantwortlich ist erhält 500 GM. Wer mir den Verantwortlichen lebend bringt erhält 1000 GM.

Dann fällt ihm auf, das die Gruppe noch anwesend ist und er versucht sie zu verscheuchen.

Ihr seid ja immer noch hier, glaubt ihr etwa ihr würdet von mir noch irgendetwas bekommen?

(500 GM sollten für die meisten Gruppen der ersten bis dritten Stufe ein wahres Fest sein. Die Gruppe wird hoffentlich versuchen diesen Auftrag zu bekommen.)

Nachforschungen:

Um den Täter zu finden braucht man zunächst das Motiv, wer hätte Interesse daran Holzfäller zu töten? Oder anders gefragt, wer könnte Tarum und dem Handelskontor schaden wollen? Haben die Helden den Mörder erwischt, können sie versuchen etwas über den Dolch oder die Tätowierung heraus zu finden. Allerdings kennt außer Fasegart niemand in Flussbrüggen die Mondklingen, alle

Hinweise deuten auf die lokale Diebesgilde hin.

Das Handelskontor hat in Flussbrüggen 3 große Konkurrenten:

1. Die Roten Schiffe
2. Die drei Eichen
3. Das Handelshaus Windbann (Die Niederlassung ist recht neu)

Für alle drei gilt dasselbe, sie versuchen ihren Einfluss auch mit wenig legalen Mitteln durchzusetzen und haben alle Kontakt zur Diebesgilde. Dennoch würde keines dieser Handelshäuser so eine feige und ekelhafte Tat begehen. Diese Aussagen werden von den jeweiligen Vertretern der Häuser gemacht und sind glaubwürdig. Außerdem geben alle Befragten wahrheitsgemäß an, nichts über die Tätowierung oder den Dolch zu wissen. Das Motiv liegt also bislang im Dunkeln und alle Mutmaßungen darüber sind weitestgehend sinnlos und eher irreführend. Als Meister können sie ihre Spieler ruhig ein bisschen Knobeln lassen und vielleicht selbst ein paar falsche Fährten einstreuen.

Probleme mit der Diebesgilde:

Die Helden werden von mehreren Personen hören, das die Diebesgilde in der Stadt Verbrechen begeht. Das ist allgemein bekannt, aber die Diebe sind schwer zu fassen und man kann ihnen selten etwas nachweisen. Die Spieler werden vermutlich weitere Nachforschungen in Richtung der Gilde anstellen. Da die Gilde nicht sehr begeistert davon ist, legen sie für die Charaktere einen Hinterhalt.

(Je nach Stärke und Erfahrung der Spieler sollten sie an dieser Stelle einen Überfall von 2-5 Schurken der 1. Stufe einflechten.)

Im Gegensatz zu den Mondklingen sind die Diebe nicht scharf darauf zu sterben. Werden sie verletzt oder einer getötet, versuchen sie zu fliehen oder sie ergeben sich. Ein gefangener Dieb wird klarstellen, das die Gilde nichts mit dem Mord zu tun hat.

Wenn sie einen Schurken oder Barden in der Gruppe haben, kann der auch direkt mit der Diebesgilde Kontakt aufnehmen und diese Information in Erfahrung bringen. Der genaue Ablauf der Befragungen bleibt ihnen und ihrer Gruppe überlassen.

Damit die Spieler weiterkommen, brauchen sie einen Tipp:

Wenn die Charaktere nicht von selbst darauf gekommen sind, sollten sie ihnen verraten z.B. durch eine der befragten Personen, das Magier Erkenntniszauber wirken können um so bestimmte Dinge herauszufinden. Bei der Suche nach einem Magier, stoßen die Charaktere natürlich auf Fasegart. Der hat nun zwei Probleme,

erstens weiß er, das jemand versucht ihm auf die Schliche zu kommen und zweitens, das die Assassinen ihren Job nicht so erledigt haben wie er das wollte (sprich keine Zeugen zurücklassen). Er fasst schnell einen Plan, um die Charaktere loszuwerden. Für die geforderte Dienstleistung verlangt er 1000 GM. Da die Helden diesen Betrag unmöglich aufwenden können, bietet er ihnen alternativ einen Auftrag an. Sie sollen ihm etwas Ogerblut beschaffen, das er für einen Zauber braucht. Das Ganze ist allerdings eine Falle, er rechnet damit, das die Gruppe für einen Oger ein gefundenes Fressen, im wahrsten Sinne des Wortes, ist.

Zwischenbegegnung Oger:

Geschichten über Oger gibt es viele, die am häufigsten genannte ist die von den Ogerhöhlen. Etwa 50 Meilen östlich von Flussbrüggen gibt es ein Wäldchen in dem angeblich 2 Oger in einer Höhle hausen. Die einzigen Menschen in der Nähe sind die Betreiber des Wirtshauses „Zur Windenden Straße“ welches sich an der Handelstraße etwa 5 Meilen vom Wald entfernt befindet.

Auf der Reise zu diesem Gasthaus begegnen die Helden einem alten Mann, der zu Fuss in die gleiche Richtung unterwegs ist. Er stellt sich als Morrik vor. Sein Ziel ist eben jene Taverne:

Die Taverne wird seit ein paar Tagen ständig von Goblins angegriffen. Man hat einen Boten zu mir geschickt damit ich ihnen helfe. Und darum bin ich sofort aufgebrochen.

Der alte Mann sieht schwach und gebrechlich aus, wie er helfen könnte ist zunächst unklar.

Die Taverne:

In der Taverne lebt der Wirt Karl Meisner und seiner Frau Erika zusammen mit ihrem Sohn Robur und einem Neffen. Die Taverne ist zur Zeit schlecht besucht und mehrere abgebrochene Pfeile zeugen von den Überfällen. Es stellt sich heraus, das Morrik ein erfahrener Kleriker des Helm ist. Robur und sein Kousin wollen ausziehen um die Goblins zu vernichten.

Morrik versorgt sie mit Tränken und wirkt Zauber auf sie bevor sie aufbrechen. Allerdings ist es eher unwahrscheinlich, das die beiden dieser Aufgabe gewachsen sind. Deshalb ist das Auftauchen bewaffneter Leute sehr willkommen. Die Gruppe kann hier ihr gutes Herz beweisen und den beiden helfen. Zufällig liegt das Goblinlager zwischen der Taverne und dem Ogerwäldchen.

Jeder Charakter und die beiden jungen Burschen erhalten einen Trank „Leichte Wunden heilen“ und es wird „Bärenstärke“ auf sie gewirkt. Der Zauber hält 6 Stunden an. Das Lager wird 3 Stunden entfernt vermutet. Es geht etwa zwei Stunden durch lichte Wälder. Dann stößt die Gruppe auf eine Lichtung. Auf der anderen Seite ist ein kleines Lager zu erkennen.

In dem Lager halten sich ca. 30 Goblins auf. Bewaffnet sind die Goblins mit leichten Armbrüsten und Kurzspeeren.

Im Lager befindet sich ein Anführer mit 2 Kriegerstufen. Wie das Goblinlager bewältigt wird bleibt der Gruppe überlassen.

Nachdem die Goblins besiegt wurden, kehren die Burschen in die Taverne zurück. Die Gruppe kann sie begleiten oder direkt weiter zu besagtem Oger reisen.

Der Kleriker ist noch in der Taverne und kann evt. Verletzungen heilen bevor die Gruppe sich an den Oger wagt. Er kann und wird sie nicht begleiten und hat auch keine Tränke mehr um sie gegen den Oger auszurüsten. Das Ogerwäldchen ist etwa eine halbe Tagesreise von dem Goblinlager entfernt. Der Weg dorthin verläuft ohne Zwischenfall (es sei denn es gibt noch überlebende Goblins, die während des

Kampfes geflohen sind) durch dichteren Wald. Irgendwann stößt die Gruppe auf einen Tierpfad. Auffällig ist ein Ast, der aufrecht im Waldboden steht. Man kann deutlich sehen, dass er bearbeitet wurde.

Hinweis: Der Ast markiert eine Falle, die der Oger dort ausgelegt hat, z.B. eine Schlingfalle.

Löst eine Charakter die Falle aus, läutet eine Glocke die mit der Falle verbunden ist. (Suchen SG 15, Entschärfen SG 15; HG 1/2)

In diesem Fall erscheint nach 1 W6 Minuten ein Oger, der mit einem Speer bewaffnet ist.

(Ein gut geplanter Hinterhalt sollte der Gruppe das Überleben sichern)

Wenn die Gruppe den Oger besiegt, können sie in die Stadt zurückkehren.

Flussbrücken die 3.

Mit der Beute kommt die Gruppe wieder in Flussbrücken an. Der Magier ist allerdings nicht anwesend und lässt sich von einem Nachbarn entschuldigen. Für den Fall, dass die Gruppe den Auftrag erfüllt hat, lädt er sie drei Tage später zu einem Abendessen ein, andernfalls sollen sie sich zum Teufel scheren.

Seid ihr die Gruppe, die für Meister Fasegart unterwegs war? Dann habe ich eine Nachricht für euch. Meister Fasegart ist geschäftlich unterwegs und kommt in drei Tagen wieder. Ich soll euch ausrichten, wenn ihr das Gesuchte habt, seid ihr dann abends zum Essen eingeladen. Anderfalls sollt ihr euch scheren.

(Diese Einladung passt so gar nicht zu dem ansonsten recht mürrischen Fasegart!)

Hinweis: Fasegart ist zu den Mondklingen gereist um die zweite Hälfte des Honorares zu bezahlen. Allerdings nimmt er einige Kürzungen vor, da seiner Meinung nach der Job nicht richtig gemacht wurde. Außerdem besorgt er ein geschmackloses aber wirksames Gift, sein Ersatzplan falls die Gruppe den Oger überlebt hat.

Das Abendessen:

Die Assassinen sind nicht glücklich darüber, nur einen Teil des Goldes erhalten zu haben. Sie beschließen daher sich an Fasegart zu rächen.

Bei Einbruch der Dämmerung sollte sich die Gruppe auf den Weg zum Magierturm machen. Aus einer Gasse auf ihrem Weg hören sie den Schrei einer Frau.

Etwa 250 Meter vor euch, in der Gasse steht eine leichtbekleidete Frau. Sie hält sich die Hände vor ihr Gesicht und schluchzt. Vor ihr liegt ein lebloser Körper auf dem Boden.

Die Frau ist eine Prostituierte, die den Mord zufällig beobachtet hat. Sie kann keine hilfreichen Hinweise liefern.)

Der Körper am Boden ist Magier Fasegart. An dem Dolch in seinem Rücken, derselbe wie bei den Holzfällern, ist ein Zettel festgemacht.

„Es waren 100 GM pro Kopf ausgemacht.“

Dieser Zettel und der Dolch zeigen eindeutig, dass Fasegart hinter dem Anschlag steckt. Das Motiv ist immer noch unklar.

Bei dem Magier finden die Charaktere folgende Gegenstände:

Einen seltsam geformten Schlüssel, etwas Gold, ein Ring der Feuerresistenz 5, eine kleine reich verzierte Truhe, eine Phiole mit einer klaren, durchsichtigen Flüssigkeit (hochwirksames tödliches Gift). Die Truhe ist der Fokus zu dem Zauber Leomunds Geheime Truhe. In der Truhe befindet sich ein Stück Papier, das verschlüsselt das Befehlswort für die Truhe enthält.

(Die Truhe enthält 2 Zauberstäbe und das Zauberbuch des Magiers. Es ist nicht unbedingt erforderlich für das Abenteuer, das die Gruppe diese mächtigen Gegenstände erhält.)

Wichtig ist vor allem der Schlüssel. Es handelt sich nicht um den Schlüssel zu Fasegart's Turm, sondern um einen Schließfachschlüssel. In Flussbrücken

kann man für einen Betrag von 1000 GM ein einbruchsicheres und magisch geschütztes Schließfach mieten. Der einzige Zugang zu diesem Schließfach ist der Schlüssel.

In dem Schließfach befinden sich folgende Gegenstände:

Eine Chronik der Stadt Raleighs Hof; Eine alte Karte der Gegend um Raleighs Hof und eine neuere Karte der Gegend um Flussbrücken.

Anhand der Küstenlinien und der Flüsse lassen sich beide Karten mit einander in Beziehung setzen. In der Chronik wird von der Stadt, der Seuche, der Magierakademie und vor allem von der Kammer des Wissens berichtet.

An dieser Stelle bieten sich den Charakteren mehrere Möglichkeiten, die drei wichtigsten sind:

1. Die Gruppe erzählt Tarum alle Einzelheiten und händigt Karten und Chronik aus. Sie erhält dafür 500 GM und das Abenteuer ist zu Ende.
2. Die Gruppe verrät den Namen des Täters, liefert ein Motiv und den Zettel vom Dolch als Beweis. Dann erhält sie 500 GM und kann die Kammer untersuchen.
3. Sie untersuchen erst die Kammer und kassieren anschließend die Belohnung.

Die Kammer.

Anhand der Karten lässt sich der Standort der Kammer grob eingrenzen. Vor Ort stellt die Gruppe schnell fest, dass mehrere Bäume markiert sind. Diese Bäume sollten gefällt werden. In der Nähe eines dieser Bäume befindet sich eine Steinplatte, die eine Treppe verbirgt.

Eine Gravur auf der Steinplatte besagt:

Dies ist der Eingang zur Kammer des Wissens, versiegelt zum Schutz vor der Seuche.

Wer nach Wissen sucht möge eintreten, den Kopf in Demut gesenkt¹. Folgt dem Weg nach unten² um das Wissen zu erlangen.

Hinweis: Der Spruch auf der Platte gibt einen Hinweis auf die Prüfungen, die ein Wissensuchender bestehen muss. Der Eingangsbereich ist mit zwei Fallen gesichert, die Unwürdige abhalten sollen.

Die Erreger der Seuche sind schon lange nicht mehr wirksam, die Kammer kann „gefährlos“ betreten werden.

Ihr schiebt die Platte zur Seite und vor euch erstreckt sich eine steile Treppe, die nach unten in die Dunkelheit führt. Am Ende der Treppe seht ihr einen geraden Gang. Nach dem ihr etwa 15 Meter gegangen seid, könnt ihr vor euch ein Skelett sehen, das auf dem Gangboden liegt. Es trägt eine verrostete Rüstung sowie Schwert und Schild.

Das Skelett trägt nichts wertvolles an sich. Ein Bolzen neben der Leiche ist offensichtlich für den Tod verantwortlich. Etwas weiter im Gang finden sich zwei dünne Linien. Jemand der den Blick auf den Boden richtet¹ kann sie leicht finden. Zwischen den Linien befindet sich der Auslöser für die erste Falle.

(Bolzenfallen Angriff + 20, SG Suchen 15, SG Entschärfen 40, Schaden 1 W 8 + Gift, Gift: Zäh SG 20, Erst und Zweitschaden 1 W 6 Konstitution)

Nach weiteren 15 m beginnt der Gang anzusteigen. Zuerst langsam, dann immer steiler.

Hier ist der Auslöser für die zweite Falle².
Laut lesen:

Der Gang steigt nun leicht an

Wenn die Gruppe weiter dem Gang folgt:

Der Gang wird nun steiler.

Wenn die Gruppe weiter dem Gang folgt:

Ihr hört ein Klicken und daraufhin ein lautes Rumpeln von vorne.

Eine Steinkugel rollt den Gang hinunter, sie füllt den Gang in der Breite vollständig aus, nach oben ist noch etwas Platz.

Reagieren die Charaktere schnell genug, Entscheidung des Spielleiters, können sie der Kugel entkommen. (Auf die Bolzenfalle achten ☺) Die Kugel bleibt dann am Fuss der Treppe liegen.

Überrollt die Kugel die Charaktere so erleidet der erste 4 W6 Schaden (Reflex SG 15 halbiert). Der zweite erleidet 3 W6 usw.

Hinweis: Der Spruch auf der Platte sollte die Helden stutzig machen wenn der Gang ansteigt. Wenn sie die Kugel trotzdem auslösen, lassen sie sie entkommen. Sollten die Helden sich saudumm anstellen und nicht versuchen zu fliehen: Pech, dann stirbt möglicherweise ein Charakter.

An der Stelle, wo der Gang plötzlich ansteigt befindet sich links eine illusionäre Wand. Da es keine Geheimgtür ist, erhalten Elfen keinen freien Entdeckenwurf! Sie ist jedoch leicht zu erkennen, wenn man aktiv danach sucht. Direkt hinter der Wand ist eine weitere steile Treppe. Allzu ungestüme Charakter machen an dieser Stelle einen Reflexwurf SG 13. Mißlingt dieser, purzeln sie die Treppe herunter und erleiden 1 W6 Fallschaden.

Vor euch liegt ein Gang, der nach etwa 3 Meter nach rechts abknickt. Der Gang führt dann geradeaus und ihr könnt rechts und links jeweils zwei vermoderte Holztüren sehen. Trotzdem ist die Luft frisch und kühl.

Kammer Ebene 2: Karte 1

Tür 1: Ein Schlafraum der Schüler.

In dem Raum stehen Schreibtische und 5 Betten, auf denen Gestalten liegen. Als ihr die Tür öffnet, erheben sich 2 dieser Gestalten und kommen auf euch zu.

Hinweis: Bei den Gestalten handelt es sich um Magierzombies (siehe Anhang). Da diese eine recht heftige Herausforderung für niedrigstufige Charaktere darstellen, ist es ratsam, sie nach und nach in den Kampf zu schicken. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich noch einmal 5.

Tür 2: Schlafraum der Schüler Wie 1.

Tür 3:

Labor. Hier findet sich ein großes gut ausgestattetes Labor. Das Durchsuchen des Raumes fördert folgende Gegenstände zu Tage:

Streitaxt +1; Helm – 2 Stärke (läßt sich nur mit Fluch brechen oder Magie bannen entfernen); Ein Kästchen mit 50 GM; Dolch +1 kann 3 mal täglich Licht (Zauberstufe 5) wirken.

2 Tränke Bärenstärke; 1 Trank Katzenhafte Anmut; 1 Trank Unsichtbarkeit; 2 Tränke unvollständige Unsichtbarkeit (siehe Anhang). Für alle Tränke gilt: Zauberstufe 5.

Der Raum war das Versuchslabor der Magierschüler.

Der Helm und die unv. Unsichtbarkeit Tränke sind fehlgeschlagene Experimente

Tür 4: Speiseraum und Küche Dieser Raum enthält nichts besonderes

Tür 7: Der stellvertretende Direktor Der Zugang ist verschüttet.

Hinter der Tür existiert der stellvertretende Direktor. Ursprünglich ein Magier der 12 Stufe ist auch aus ihm ein Magierzombie geworden. Machen sie ihren Spielern klar,

das das Freiräumen mehrere Tage dauern würde. Diese Begegnung ist absolut tödlich.

Tür 5: Die eigentliche Kammer

Eine grosse, runde und reich verzierte Tür verschließt den Eingang zur Artefaktkammer. Deutlich sind drei Öffnungen für Schlüssel zu erkennen. Siehe Abschnitt „Am Ziel“

Tür 6: Direktor

Hinter dieser Tür befindet sich das Büro/ Schlafraum/ Labor des Akademie Leiters Abus Abuzov. Wie die Schüler, die sich hier vor der Seuche versteckt haben, ist auch aus Abus ein Untoter geworden. Allerdings wurde Abus zu einem Geist. Sein Schicksal ist es, die Kammer zu bewachen bis sich jemand als würdig erweist und damit die Schlüssel zur Kammer erhält. Dazu hat sich Abuzov ein paar Prüfungen ausgedacht mit denen er testen will ob die Helden würdig sind.

Wenn die Charaktere den Raum betreten ist er zunächst dunkel und wird im nächsten Augenblick von magischem Licht erfüllt. Der Geist von Abus schwebt mit einem Buch in der Hand in der Mitte des Raumes.

Eine durchscheinende Gestalt schwebt mitten im Raum. Sie sieht aus, wie ein älterer Mann mit einem ordentlich gestutzten, weißen Bart. In ihren Händen hält die Gestalt ein Buch. Sie ist in eine verzierte, blaue Robe gekleidet und wendet sich langsam zu euch um. Im Gegensatz zu den untoten Magiern hat diese Situation nichts bedrohliches an sich.

Die Gestalt spricht euch an:

Seid ihr als Schüler oder als Suchende gekommen?

Nach dem im Gespräch geklärt wurde, das die Helden wegen des Artefaktes hier sind erläutert die Gestalt:

Die Kammer ist mit drei Schlössern gesichert, ich habe die Schlüssel. Ihr müsst 3 Prüfungen bestehen um diese Schlüssel zu erlangen. Ihr solltet diese Prüfungen ausgeruht antreten. Seid ihr bereit?

Die Prüfungen:

1. Kampf gegen einen Ork
2. Das Labyrinth
3. Puzzle

1. Prüfung

Für die erste Prüfung wird die Gruppe in eine Arena teleportiert.

Der Raum um euch verschwimmt und nimmt die Gestalt einer Arena an. Ihr steht am Eingang zum Innenraum. Rechts und links befinden sich Tribünen. In der Mitte des Kampfplatzes steht ein gerüsteter Ork, der mit einem Langschwert und einem Schild ausgerüstet ist. Eine Stimme sagt: *Einer von euch muss in den Ring steigen, gegen den Ork kämpfen und ihn töten.*

Fällt der Ork auf weniger als 0 TP so sinkt er auf die Knie und spricht seinen Gegner an:

Verschont mich und ich verrate euch ein Geheimnis

Hinweis: Die Lösung für die Prüfung besteht darin, den Ork am Leben zu lassen. Man ist schließlich wegen der Suche nach Wissen hier. Das Geheimnis ist beliebig und könnte zum Beispiel ein Hinweis auf das nächste Abenteuer sein.

2. Prüfung: Das Puzzle

Für diese Prüfung sollten sie ihren Spielern ein echtes Puzzle in die Hand drücken. Es eignen sich vor allem Puzzle, die aus wenigen Teilen bestehen und deren Lösung

nicht offensichtlich ist z.B. Tangram oder etwas ähnliches.

3. Prüfung

Das Rätsellabyrinth (Karte 2)

Der Geist des Direktor spricht euch erneut an: *„Seid ihr bereit für die nächste Prüfung?“* Der Raum verschwimmt wieder und ihr steht in einem schwach beleuchteten Gang. Am Ende des Ganges seht ihr eine Tür Die Stimme sagt: *„Findet den Ausgang aus diesem Labyrinth.“* An der Tür steht ein Rätsel geschrieben. (siehe Rätsel 8)

Das Labyrinth besteht aus beleuchteten Gängen die über Zwischenräume miteinander verbunden sind. An jeder Tür, die zu einem Zwischenraum führt steht ein Rätsel. Von jedem Zwischenraum führen 4 Türen weg. An jeder dieser 4 Türen steht eine mögliche Lösung. Die richtigen Lösungen führen einen sicher durch das Labyrinth. Falsche Lösungen führen zu einer der Begegnungen. Die Monster tauchen erst auf, wenn die Helden die Tür geschlossen haben. Die Türen lassen sich dann erst wieder öffnen, wenn das Monster besiegt ist. Es ist möglich, auch mit falschen Antworten den Ausgang zu finden. Die Nummern auf der Karte beziehen sich jeweils auf ein Rätsel. Der Eingang ist unten und der Ausgang oben. Das erste Rätsel ist das mit der Nummer 8, wahrscheinlich das schwerste Rätsel. Bei den Ecken wo es nur 2 mögliche Richtungen gibt, enden falsche Türen an einer steinernen Wand.

Der einfache Weg:

8 c; 9 b; 6 a; 5 a; 4 b; 1 c; 2 b; mit Pfeilen markiert.

Die hellen Korridore sind der einfache Weg. In den dunkel gezeichneten Gängen befinden sich Fallen, bzw. Monster. E X bezieht sich dabei auf die Nummer der Begegnung.

Die Begegnungen:

E 1: Grimlock MHB 124 Für einen erhöhten Schwierigkeitsgrad, diese Begegnung im Dunkeln stattfinden lassen
E 2: Troglodyt MHB 239 E 3: Bolzenfalle: 4 Bolzen (Fern + 10; Schaden 1 W10) E 4: Giftgas: (Zäh SG 15; 1 Stärke, Zweitschaden 1 Konsti) E 5: Monströse Spinne (groß) MHB 282 E 6: Blitzfalle (Schaden 3 W 6, Reflex SG 13 halbiert)
Für alle Fallen gilt: Finden: SG 20; Entschärfen SG 25;

Die Rätsel 1-7 sind sehr leicht. Wer das Labyrinth schwieriger gestalten möchte, kann auch schwerere Rätsel einsetzen. Es muss zu jedem Rätsel drei falsche und eine richtige Antwort geben. Außerdem kann die Gefährlichkeit der Begegnungen der Gruppenstufe durch stärkere oder eine größere Anzahl Monster erhöht werden. Die Fallen könne ebenfalls leicht angepasst werden.

Am Ziel:

Haben die Charakter alle 3 Prüfungen erfolgreich hinter sich gebracht, können sie die Kammer öffnen. In dem Moment wo die Tür aufschwingt ist der Geist des Direktors erlöst und er verschwindet.

Ihr steckt die drei Schlüssel in die dafür vorgesehenen Öffnungen und dreht. Ein Klicken ertönt und die Tür schwingt langsam nach aussen auf. Eine Stimme aus dem Nebenraum sagt:
Ihr habt mein Schicksal erfüllt und mich erlöst, ich danke euch!
Der Geist des Direktors löst sich auf und verschwindet.

In der Kammer befinden sich Bücherregale, die aber allesamt leer sind. In der Mitte des Raumes steht ein Pult, auf dem ein riesiges Buch liegt. Der Einband ist aus Gold und mit hunderten von Edelsteinen verziert. Wird das Buch geöffnet und umgeblättert,

so zeigt es leere Seiten. Erst wenn jemand eine Frage laut ausspricht, verändern sich die Seiten und das Buch zeigt die Antwort.

Hinweis: Das Buch kennt alle Fakten, die zum Zeitpunkt der Öffnung existierten. Dieses Artefakt ist nahezu übermächtig und sollte vom SL deshalb mit entsprechender Vorsicht gehandhabt werden. Das Buch unterliegt folgenden Einschränkungen:

Das Buch kann nicht aus dem Raum entfernt werden. Das Buch lernt keine neuen Fakten mehr dazu, da der Geist des Direktors verschwunden ist. Das Buch kennt nur Fakten, es kann keine Vorhersagen machen und keine magischen Gegenstände identifizieren. Stellt ein Charakter solche Fragen erhält er entsprechende Antworten.

Das Buch kann den Charakteren Schwachstellen und Stärken von Monstern nennen! Das Buch kann auch Hinweise zu verborgenen Gegenständen liefern.

Zusatzprüfung: Sollte die Gruppe eine Prüfung nicht bestehen, erhalten sie eine zweite Chance. Diesmal stellt ihnen der Geist folgendes Rätsel.

Auf dem Tisch in der Mitte des Raumes erscheint eine Waage, ein Satz Gewichte und 10 Stapel mit je 10 Goldmünzen.

„Hier liegen 100 Goldmünzen. Aber nur 9 Stapel bestehen aus echten Goldmünzen, die Münzen eines Stapels sind falsch. Eine echte Goldmünze wiegt 50 Gramm, eine falsche dagegen nur 40 g. Ihr müsst herausfinden, welcher Stapel falsch ist. Ihr dürft diese Waage benutzen, aber nur ein einziges Mal.“

Die Lösung:

Man nimmt vom ersten Stapel eine, vom zweiten 2 usw. Insgesamt hat man dann 55 Goldmünzen. Wären alle echt würde die Waage $55 \cdot 50\text{g} = 2750\text{g}$ anzeigen. Ist der erste Stapel falsch, dann fehlen 10g, beim zweiten Stapel würden 20g fehlen usw.

Das Schriftstück in der Truhe ist folgendermaßen beschriftet:

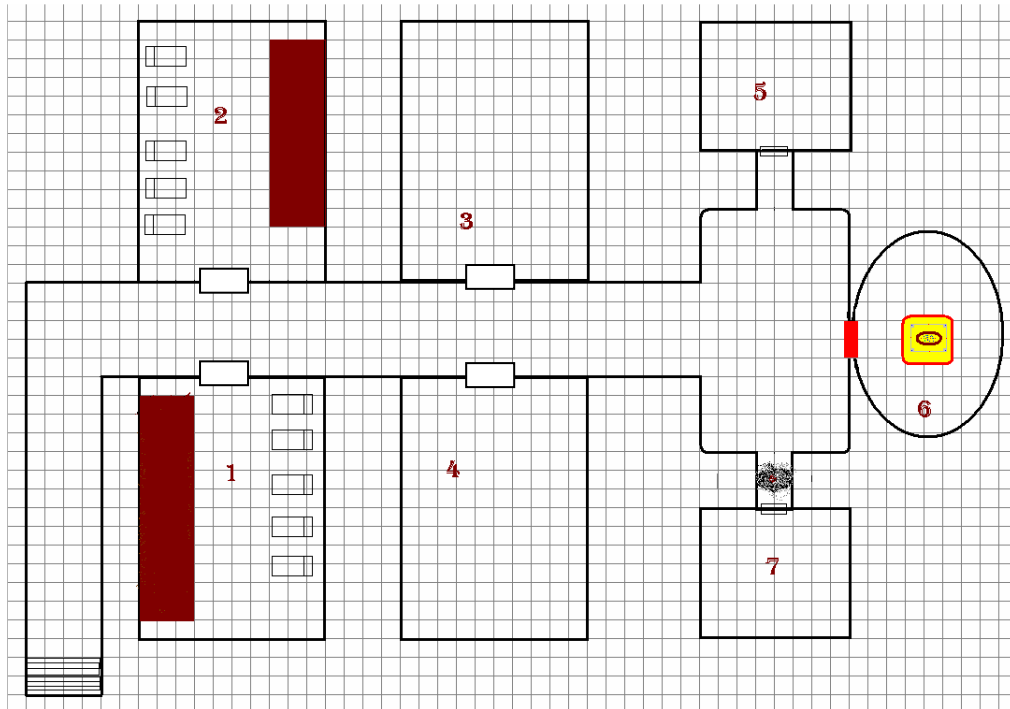
AMIWIRKVYRH |||| == Wiesengrund

Lösung:

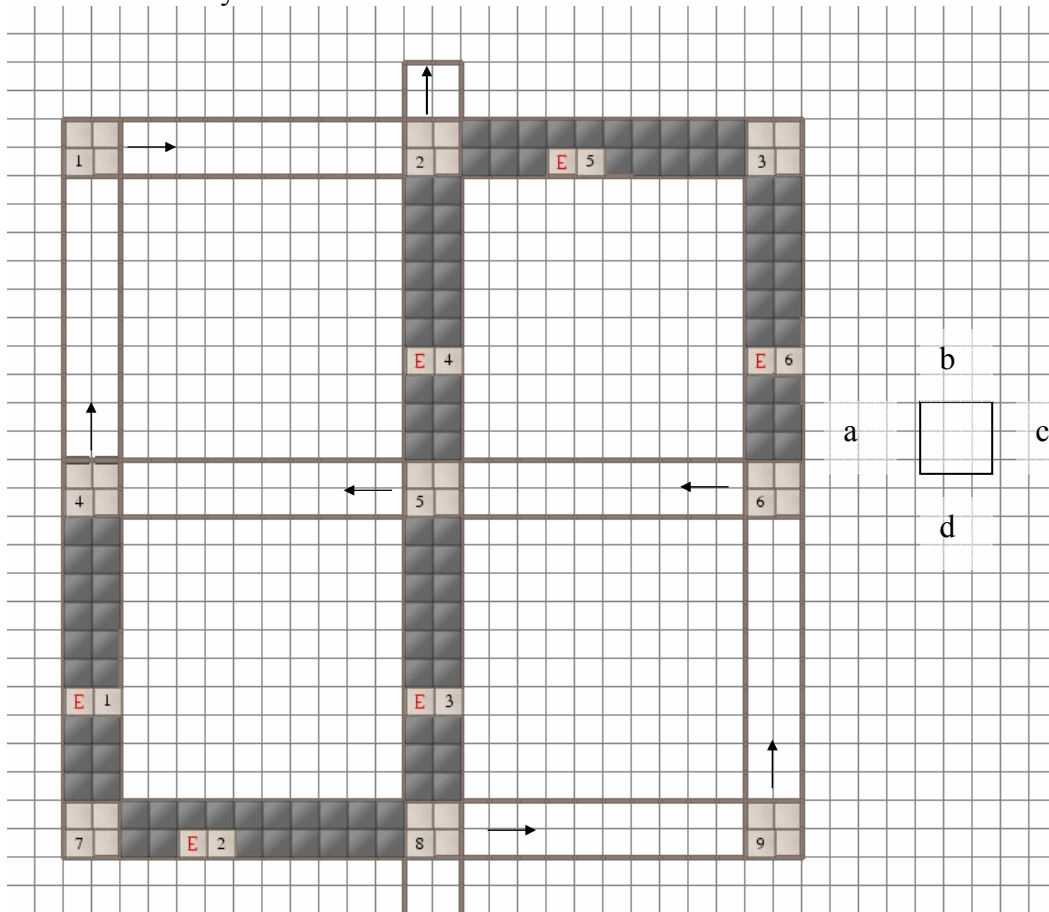
Man nimmt den Buchstaben des Lösungswortes und geht im Alphabet vier Stellen weiter (deshalb die 4 Striche) und erhält damit den entsprechenden Buchstaben des verschlüsselten Wortes.

Anhang:

1: Karte der Kammer



2: Karte des Labyrinths



Magierzombie (Untot) Schablone

Der Magierzombie ist eine Schablone, die auf jeden arkanen Zauberwirker angewendet werden kann. Ein Magierzombie behält die meisten Werte seiner vorherigen Klasse (Ausnahme Konstitution und Charisma). Er erhält die speziellen Fähigkeiten eines Untoten dazu. Ein Magierzombie ist beim Wirken arkaner Zauber eingeschränkt, es besteht eine Chance auf arkane Zauberpatzer von 15% x Grad des Zaubers. Er kann nur die Zauber wirken, die er zum Zeitpunkt seines Todes vorbereitet hatte. Ein gewirkter Zauber kann von dem Zombie nach Ablauf von 24 Stunden wieder eingesetzt werden. Er muss sich dazu nicht ausruhen.

Beispiel: menschlicher Magier Stufe 5,

Trefferwürfel: 1 W12 + 5 W4 (15)

Initiative: + 1

Bewegungsrate: 6 m

RK: 11 (+1 GE)

Angriff: Nahkampf +1, Fernkampf +3

Schaden: Hieb 1 W4 - 2

Spezielle Angriffe: Zauber

Spezielle Verteidigungen: Zauber

Besondere Eigenschaften: Untot

RW (Ref; Will; Zäh): + 2; + 4; +1

Attribute: ST: 9 (-1); GE 12 (+1); KO - ; IN 16 (+3); WE 11 (0); CH 1 (-5)

Fertigkeiten: Konzentration + 8, Zauberkunde + 11, Alchemie + 11, Wissen Arkanes + 11,

Entdecken + 4, Ausspähen + 11,

Talente: Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Ausweichen.

Klima /Terrain: Jedes

Organisation: Einzel (1-5)

Herausforderungsgrad: 3

Schätze: Standard (75 % magische Gegenstände)

Gesinnung: neutral

Beschreibung: Der Magierzombie trägt in der Regel die Kleidung, die er auch zum Zeitpunkt seines Todes getragen hat. Allerdings ist seine Robe in der Regel verschmutzt und zerschließen. Die Haut verfärbt sich grau, und es bilden sich häßliche Falten.

Kampfverhalten: Magierzombies sind intelligent und sind auch in der Lage taktisch zu kämpfen. Bei Beginn eines Kampfes wirken sie zuerst defensive Zauber, sofern sie über welche verfügen, und attackieren dann den vermeintlich stärksten Gegner. Sie versuchen den Nahkampf zu vermeiden und wirken ihre Zauber auf Entfernung.

Sozialverhalten: Keines

Hintergrund:

Wenn ein Magier unter ungewöhnlichen Bedingungen stirbt bleibt seine Seele manchmal in seinem Körper zurück. Ähnlich wie bei Geistern gibt es immer einen Grund, warum der Magierzombie an einem Ort verweilt. Nach ihrem Tod forschen Magierzombies nicht mehr weiter, und sie setzen keine Talente und Fertigkeiten ein, die keinen direkten Nutzen bringen (Herstellung von Gegenständen etc.)

Zauber pro Tag: 4/4/3/2

0. Grad: Kältestrahl, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand

1. Grad: Magierrüstung, Magisches Geschöß x 2; Schwächestrah

2. Grad: Katzenhafte Anmut, Melfs Säurepfeil, Unsichtbarkeit

3. Grad: Blitz, Magie bannen

Die Rätsel

1. Schwer beladen gehen wir durch des Tages Last, leer und leicht machen wir abends Rast"

- a) Hände
- b) Augen
- c) Schuhe
- d) Füße

2. Ein gieriges Wesen, es frisst soviel es bekommt und wächst ohn' End'. Ist seine Nahrung verschlungen, es immer verend't.

- a) Untier
- b) Feuer
- c) Zeit
- d) Meer

3. Es begleitet uns stets auf Schritt und Tritt. Wir könnens nicht halten und nehmen's doch mit. Welch Ding mag das sein, von dem keiner jemals genug hat.

- a) Zeit
- b) Wind
- c) Licht
- d) Wasser

4. Verscharrt in der Erde, das Gutes draus werde.

- a) Leiche
- b) Samen
- c) Gold
- d) Zorn

5. Ein heißblütiges Monster voller Wärme und Kraft. Doch ein leichter Windhauch ihm den Garaus macht.

- a) Kerze
- b) Feuer
- c) Treue
- d) Durst

6. Auf meinen Beinen kann ich nicht stehen, auf meinem Hals sitzt kein Kopf. Und doch muss ich täglich meine Arbeit verrichten.

- a) Besen
- b) Knecht
- c) Flasche
- d) Eimer

7. Was immer du tust stets bin ich bei dir. Du kannst dich nicht von mir trennen und ich mich nicht von dir.

- a) Beutel
- b) Pfanne
- c) Schatten
- d) Schmuck

8. Sandrim der große verbrachte $\frac{1}{6}$ seines Lebens als Kind, $\frac{1}{12}$ seines Lebens als Junge und $\frac{1}{7}$ seines Lebens vor der Heirat. Fünf Jahre später wurde sein Sohn geboren, der halb so alt wurde wie Sandrim selbst. Nach dem Tod seines Sohnes verbrachte Sandrim vier Jahre in Trauer, bevor er starb. Wie alt war Sandrim als er starb?

- a) 93
- b) 74
- c) 84
- d) 69

9. Auf einer gewöhnlichen Balkenwaage sind folgende Gegenstände im Gleichgewicht:

1. Kreis und Dreieck gegen Quadrat
2. Kreis gegen Dreieck und Fünfeck
3. Zwei Quadrate gegen drei Fünfecken

Wie viele Dreiecke wiegt ein Kreis?

- a) 3
- b) 5
- c) 7
- d) 9

NSC:

Fasegart; Mensch; MAG 15;

ST: 9 (-1), GE: 16 (+3), KO:15 (+2), IN:16 (+3), WE:15 (+2), CH:13 (+1);

TP: 36; GAB: +7/+2; RW: Ref: 8, Wil: 11, Zäh: 7;

Zauber pro Tag: 4/5/5/5/5/4/3/2/1

Gesinnung: neutral böse

Abus Abuzov; Mensch; Untot; MAG 20;

ST: 10 (0), GE: 16 (+3), KO: -; IN: 18 (+4), WE: 15 (+2), CH: 13 (+1),

TP: 60; GAB: +10/+5; RW: Ref: 9, Wil: 14, Zäh: 9;

Zauber pro Tag: 4/5/5/5/5/4/4/4/4/

Gesinnung: neutral gut

Tarum Kartor; Mensch; Experte 10;

ST: 9 (-1); GE: 14 (+2); KO 13 (+1); IN 18 (+4); WE 11 (0); CH 14 (+2)

TP: 50; GAB: +7/+2; RW: Ref: +5, Wil: +7, Zäh: +4

rechtschaffen neutral

Morrik Ingol; Mensch; Kleriker des Helm 8;

ST: 11 (0), GE: 16 (+3), KO 15 (+2), IN 11 (0); WE 17 (+3), CH 13 (+1),

TP: 51; GAB: +6/ +1; RW: Ref: +5, Will: +5; Zäh: +8;

Zauber pro Tag: 6 /5+1/4+1/4+1/3+1/

rechtschaffen neutral

Robur & Michel Meisner: Menschen; Krieger 1;

ST: 11 (0); GE 14 (+2); KO 10 (0); IN 11 (0); WE 13 (+1), CH 12 (+1)

TP: 8; GAB +1; RW: Ref +3, Wil 0, Zäh +2

chaotisch gut

Oger: MHB 173

Goblin: MHB 116

MHB xxx – Monsterhandbuch Seite xxx

Der Trank mit der unvollständigen Unsichtbarkeit:

Trinkt jemand einen solchen Trank, wird ein Teil von ihm unsichtbar.

Würfele mit einem W10 auf folgende Tabelle:

1	Ein Arm
2	Ein Bein
3	Der Kopf
4	Ein Arm und ein Bein
5	Der Oberkörper
6	Die linke Hälfte
7	Die rechte Hälfte
8	Beide Arme
9	Beide Beine
10	Der Trank wirkt normale Unsichtbarkeit

Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Michael Kröger verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden. Die Kontaktadresse lautet:

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.